

# AniNite 2015 – Video Games Turnier Regeln

## Generelle Regeln

- Alle Spiele werden auf den Standardeinstellungen gespielt, sofern nicht anders angegeben.
- Alle Makros, die über das Controllermenü des Spiels einstellbar sind, können verwendet werden.
- Programmierbare Eingaben über die Hardware, wie „Rapid-Fire“ oder andere Hardware unterstützte Mechanismen sind strengstens verboten.
- Unabsichtliches Drücken der Pause-Taste während eines Matches (egal zur welcher Zeit) führt zur einer Verwarnung. Bei 3 Verwarnungen muss der Spieler das Match aufgeben und den Punkt für den Gegner abgeben.
- Jeder Spieler, der einen „Random“ Charakter auswählt, muss bei nächstem Match wieder einen „Random“ Charakter auswählen, sofern das Spiel dies auch anbietet.
- Jeder Spieler kann die von uns zur Verfügung gestellte Hardware und Controller aber auch seine eigene mitgebrachte Ausrüstung verwenden. Wenn es sich um Hardware handelt, die die Mechanismen bzw. Eingaben des Spiels beeinflussen können (wie oben erwähnt), müssen diese deaktiviert werden. Sofern das nicht möglich ist, muss der Spieler einen anderen Controller verwenden.
- Für selbst mitgebrachte Hardware (Converter, Splitter, etc.) bzw. Controller übernimmt die AniNite keine Haftung.
- Grundsätzlich sind alle vom Hersteller offiziellen Controller erlaubt. Drittanbieter Hardware muss bei der Anmeldung des Turniers angegeben werden. Diese wird noch vor dem Turnier überprüft.
- Das Austauschen von Akkus, Batterien oder Controllern, sollte idealerweise vor dem Match passieren. Ist dies nicht möglich, kann auch durch ein Pausieren des Spieles der Wechsel stattfinden, sofern beide Spieler sich einig sind.
- Die AniNite bzw. Turnierleiter des Spieles behalten sich das Recht vor jene Spieler vom Turnier auszuschließen, die sich nicht an die oben genannten Regeln halten.
- Teilnehmer, die zu spät kommen, werden automatisch disqualifiziert. Der Gegner erhält einen Punkt bzw. kommt eine Runde weiter im Bracket.
- Durch die Anmeldung, ist der Turnierteilnehmer mit den Regeln einverstanden und hat auch diese sorgfältig durchgelesen.

## Mortal Kombat X (ab 18+) – max. Teilnehmer 32

- Für die Anmeldung wird ein gültiger Lichtbildausweis (Führerschein, Personalausweis, Pass, usw.) benötigt.
- Spieler, die zum Stichtag (28.08.2015) volljährig werden, sind zur Teilnahme am Turnier zugelassen.
- Game Version: XBOX360
- Spieleinstellungen: Versus Mode (Offline), 99 Sekunden Zeitlimit
  - Gruppenspiele: Best of 3 (2 von 3 Spiele müssen gewonnen werden)
  - 1/8-, ¼- und ½- Finale: Best of 5 (3 von 5 Spiele müssen gewonnen werden)
  - Finale: Best of 7 (4 von 7 Spiele müssen gewonnen werden)
- Predator und Tremor sind als Charaktere nicht erlaubt.

- Wenn beide Spieler sich nicht innerhalb von 15 Sekunden auf eine Map einigen können, muss eine „Random“ Map ausgewählt werden.

### Super Smash Bros. für die Wii U – max. Teilnehmer 64

- Game Version: EU Nintendo WiiU (von Nintendo zur Verfügung gestellt)
- Spieleinstellungen: 2 Leben, 5 Minuten Zeitlimit, keine Items oder Equipment
  - Gruppenspiele: Best of 1
  - 1/8- und ¼ - Finale: Best of 3
  - ½ - Finale: Best of 5
  - Finale: Best of 7
- Alle Charaktere (inkl. DLC) sind erlaubt
- Amiibo's sind nicht erlaubt
- Ablauf eines Matches: Charakterauswahl, „Mappool“ und dann „Custom Moves“ Einstellungen
- Erlaubte Maps: Battlefield, Final Destination, Smashville, Lylat Cruise, Town & City, Castle Siege, Delfino Plaza, Duck Hunt, Halberd
- Omega Maps sind verboten.
- Spieler 1 bzw. Spieler 2 wird, falls sich die Spieler nicht einig sind, durch Münzwurf entschieden.
- Die erste Map wird durch gegenseitiges Ausschließen ermittelt. Die Reihenfolge ist:
  - Spieler 1 (1 Map) => Spieler 2 (2 Maps) => Spieler 1 (2 Maps) => Spieler 2 (2 Maps) => Spieler 1 (1 Map)
- Die nächste Map wird dadurch ermittelt, indem der Gewinner zwei Maps ausschließt und der Verlierer eine auswählt.
- Der Gewinner darf nicht den gleichen Charakter für die nächste Map auswählen, er muss ihn aber vor dem Verlierer auswählen.
- Der Gewinner darf nicht die gleiche Map nochmals auswählen, es sei denn beide Spieler sind damit einverstanden.
- Bei Auswahl einer verbotenen Map werden beide Spieler disqualifiziert.
- Die maximale Zeit zwischen den Matches sollte ca. 2 Minuten (idealerweise 1 Minute) betragen.
- Es ist nicht erlaubt Inhalte von seinem Handheld (NDS, N3DS, etc.) auf die Konsole zu laden

### Mario Kart 8 für die Wii U – max. Teilnehmer 64

- Game Version: EU Nintendo WiiU (von Nintendo zur Verfügung gestellt)
- Vorrundenspiele:
- Spieleinstellungen: 4-Spieler VS. Mode, Single Race – 150CC, Random Mapauswahl, keine Teams, Alle Items – Normal
  - Alle Fahrzeuge und Charaktere (inkl. DLC) sind erlaubt
  - Erst- und Zweitplatzierte kommen weiter
- Finalrundenspiel:
- Spieleinstellungen: 4-Spieler VS. Mode, 4 Race Cup – 150CC, keine Teams, Alle Items – Normal
  - Alle Fahrzeuge und Charaktere (inkl. DLC) sind erlaubt

- Mapliste: 1.) Hyrule Circuit (Triforce Cup DLC), 2.) DS Tick Tock Clock (Lightning Cup), 3.) Bowser's Castle (Special Cup), 4. SNES Rainbow Road (Egg Cup DLC)
- 1. bis 4. wird durch die entsprechenden gesammelten Punkten aus den oben erwähnten Strecken ermittelt
- Wenn es zu einem unerwarteten Stillstand (Freeze) oder Fehler im Spiel (Glitch) kommt, wird das Rennen neugestartet. Absichtliches Ausführen von „Freezes“ und „Glitches“ wird mit einer Disqualifikation bestraft.

Das Team der AniNite bzw. die Turnierleiter behalten sich das Recht vor, jederzeit die Regeln zu ändern um das Fairplay bzw. die Zeiteinhaltung zu gewährleisten.