



HunLeague 22

Game: Age of Empires II: Definitive Edition

Version: Dynasties of India

Menetrend:

Selejtezők: 1. 08. 21. 17:00 (<https://forms.gle/1BPYQuVM7qHbh4nAA>)

2. 08. 27. 17:00 (<https://forms.gle/hAH2UjAj2DXmxcxh9>)

3. 09. 10. 17:00 (<https://forms.gle/n7t8d1j1xcnptBBs8>)

4. 09. 18. 18:00 (<https://forms.gle/CADqAymi5HGkm1nVA>)

Main Event: *Szeptember 23. – ???*



A **HunLeague** az *Age of Empires II: Definitive Edition* magyar ligája, amit az ageofempires2hu segítségével **Phoric, Tishler & FishWithoutMercy** szervezett.

Az idei kupa egy svájci rendszerű “ágrajzból”, majd egy egyenes kieséses rájátszásból fog állni. A Main Event-en 16 játékos tud részt venni, ami 8 meghívottból és 8 kvalifikáción keresztül bejutottból fog állni. A kvalifikációs versenyek seedelése az [AoE II:DE 1v1 ladder](#)en elért legmagasabb rating alapján fog történni. A Main Event seedelését pedig az előző HunLeague és egyéb tényezők alapján az Adminok fogják meghatározni.



Nyereményalap: 20.000 Ft

Díjazás:

1. **75%**
2. **25%**
3. **0%**

Támogatás:

A verseny anyagi támogatására van lehetőség, ezzel kapcsolatban keressétek a **HunLeague** adminjait.

A HunLeague szakaszainak beállításai

A **HunLeague**-hez tartozó versenyeket az alábbi *Lobby* – és *Game Settings* beállításokkal kell lejátszani.



Lobby Settings:

Lobby Name: HunLeague22: "A" vs "B" (pl: "HunLeague22: Xerxes vs dave_hun")

Visibility: Public

Players: 2

Allow Spectators: ☒ Yes

Hide Civilizations: ☒ Yes

Spectator Delay: 3-5 Mins

Server: Default

Data Mod: Definitive Set

Game Settings:

Game Mode: Random Map

Map Style: Custom

Location: Determined by stage

Size: Tiny (2 player)

Difficulty: Standard

Population: 200

Game Speed: Normal

Reveal Map: Standard

Starting Age: Standard

Victory Condition: Conquest

Lock Teams: ☒ Yes

Team Together: ☒ Yes

Lock Speed: ☒ Yes

Allow Cheats: ☐ No

Turbo Mode: ☐ No

Full Tech Tree: ☐ No

Record Game: ☒ Yes

Qualifiers



A **HunLeague 22** selejtezőit egy Single Elimination ágrajz keretein belül kell játszani a TOP2 játékosig. Minden meccs BO1 Arabia lesz Civ Draft nélkül.

A selejtezők egy naposak lesznek amik első meccseit a meghirdetett időpontban kell kezdeni, ezért érkezzetek egy 5-10 perccel előbb **(17:00 előtt)**! Az adott selejtező játékosaival egy külön létrehozott Discord csatornán fogjuk tartani a kapcsolatot ahova a meccsek végeredményéről készült screenshotokat is be kell küldeni. A meccsek között különösebb szünet nincs, amint mindkét játékos tovább lett írva és készen áll a játékra, kezdeni kell a mérkőzést. Sikertelen kvalifikáció esetén több selejtezőn is lehetőség van a nevezésre.

Az ágrajz random lesz generálva, egyetlen kikötés, hogy az #1 és #2 seed külön ágrajzra kell, hogy kerüljön!

A selejtezők TOP2 játékosa sikeresen kvalifikálja magát a **HunLeague 22-re**.

A döntőket NEM kell játszani!

Swiss-system “bracket”

A **HunLeague 22** svájci rendszerű “ágrajzának” első fordulója a selejtezőkhöz hasonlóan Civ Draft nélküli BO1 Arabia, a többi forduló pedig BO3, melyhez a Map - és Civ Draft a lejjebb található linkeken keresztül érhetőek el.





