

## Regelwerk Herausforderungen

In diesem Dokument findet ihr Grundsätzliches zum Ablauf, alle wichtigen Regeln sowie die Teilnahmebedingungen zu den Herausforderungen zu Stronghold Crusader, die ich auf meinem Kanal veranstalte. Ich versuche, meine Missionen möglichst ohne externe Regeln zu gestalten – aber Crusader ist ein altes Spiel und ganz ohne geht es dann eben doch nicht. Bitte haltet euch an die Regeln, damit ich allen Teilnehmer\*innen einen fairen Wettstreit gewährleisten kann!

Die meisten der eigentlichen Regeln werden in vielen Herausforderungen kaum relevant sein – sie besitzen dennoch Allgemeingültigkeit und sind für ALLE Missionen zu beachten! Deshalb lest sie euch bitte gut durch. :)

Außerdem findet ihr unten die Anweisungen, was ihr mir schicken müsst, damit ich euren Run in die Gesamtwertung und mein abschließendes Video dazu aufnehmen kann. Unvollständige Einsendungen kann ich für die Preisverleihung nicht zählen lassen! Deshalb achtet bitte darauf, diese Voraussetzungen einzuhalten. :)

---

### Ablauf

Nach jedem Ankündigungsvideo habt ihr zehn Tage Zeit, mir eure Zeit sowie alle Dateien, die ich benötige, um diese Zeit zu überprüfen, einzureichen. (siehe unten: Teilnahmebedingungen)

Noch einmal vier Tage später, also zwei Wochen nach jedem Ankündigungsvideo, werde ich ein Zusammenfassungsvideo veröffentlichen, in dem der/ die Gewinner\*in bekanntgegeben wird. Die genauen Daten dazu findet ihr immer in der Videobeschreibung des Ankündigungsvideos.

Alle Einsendungen könnt ihr mir per Mail zukommen lassen. Mein Mail-Adresse lautet: [crusaderpilaw@gmail.com](mailto:crusaderpilaw@gmail.com)

Falls einige der Dateien dafür zu groß sind (siehe unten: Teilnahmebedingungen), könnt ihr mich über Discord kontaktieren. Meine Kontaktdaten sind: Prinz Pilaw#5003

Dann vereinbaren wir eine Möglichkeit, die Dateien zu teilen.

Solltet ihr teilnehmen, und die Herausforderung gewinnen: Denkt bitte daran, euch zeitnah bei mir zu melden! Ich gebe den/ die Gewinner\*in im Zusammenfassungsvideo bekannt! Außerdem behalte ich mir vor, euch als Gewinner\*in des Preises für die nächste Herausforderung auszuschließen. Das steigert die Motivation aller anderen Teilnehmer\*innen. Ihr könnt natürlich trotzdem mitmachen! :) Nur den Preis könnt ihr nicht zwei Mal hintereinander erringen.

Solltet ihr teilnehmen und Krarilotus' Zeit schlagen, erhaltet ihr einen besonderen Preis.

Welchen genau, verrate ich noch nicht. :)

Solltet ihr teilnehmen und NICHT gewinnen – freue ich mich mindestens genauso, dass ihr überhaupt mitgemacht habt. :) Gerne wieder und so oft ihr wollt!

---

## Regeln:

### 1) Der eigene Lord darf nicht vom Bergfried bewegt werden.

→ Den Lord irgendwo auf der Karte zu verstecken oder gar einzumauern, um ihn vor Assassinen zu schützen, verwirrt die KI's und stört ihr Pathfinding. Deshalb MUSS der eigene Lord zu jedem Zeitpunkt auf dem Bergfried bleiben. Ihr dürft ihn natürlich in diesem begrenzten Rahmen befehligen, mehr aber nicht.

### 2) Es dürfen keine Doppelzinnen-Wälle errichtet werden.

→ Doppelzinnen-Wälle verhindern, dass feindliche Assassinen diese erklimmen können. Sie fokussieren zwar ohnehin meistens die Tore, trotzdem kann auch das feindliche KI's sehr stark einschränken. **Andere Assassinen-sichere Wälle sind ebenfalls verboten!** Falls möglich, dürft ihr jedoch Wassergraben platzieren – dieser wird schlicht in den meisten Missionen nicht verfügbar sein.

