



ARK QUEST

STAFFEL 1 - THE CENTER

07.07.24 - 13.07.24

START 14UHR

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	2
2 Allgemeine Regeln	2
3 Bauen	2
4 PvP	3
4.1 Bauen auf der fliegenden Insel	3
5 Aufgabenübersicht	4
6 Wochenaufgaben	4
6.1 Bossfights	4
6.2 Haustier	5
6.3 Tagebuch	5
6.4 Gelege	6
6.5 Blaupausen	6
6.6 Ich hab den Größten	6
7 Versteckte Aufgaben	6
8 Quest NPC	7
8.1 Ressourcen Quests	7
8.2 Tame Quests	7
9 Lagerräume der Aufseher	7
10 PvP Basen	8
11 Abendevents	8
12 Secret Final	9
13 Danksagung	9
14 Server Settings	10
15 Modliste	10

1 Einleitung

In den folgenden Seiten und Kapiteln findet ihr das Regelwerk zum Projekt Ark Quest. Es ist die erste Ausgabe des Projektes von Kay und GaTo unter der Leitung von Rama. Die volle Auflistung des Orga Teams findet ihr gegen Ende des Dokumentes in der [Danksagung](#).

Ein in letzter Zeit selten genutztes Feature in diesem Regelwerk sind die internen Links: ist ein Wort blau gefärbt, wie zum Beispiel Danksagung aus dem letzten Abschnitt, könnt ihr dieses anklicken und kommt automatisch zur Erklärung zu diesem Begriff / den Regeln der Aufgabe.

Im Namen des Orga Teams wünsche ich allen Teilnehmern der drei Teams ein actionreiches Rennen um den ersten Platz, mit viel Spaß an den Rätseln, Ehrgeiz bei der Rekordjagd und Entspannung beim Basebau.

Spielt fair, spielt zusammen, habt Spaß!

- Trukik

2 Allgemeine Regeln

Um Problemen wie DDoS Angriffen / dem Projekt fremden Spielern auf dem Server / etc vorzugreifen, achtet bitte darauf, den Namen / die IP / die Art des Servers nicht im Stream zu thematisieren.
Generell gelten auf dem Server die folgenden Regeln:

- Wechselt beim Joinen auf den Server die Szene im Stream, sollte der Servername / Serverinfos irgendwo geleakt werden meldet euch bitte sofort im Discord bei der Orga
- Wenn notwendig werden die Regeln im Laufe des Projektes angepasst, neue Regeln / Änderungen werden per Ping im Discord festgehalten
- Es gibt keine Streampflicht
- Meta Informationen aus anderen Streams dürfen nicht verwendet werden
- Allgemeine Infos findet ihr auf unserer Website <https://trukik.github.io>
- Der aktuelle Punktestand des Teams ist im F2 Menü im Spiel, im Discord und auf der Website zu unter der Kategorie Punkte zu finden
- Griefing ist verboten
- Das Looten fremder Player ist verboten (Ausnahme siehe [PvP](#))
- Die Nutzung der Schatzkarten aus Bobs Tales ist verboten
- Das Beschädigen von Admin Strukturen ist verboten, Ausnahme bilden die PVP-Basen auf der fliegenden Insel.

3 Bauen

Vorgaben zum Bauen auf dem Server:

- Points of Interest (Artefakte, Obelisken, Teleporter) dürfen nicht zugebaut, aber bebaut werden
- Es sind mehrere Basen erlaubt, lasst eurer Kreativität freien Lauf
- Jedes Team hat ein Teleporter Limit von 3
- Base Building anderer Teams nicht behindern
- Fallen für Dinos / sinnlose Strukturen sollten aufgehoben werden wenn sie keiner mehr braucht
- Turrets außerhalb der PvP Zone müssen auf wild dinos only eingestellt sein
- Regeln zu FoBs findet ihr in [Fliegende Insel](#)

4 PvP

Der Server läuft für die ganze Dauer des Projektes im PvP Modus. PvP darf nur in der dafür gekennzeichneten PvP Zone stattfinden. Diese PvP Zone ist die fliegende Insel, beinhaltet aber auch zeitweise die Austragungsorte der Abendevents.

Regeln für das PvP im Projekt:

- Das PvP der [Abendevents](#) unterliegt eingenen, den Events angepassten Regeln
- Angriffe auf andere Teams, deren Strukturen, sowie Dinos sind außerhalb der PvP Zone verboten
- Mit dem Betreten der PvP Zone bekommt ihr zusätzlich eine Warnung am oberen Bildschirmrand
- Im PvP Gebiet gilt Kill on Sight
- Alles innerhalb der PvP Zone darf getötet, gelootet und zerstört werden



Abbildung 1: PvP Zone an der fliegenden Insel

4.1 Bauen auf der fliegenden Insel

Im folgenden meint die Abkürzung FoB eine Forward operating Base, also eine Raidbase.