Map Pool: Arabia, Arena, Atacama, Four Lakes, Frigid Lake, Ghost Lake, Mediterranean, Scandinavia, Islands, Hideout
(Arabia nem bannolható és nem pickelhető)

BO3 Map Draft:

Ban(Global): **A B** / Pick(Global): **A B**

Map Draft: <https://aoe2cm.net/preset/dXdQh>

BO3 Civ Draft:

Ban(Global): **A B** / Pick(Global): **A B B A** Ban(Global): **B A** Pick(Global): **B A A B**

Civ Draft: <https://aoe2cm.net/preset/alDob>

Game1: Arabia

Game 2: Loser of Game 1 Home Map

(Game 3: Loser of Game 2 Home Map)





Playoffs

A **HunLeague 22** svájci rendszerű ágrajzában elért helyezések szerint minden játékos új seedet kap, ez alapján a top[1-8] játékos vehet részt a Rájátszásban egy Single Elimination ágrajzon. A rájátszás meccsei BO5, a döntő BO7 formában kerül lejátézásra, a Map - és Civ Draftok a lejjebb található linkeken keresztül érhetőek el.

Map Pool: Arabia, Arena, Atacama, Four Lakes, Frigid Lake, Ghost Lake, Hideout, Islands, Mediterranean, Scandinavia
(Arabia nem bannolható és nem pickelhető)

BO5 Map Draft:

Ban (Global): **A B** / Pick (Global): **A B B A**

Map Draft: <https://aoe2cm.net/preset/ssBQR>

BO5 Civ Draft:

Ban (Global): **A B** Pick (Global): **A B B A** Ban (Global): **B A** Pick (Global) **B A A B**
B A A B

Civ Draft: <https://aoe2cm.net/preset/qypNn>

Game 1: Arabia

Game 2: Loser of Game 1 Home Map

Game 3: Loser of Game 2 Home Map

(**Game 4:** Loser of Game 3 Home Map)

(**Game 5:** Loser of Game 4 Home Map)



BO7 Map Draft:

Ban (Global): **A B** / Pick (Global): **A B B A A B**

Map Draft: <https://aoe2cm.net/preset/IEzGX>

BO7 Civ Draft:

Ban (Global): **A B** Pick (Global): **A B B A A B** Ban (Global): **B A** Pick (Global) **B A**
A B B A A B B A Snipe (Hidden + Parallel): **A/B** ➡ Reveal

Civ Draft: <https://aoe2cm.net/preset/QxThG>

Game 1: Arabia

Game 2: Loser of Game 1 Home Map

Game 3: Loser of Game 2 Home Map

Game 4: Loser of Game 3 Home Map

Game 5: Loser of Game 4 Home Map

(**Game 6:** Loser of Game 5 Home Map)

(**Game 7:** Loser of Game 6 Home Map)



Verseny Szabályzat

1. Seeding & Részvétel

A **HunLeague** selejtezőjére kizárólag 16 évnél idősebb magyar játékosok nevezhetnek. Magyar játékosnak számít minden olyan személy, aki anyanyelvi szinten beszél magyarul, függetlenül attól, hogy melyik országban él.

A magasabb seed-del rendelkező játékos dönthet, hogy "A" vagy "B" játékos szeretne lenni, illetve ő választhat magának először szint. A játékos bármilyen sorrendben eldöntheti, hogy melyik Home Map-ot választja.

2. No Smurfing

Minden játékosnak a main accountjával kell regisztrálnia a versenyre. Smurfing, account megosztás és ingame coaching szigorúan tilos, azonnali kizárásához vezet.

3. Határidők

A selejtezők első meccsét 17:00-kor kell kezdeni, 5 percnél hosszabb késést Discordon az adminoknak kell jelezni.

A svájci rendszerű mérkőzésekre 1 hét/meccs áll rendelkezésre, az időpontot az erre létrehozott Discord szobában kell előre (lehetőleg nem aznap) jelezni.. Ezeket a meccseket bármikor lejátszhatják a játékosok, de a hétvégéket előnyben kell részesíteni (péntek-szombat-vasárnap). Időpont összeférhetetlenség esetén az a játékos részesül előnyben, aki hétvégén biztosított időt a meccsek lejátszásra. Egyszer van lehetőség eltérni a határidőtől, de az adminokat informálni kell, ha egy meccs nem kerül időben lejátszásra.

A rájátszás meccseire szintén 1 hét/meccs a tervezett menetrend...



4. Tisztelet & Fairplay

Tiszteld az ellenfeled és az adminokat. Az adminisztrátorok által megállapított rossz viselkedés, figyelmeztetést eredményez és akár a játékos kizárásához is vezethet. Semmilyen sértés, rasszizmus vagy flame nem engedélyezett.



5. Hosting & Drafts

Minden meccsen a magasabb seeddel rendelkező játékos kötelezettsége, hogy hostolja a lobby-t és gondoskodjon a megfelelő beállításokról, screenshotokról. A Map - és Civ Draft aoe2cm linkjét arra erre kijelölt fórumra küldjétek el.