### 3) Es dürfen keine Assassinen mit dem Rally-Point befehligt werden.

→ Für alle Einheiten, die der/ die Spieler\*in rekrutieren kann, lassen sich auf der Karte Rally-Points festlegen – also der Ort, zu dem die Einheit laufen soll, nachdem der/ die Spieler\*in sie rekrutiert hat. Assassinen haben hier den Fehler, wesentlich schneller zu laufen, als das ihr eigentliches Tempo zulässt. Daher dürfen sie nicht rekrutiert und anschließend mit immer neu gesetztem Rally-Point über die Karte bewegt werden! Ihr dürft allerdings bspw. einen Rally-Point auf euren Bergfried setzen – nur eben nicht in die Nähe der KI, bzw. diesen neu setzen, nachdem die Einheit bereits unterwegs ist.

### 4) Es dürfen insgesamt nicht mehr als acht Belagerungsgeräte errichtet werden.

→ Dazu zählen Feuerballisten, Schilde, Katapulte, Triböcke, Rammen und Belagerungstürme. Die KI baut ebenfalls nie mehr als diese acht und es verhindert, dass der/ die Spieler\*in mit 50 Katapulten über die KI drüber rollt. Oder eben Feuerballisten.

### 5) Es dürfen insgesamt nicht mehr als jeweils drei Verteidigungsgeräte errichtet werden.

→ Dazu zählen Balliste und Mangeln. Ihr dürft also drei Türme mit Ballisten UND drei Türme mit Mangeln darauf bauen – aber eben nicht vier Türme, auf denen je eine Balliste steht. Die KI errichtet ebenfalls nie mehr als jeweils drei der Verteidigungsgeräte und diese Regel sorgt dafür, dass der/ die Spieler\*in nicht mit 15 nebeneinander geklatschten Türmen und darauf platzierten Mangeln für ein Steine-Gewitter sorgt, durch das keine KI jemals durchkommt. Nicht bemannte Belagerungsgeräte zählen in diese Zahl NICHT rein! Ihr müsst euch also keine Sorgen machen, im Gefecht versehentlich entmanntes Belagerungsgerät bringt euch um euren Preis. Einzige Ausnahme: unbemannte Schilde auf Türmen! Schilde auf Türmen zählen IMMER in diese Begrenzung!

### 6) Es ist verboten, das grenzdebile Grundgerüst der KI auszunutzen – in welcher Weise auch immer.

→ Dazu zähle ich bspw.: Holzfällerhütten, die vor feindlichen Torhäusern platziert werden, eingemauerte Lager von Steinbrüchen, sodass die Arbeiter nicht laufen müssen, unzugänglicher positiver Angstfaktor, sodass die Arbeiter keine zusätzlichen Laufwege haben und Wachtürme, die als Feuerschutz in Reihe direkt vor dahinter liegenden Türmen platziert werden. Außerdem jedwede Wirtschaftsgebäude, auch Häuser, die als Wälle

benutzt werden, um feindliche Einheiten in ihrem Laufverhalten zu beeinflussen. Wenn ihr euch mit etwas unsicher seid; fragt bitte vorher nach! Evtl. nehme ich es dann in die Aufzählung dieser Regel auf, sollte es mir entgangen sein.

#### **7) Der feindliche Lord muss auf seinem eigenen Bergfried getötet werden.**

- ➔ In vergangenen Herausforderungen wurde der Lord wiederholt von seinem Bergfried gebaitet und abseits der Truppen getötet, die er hier eigentlich zu seinem eigenen Schutz sammelt. In gewisser Weise lässt sich diese Regel als Teil von Regel sechs verstehen, ich erwähne es lieber trotzdem nochmal explizit. Allerdings: Den Bereich direkt vor dem Bergfried, in dem sich die Bauern versammeln, zähle ich ebenfalls zum Bergfried selbst; auch hier darf der Lord getötet werden.

#### **8) Der tax-abuse ist verboten!**

- ➔ Es gibt Möglichkeiten, das Steuersystem des Spiels massiv auszunutzen, indem erst Einheiten rekrutiert, dann aufgelöst und anschließend ordentlich zur Kasse gebeten werden. Gold scheffeln macht Spaß, aber das Volk sollte darunter nicht leiden müssen! Daher: Solange eure Beliebtheit unter 50 ist, dürft ihr keine Steuern nehmen (Der Slider zum Einstellen der Steuern muss bei positiver Beliebtheit sein)!

---

Ansonsten ist ALLES erlaubt, bzw. wird durch die Karte als solche geregelt. Ihr dürft Schilde auf Türmen platzieren (solange es nicht mehr als acht werden, denn ja; Schilde zählen zu Belagerungsgeräten), die Spielgeschwindigkeit frei wählen und speichern, so oft ihr wollt! :

### **Teilnahmebedingungen:**

Damit ich allen Teilnehmer\*innen einen fairen Wettstreit gewährleisten kann, brauche ich von euch einige Möglichkeiten, eure eingereichte Zeit zu überprüfen. Bitte habt Verständnis dafür: Wenn ihr unvollständige Dateien einreicht, kann ich eure Zeit nicht in die Wertung für die eigentliche Preisverleihung aufnehmen! Außerdem kann ich nicht mehrere Versuche zählen lassen: Wenn ihr eine Zeit eingereicht habt, bleibt es für diese Herausforderung dabei.