- Pro Team darf eine FoB gebaut werden
- Jede FoB ist auf 1 Generator limitiert
- FoBs müssen beim Verlassen der Insel wieder aufgehoben / abgerissen werden

5 Aufgabenübersicht

Eine verkürzte Auflistung der zu bearbeitenden Punkte. Für Details zu den Aufgaben und eine genauere Auflistung, klickt auf den Namen der Aufgabe in der Tabelle um zur Beschreibung der Aufgabe zu gelangen.

Kategorie	Aufgabe	Punkte	Loot
Wochenaufgaben	Bossfights	max 30 Punkte	nein
	Haustier	1 Punkt / Dino Art	nein
	Tagebuch	10 Punkte / Kapitel	nein
	Gelege	1 Punkt / Dino Art Ei	nein
	Blaupausen	max 60 Punkte	nein
	Ich hab den Größten	max 30 Punkte	nein
Versteckte Aufgaben	komplettiert	max 115 Punkte	nein
	mögliche Boni	max 240 Punkte	nein
Quest NPC	Ressourcen	max 83 Punkte	ja
	Tames	max 71 Punkte	ja
Lagerräume der Aufseher		keine Punkte	ja
PvP Basen		keine Punkte	ja
Abendevents		keine Punkte	ja
Secret Final	???	???	???

6 Wochenaufgaben



Abbildung 2: Discord Teaser der Wochenaufgaben

Grundlegende Regeln zu den Wochenaufgaben:

Es reicht ein Beweis als Clip für Bossfight, Tagebuch und Ich hab den Größten zum Zeitpunkt des Erledigens.

Für Haustier, Gelege und Blaupausen müssen die relevanten Gegenstände am Ende des Projektes in der Base vorhanden sein, sodass ein Admin die Aufgabe kontrollieren kann.

6.1 Bossfights

Sucht nach guten Dinos und Waffen um euch auf die Bosskämpfe Alpha / Beta / Gamma vorzubereiten. Ihr bekommt mehr Punkte je höher der Schwierigkeitsgrad des Kampfes. In die Wertung geht der schwerste, gewonnene und per Clip / VoD belegte Versuch ein.

Alpha	30 Punkte
Beta	20 Punkte
Gamma	10 Punkte

6.2 Haustier

Mit dem Erreichen eurer Startbase und dem Errichten des Geheges (Minimum 5x5 Foundations) bekommt ihr euer **Haustier** geliefert. Der Rex frisst alles was ihm in die Quere kommt und sammelt bis zu 5 Seelen jeder einzelnen Art von Dino.

< 5 Seelen einer Dino Art	0 Punkte
= 5 Seelen einer Dino Art	1 Punkt



Abbildung 3: Euer Haustier und sein Opfer

Umgang mit dem Rex:

- der Rex muss die ganze Woche überleben, es gibt keinen Ersatz
- der Rex kann nicht mit einem Cryopod eingesammelt werden
- der Rex darf sein Gehege und die Base verlassen
- der Rex darf gelevelt werden
- der Rex darf umbenannt werden

6.3 Tagebuch



Abbildung 4: Model des Tagebuchs

Auf der Karte werden nach und nach die einzelnen Kapitel des **Tagebuchs** platziert. Die Teams verfolgen die Schnitzeljagd etappenweise. Der Anfang der Schnitzeljagd wird am ersten Abend bekannt gegeben. Ein weiteres Kapitel wird dann verfügbar, wenn ein Team das zuletzt Platzierte gefunden und im Discord eingereicht hat.

Für die Bepunktung ist die Reihenfolge der gefundenen Bücher relevant. Ab Kapitel 1 gibt es für jedes weitere Kapitel Punkte. Fehlt eines der mittleren Kapitel gibt es keine Punkte für spätere Kapitel.

1 Kapitel | 10 Punkte

6.4 Gelege

Sammelt so viele verschiedene Eier wie ihr könnt. Ihr bekommt für jedes Ei einer Dino Art einen Punkt. Die Seltenheit, Größe oder das Level des Eies spielt für die Punkte keine Rolle. Es zählen zum Ende des Projektes alle vorhandenen Eier, ein Admin kontrolliert die Eier auf Doppellungen.