Ha egy játékos előzetes értesítés nélkül nem jelenik meg a meccsen, az ellenfelének 10 perc várakozás után értesítenie kell az adminokat, és döntés születik.

6. Restore

Amennyiben valamelyik játékos lecsatlakozik, meg kell próbálni a „*save and restore*” opcióval visszalépni a játékba. Amennyiben ez nem lehetséges és a játék még nem haladta meg a 6:00 (ingame) percet, újra kell játszani a mapot, ugyanazzal a civilizációval. Ellenkező esetben REC alapján az adminok döntenek a meccs kimeneteléről.

7. REC & Spoilers & Streaming

A meccsek REC-eit kérésre az adminok rendelkezésére kell bocsátani és akár rögtön a map lejátszása után biztosítani kell a streamerek számára. Az élőben nem streamelt mérkőzések eredményét tilos nyilvánosságra hozni. POV streamre van lehetőség amennyiben az ageofempires2hu nem közvetíti a mérkőzést.



Játékszabályzat

1. Restart

A játékosoknak a Swiss Bracket (kivéve BO1) és a Playoffs mérkőzésein is összecsapásonként 1 restart lehetőségük van 4:00 (ingame) perc előtt, ezt screenshottal kell bizonyítani az adott játékosnak, live stream esetén pedig azonnal értesíteni kell róla az streamert/admint. Közös megegyezéssel később is lehet restart-ot kérni.

Bugos map újratekésztésére 6:00 (ingame) perc előtt van lehetőség, ez nem számít bele a fejenkénti 1 restartba.

Bugnak számít ha:

- kevesebb, mint 5 kocka érhető el a main goldból
- kevesebb, mint 4 kocka érhető el a main stoneból
- kevesebb, mint 4 kocka érhető el a berryből
- kevesebb, mint 3 deer/8 sheep/2 boar van

2. Mods & Cheating

A kupán minden mod engedélyezett. Bármiféle csalás azonnali kizárást von maga után.

3. Laming & Straggle Tree

Laming engedélyezett, fa törlés nem engedélyezett az ellenfél TC-jének 10 kockás körzetében.



Főszervezők:

- Horváth “*Phoric*” Balázs
- Kállai “*Tishler*” Mihály

Adminok:

- Ziaja “*FishWithoutMercy*” Péter

Fontos szervezési munkát végeztek:

- Kárpáti “*KT*” Tamás

Az adminok a szabályzat változtatásának jogát fenntartják!

Minden egyéb módosítás és kiegészítés vörös színnel lesz jelezve.





HunLeague 22 Seed List

Swiss bracket R1

#1 squeak

#2 dave_hun

#3 trombone

#4 Blabla

#5 __John__

#6 Rideg

#7 rosso

#8 _TheTivadar_

#9 overkill

#10 TLW_GyoreE

#11 Akos

#12 kunyi

#13 Misplaymaker

#14 _Lui_

#15 _Koi_

#16 Scipi



Swiss bracket R2

1-0:

#1 squeak

#2 dave_hun

#3 trombone

#4 __John__

#5 Rideg

#6 rosso

#7 _TheTivadar_

#8 kunyi

0-1:

#9 Blabla

#10 Overkill

#11 GyoreE

#12 Akos

#13 Misplaymaker

#14 _Lui_

#15 _Koi_

#16 Scipi



Swiss bracket R3

2-0:

#1 squeak

#2 dave_hun

#3 trombone

#4 __John__

1-1:

#5 Rideg

#6 rosso

#7 _TheTivadar_

#8 kunyi

#9 Blabla

#10 overkill

#11 GyoreE

#12 Akos

0-2:

#13 Misplaymaker

#14 _Lui_

#15 _Koi_

#16 Scipi



Swiss bracket R4

2-1:

#1

#2 __John__

#3 rosso

#4 kunyi

#5 Blabla

#6 GyoreE

1-2:

#7 Rideg

#8 _TheTivadar_

#9 overkill

#10 Akos

#11 _Lui_

#12 _Koi_



Swiss bracket R5

2-2:

#1 kunyi

#2 Blabla

#3 GyoreE

#4 Rideg

#5 _TheTivadar_

#6 overkill



Playoffs

#1 dave_hun

#2 trombone

#3 __John__

#4 rosso

#5 Rideg

#6 _TheTivadar_

#7 overkill

#8 kunyi