Ich benötige von euch (je nach Art der Herausforderung) **zwei** Einsendungen:

#### **1) Ein Screenshot eures Sieg-Bildschirms.**

Dieser erste Punkt ist nur dann relevant, wenn es sich bei der Herausforderung um eine Kreuzzugkarte handelt. Der Screenshot wird mir vor allen anderen Dateien dazu dienen, eure Zeit in eine Liste aufzunehmen! Wenn ihr einfach nur wollt, dass eure Zeit aufgeführt wird, reicht dieser Screenshot. :) Solltet ihr ausschließlich diesen einreichen, kann ich euch für die Preisverleihung jedoch NICHT berücksichtigen! Aber ich freue mich natürlich, wenn ihr auch einfach so teilnehmen wollt. :)

#### **2) Eure Spielstände als gespeicherte Dateien.**

Wenn ihr ein Spiel speichert, erscheint es in euren Dokumenten als Datei im „Saves“-Ordner von Stronghold Crusader. Diese Speicherpunkte sind besonders wichtig und müssen IMMER eingereicht werden. Ihr müsst mir Speicherpunkte zu den folgenden Zeitpunkten einsenden:

➔ **Direkt zu Spielbeginn.** Starttruppen, Goldwerte und alles Weitere werden von der Karte im Speicherpunkt gesichert. Diese Datei gibt mir somit die Möglichkeit, zu kontrollieren, ob ihr andere Startgüter-Dateien ausgewählt habt als von mir vorgesehen.

➔ **Vor jedem Kill.** Kurz bevor ihr eine feindliche KI tötet. Das gibt mir die Möglichkeit zu kontrollieren, ob zur Eroberung der Burg oder zur Verteidigung eurer eigenen Festung Mechaniken genutzt wurden, die ich im Vorfeld verboten habe. Im Schlachtengetümmel kann es schon einmal schwierig sein, an diesen Speicherpunkt zu denken – trotzdem ist er wichtig!

**Ihr dürft so oft speichern, wie ihr wollt!** Ruft euch einfach in Erinnerung, dass speziell diese beiden Speicherpunkte GETRENNT voneinander gemacht werden müssen. Überschriebene Speicherpunkte werden (logischer Weise) nicht separat im Saves-Ordner abgelegt. Je mehr Speicherpunkte ihr mir am Ende einreicht, desto besser ist das für mich. :)

#### **ODER (statt 2)**

**3)** Falls ihr die Möglichkeit habt, euer Spiel aufzunehmen, könnt ihr mir auch die Aufnahme zukommen lassen! In diesem Fall würdet ihr mir gleichzeitig erlauben,

euer Material ggf. für mein Zusammenfassungs-Video zu verwenden. Es genügt das reine Ingame-Material, ein gleichzeitiges Commentary durch ein Mikro ist nicht notwendig! In diesem Fall würden die Speicherpunkte natürlich obsolet – die Aufnahme ist dann mehr als ausreichend. :)

---

➔ Im Fall der aktuell laufenden Herausforderung „**Die bessere Snegge**“ bedeutet das, ich brauche mindestens **4 Dateien** von euch:

- Einen Speicherpunkt direkt zu Spielbeginn, nachdem ihr euren Kornspeicher platziert habt.
- Einen Speicherpunkt, kurz bevor ihr die Schnecke tötet.
- Außerdem: Einen Speicherpunkt **zum Ende jedes Jahres**.

Es ist vielleicht etwas anstrengend, daran zu denken, aber bei einer ~~langen~~ Herausforderung wie dieser wichtig, damit die Lücken zwischen den einzelnen Speicherpunkten nicht zu groß werden. Wenn eure Einreichungen mal Januar statt Dezember oder auch schon November sind, ist das aber überhaupt nicht schlimm!

- Ein Screenshot eures Sieg-Bildschirms.
- 

Ich hoffe sehr, dieses ausführliche Regelwerk verschreckt euch nicht und kommt allzu streng rüber. :D Ich freue mich sehr, wenn ihr teilnehmt! Trotzdem ist es mir wichtig, einen fairen Wettstreit veranstalten zu können – und dafür sind solche (möglichst eindeutig formulierten) Regeln eben wichtig!  
Ich freue mich über eure Einsendungen! :)