1 Ei | 1 Punkt

6.5 Blaupausen

Sammelt über den Verlauf des Projektes die besten Blaupausen die The Center in diesem Projekt hergibt. Es werden die folgenden zwei Kategorien gewertet: Sattel und Waffe

Es wird dabei nicht unterschieden um welche Waffe oder welchen Sattel es sich handelt, es zählt einzig der Wert des daraus hergestellten Items. Bei exakt gleichen Werten der gecrafteten Items wird der Platz in der Rangliste mehrfach belegt, der nächste Platz rückt in diesem Fall nach.

Die Ziele der Kategorien sind:

Sattel	höchster Rüstungswert
Waffe	höchster Schadenswert

Die Platzierung wird nach folgendem Schema bewertet:

Platz 1	30 Punkte
Platz 2	15 Punkte
Platz 3	0 Punkte

6.6 Ich hab den Größten

Fangt im Laufe der Woche den größten Fisch mit einer Angel. Denkt an den Clip bevor ihr ihn futtert.

Platz 1	30 Punkte
Platz 2	15 Punkte
Platz 3	0 Punkte

7 Versteckte Aufgaben

Auf der Karte wurden 12 unterschiedliche Aufgaben versteckt. Diese Aufgaben testen die Spieler in diversen Skills und Bereichen des Gameplays. Die genaue Erklärung der Aufgaben findet ihr an der jeweiligen Station über das Fragezeichen im Radialmenü des Ringes.



Abbildung 5: Im Radialmenü des Ringes gibt es die Info

Grundlegende Regeln und Funktionen:

- Mit der ersten Interaktion an der Challenge wird diese für alle Teams im F2 Menü aufgedeckt
- Die Challenge wird vor Ort erklärt (über das Fragezeichen im Radialmenü des blauen Ringes), haltet euch an die Anweisungen, abweichende Lösungen sind ungültig
- Aufgaben werden nur dann gewertet wenn sie bewiesen als Clip / VoD Timestamp im Discord vorliegen (automatisierter Fortschritt kann aberkannt werden)
- Nach erfolgreichem Absolvieren einer Aufgabe bekommt ihr automatisch eine Rückmeldung im Discord
- Bis zu fünf Teammitglieder können für das Abschließen einer Aufgabe Punkte sammeln, weitere Abschlüsse von Teammitgliedern geben keine zusätzlichen Punkte
- Jede Aufgabe hat einen Rekordhalter, das Team des aktuellen Rekordhalters bekommt Bonuspunkte
- Aufgaben können unbegrenzt oft wiederholt werden um den Rekord zu knacken, auch wenn der Spieler nicht unter den ersten 5 Absolventen ist

8 Quest NPC

Zahlreiche Quests in 2 Kategorien können für Punkte und Loot erledigt werden. Die Auswahl trifft ihr über das Radialmenü an der Statue:



Abbildung 6: Der grimmige Questgeber

8.1 Ressourcen Quests

- Können nicht abgebrochen werden
- erledigte Aufgaben kehren teils erschwert zurück

8.2 Tame Quests

- Können abgebrochen werden ohne verloren zu gehen

9 Lagerräume der Aufseher

Für jeden Lagerraum gibt es einen Screenshot der die Location verrät und ein Rätsel enthält, um die Tür zu öffnen. Nach aktivieren der nötigen Schalter bleibt die gekoppelte Tür für 30 sek. geöffnet.



Abbildung 7: Beispiel eines Lagerraumes

Die Lagerräume der Aufseher enthalten jeweils 3 Tresore, jeder für ein Team. Wenn ein Team einen Lagerraum öffnet, kann es seinen Tresor mit einem Teamcode öffnen. Der Loot in den Tresoren ist jeweils derselbe. Welche Art Loot in den Tresoren zu finden ist müssen die Teams im Laufe des Projekts selbst herausfinden, er variiert allerdings je nach Schwierigkeit des Rätsels.

Die Screenshots finden sich im ARK Quest DC unter Lagerräume der Aufseher.

10 PvP Basen

Ab Spielstart sind vorgebaute PvP Basen angreifbar. Sobald eine dieser Basen angegriffen wird gibt es eine regelmäßige Warnung an alle Spieler auf dem Server. Die Basen sind ein einmaliges Objekt und werden weder repariert noch aufmunitioniert.



Abbildung 8: Potentielle vorgebaute PvP Base

11 Abendevents



Abbildung 9: Discord Teaser der Abendevents

Die Abendevents stellen Teamaktivitäten dar, die fast jeden Abend stattfinden. Sie sind so designed, dass sowohl ARK Anfänger als auch Experten gleichwertig an den Events teilnehmen können. Die Aktivitäten sind dabei in einem Team gegen Team gegen Team Format aufgebaut und sind mal mehr mal weniger PVP lastig.

Liste der Abendevents:

AAM – Team Deathmatch, Takeshis bridge, CTF (capture the flag), Schiffe versenken

Grundlegende Regeln:

- Die Events werden abends an den Tagen Mo. Di. Do. und Fr. in der Uhrzeit von 18:00 bis spätestens 22:00 gespielt. Eine Abstimmung zur genauen Uhrzeit folgt So Abend im Discord.
- Die Spieler treten zu allen Events ohne Equipment an und bekommen alle notwenige Ausrüstung, etc. für das Event gestellt. Das Mitbringen eigener Ausrüstung sowie Dinos ist nicht gestattet.
- Details zu den Abendevents bleiben vorerst geheim.
- Die Regeln werden jeweils am Morgen/Mittag des jeweiligen Tages im DC geposted.
- Die Eventlocation wird jeweils 30min vor Beginn des Events geöffnet, damit die Spieler sich mit der Umgebung und der zur Verfügung stehenden Ausrüstung vertraut machen und ihre Strategien entwickeln können.
- Am Ende des Events bekommt jedes teilnehmende Team eine Belohnung, das Siegerteam darf sich zuerst am Lootpool bedienen, danach das Team auf Platz 2.
- Wenn möglich kommt bitte mit den Team-Skins zum Event (fürs Feeling)
- Wenn es Gates für Kits gibt erhaltet ihr automatisch euren Team Skin für das Event

12 Secret Final

Findet am Abend des letzten Tages statt, lasst euch überraschen.
Informationen hierzu bekommt ihr im Laufe des Projektes.

13 Danksagung

Endlos viele Stunden sind in ASA, dem Devkit, Grafikprogrammen (Skins / Teaser / Bilder), Schnittprogrammen (Trailer), Google Docs, Discord Servern und PNs, Overleaf (dieses PDF) und diversen IDEs (Bots / Website / Mods / etc) verschwunden. Oft mit der Gefahr des Verplapperns wenn GaTo oder Kay mal mit im TeamSpeak saßen. Was es geworden ist seht ihr hier und die nächsten Tage auf dem Server. Hier eine Auflistung aller Beteiligten am Projekt:

GaTo, Kay - Host
Rama - Head of Orga / Quality Control
ouzo1986 - Modding
Trukik - Website / Creative Writing
Oliver - Discord / Bot
Draca - Questdesign / Quality Control
Evolanca - Skindesign
Reni - Questdesign / Testing / ???
Carsinya - Testing
Phyuxes - Questdesign
Beni - Loophole Prevention
Special Guests:
??? - ???

14 Server Settings

GenericXPMultiplier=7
HarvestAmountMultiplier=10
TamingSpeedMultiplier=10
MatingIntervalMultiplier=0.3

15 Modliste

Die Liste der benutzten Mods inklusive Link zum Steam Workshop

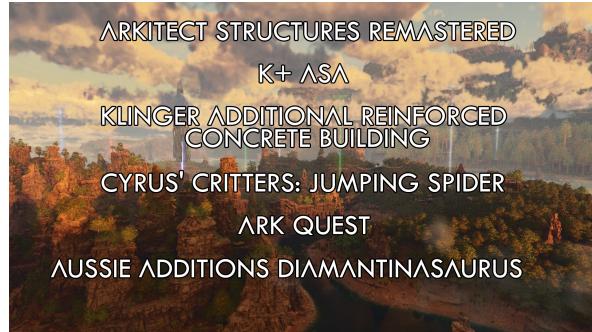


Abbildung 10: Modliste des Events

- Arkitect Structures Remastered

<https://www.curseforge.com/ark-survival-ascended/mods/arkitekt-structures-remastered/download/5478060>

- K+ ASA

<https://www.curseforge.com/ark-survival-ascended/mods/k-v2/download/5437209>

- Aussie Additions Diamantinasaurus

<https://www.curseforge.com/ark-survival-ascended/mods/aussieadditionsdiamantinasaurus/download/5488579>

- Klinger Additional Reinforced Concrete Building

<https://www.curseforge.com/ark-survival-ascended/mods/klinger-additional-concrete-building/download/5334426>

- Cyrus' Critters: Jumping Spider

<https://www.curseforge.com/ark-survival-ascended/mods/cyrus-critters-jumping-spider/download/5448482>

- ARK Quest

<https://www.curseforge.com/ark-survival-ascended/mods/park-platz/download/5495706>