



## Willkommen in der Elo-Liga Command & Conquer: Red Alert 1 Remastered bei Phoenix RTS (PHNX)

Unsere Liga bietet allen Strategen eine Plattform, um ihr Können in packenden Matches unter Beweis zu stellen. Gespielt wird im dynamischen Elo-Liga-Betrieb über die Plattform **Nexus-Control**. Der Einstieg ist absolut flexibel: Da es sich um eine offene Liga handelt, können Quereinsteiger jederzeit und ohne Hürden mitten in die laufende Saison einsteigen.

## Saisonablauf, Turniere und der Weg zum Champion

Eine reguläre Saison erstreckt sich über einen Zeitraum von **vier Monaten**. Während der ersten drei Monate kämpfen alle Spieler um wertvolle Elo-Punkte, um sich in der Rangliste oben festzusetzen. Im vierten und letzten Monat schaltet die Liga in den Turniermodus: Die **Top 25 %** der Rangliste (je nach Teilnehmerzahl, die besten 8, 16, 32 usw.) treten in einem großen Finalturnier gegeneinander an. Gespielt wird im Best of 3 / 5. Alle Spiele aus dem Turnier werden auf Regelverstöße geprüft.

Um die Langeweile für alle Turnierteilnehmer oder nicht qualifizierte Spieler zu minimieren, läuft der reguläre Elo-Liga-Betrieb parallel zum Turnier nahtlos weiter – du kannst also jederzeit weitere gewertete Spiele bestreiten und deinen Rang verbessern. Aus Fairness findet ein Entscheidungsspiel zwischen dem letzten qualifizierten Platz und dem ersten nicht qualifizierten (Spiel um Platz 8, 16, 32 usw.) statt. Für die Turnierteilnehmer winkt aktuell ein Bonus an Elo-Punkten gestaffelt nach Platzierung im Turnier. Wer das Turnier gewinnt, muss sich in der Folgesaison jedoch auf eine besondere Herausforderung einstellen: Um die Balance zu wahren, erhält der Turniersieger im darauffolgenden Turnier ein Handicap (wie etwa eine 30-sekündige Verzögerung beim Aufbauen des Bauhofs/MBF). Dieses Handicap zählt nur für das folgende Turnier und nicht für die nächste Saison.



## Matchmaking, Kartenwahl und technische Voraussetzungen

Das Finden von Gegnern läuft vollautomatisch über Nexus. Sobald du dich im System als „**Spielbereit**“ markierst, sucht der Algorithmus nach einem passenden Kontrahenten. Nach 5 Minuten wird IMMER ein Spielpartner gefunden, insofern überhaupt jemand online ist. Länger dauert ein Matchmaking nie. Sobald ein Match gefunden wurde, wirst du per Benachrichtigung und Signalton informiert. **Wichtig hierbei:** Spieler haben ein Zeitfenster von 10 Minuten, um die Spielbereitschaft zu bestätigen. Wer sich in dieser Zeit nicht bestätigt, verliert das Match. Bestätigen beide nicht, zählt das Spiel als nicht zustande gekommen. (Du musst Nexus währenddessen als Tab im Browser offen lassen, du kannst das Fenster aber problemlos im Hintergrund offen lassen.)

Gespielt wird auf einer Karte, die Nexus automatisch aus einem festen Pool von **15 Maps** für euer Match auswählt. Eine maximale Anzahl an Spielen gibt es nicht. Du kannst so oft antreten, wie du möchtest. Zudem hat jeder Spieler alle 24 Stunden die Möglichkeit, ein gezieltes Match gegen einen Wunschgegner zu absolvieren.

## Das Elo-System und der Saison-Reset

Jeder Turnierteilnehmer startet mit einem Basiswert von **1000 Elo-Punkten**. Das System ist dabei so fair gestaltet: Liegt zwischen zwei Spielern ein großer Elo-Unterschied, führt eine Niederlage gegen den Spieler mit der höheren Elo-Wertung nur zu einem geringen Elo-Verlust. Ein Sieg gegen den Spieler mit der höheren Elo-Wertung führt jedoch zu einem hohen Elo-Gewinn.

Am Ende jeder Saison erfolgt ein fairer „**Soft-Reset**“, um die Rangliste für die neue Saison wieder spannend zu gestalten:

- Spieler mit **über 1000 Punkten** behalten ihren Basiswert und starten zusätzlich mit der Hälfte ihrer in der Vorsaison dazu gewonnenen Punkte (Beispiel: Bei 2500 Punkten beträgt der Gewinn 1500 Punkte. Die Hälfte davon sind 750 Punkte, was zu einem neuen Startwert von 1750 führt.)
- Spieler mit **unter 1000 Punkten** werden automatisch wieder auf den Basiswert von 1000 Punkten angehoben.
- Alle berechneten Werte werden dabei stets auf den vollen Elo-Punkt aufgerundet.



## Regeln, Kontrollen und Fairplay

Gespielt wird strikt nach unserem offiziellen Regelwerk. Verstöße werden nicht toleriert und mit sogenannten „Upsis“ geahndet. Diese führen zu empfindlichen Punktabzügen beim Elo-Wert bis hin zum vollständigen Punktverlust für das jeweilige Match. Ein Unentschieden ist unter bestimmten Voraussetzungen im Spielverlauf übrigens ebenfalls möglich und wird immer geprüft.

Nach dem Ende einer Partie kann jede beteiligte Spielpartei das Match zur Prüfung im System anmelden (Überprüfung der Spiele auf Regeltreue nur auf Zuruf. Um maximales Fairplay zu garantieren, steht Drittparteien das **Nexus-Ticket-System** zur Verfügung, über das Beschwerden zu Spielergebnissen oder Unstimmigkeiten eingereicht werden können. Unfares Spielverhalten wird so auf lange Sicht abgestraft, auch wenn es auf ein einzelnes Match keinen direkten Einfluss haben muss (keine der beiden Spielparteien hat einen Verstoß gemeldet).

## Inaktivität, Urlaub und Liga-Ausstieg

Wer ganz oben mitspielen und sich für das Finale Saison Turnier qualifizieren möchte, unterliegt einer **Aktivitäts-Pflicht**: In den Turnier-Rängen muss **jede Woche mindestens 1 Spiel** über das Matchmaking (gezielt gespielte Matches zählen nicht) absolviert werden. Wer dem nicht nachkommt, verliert als Strafe 10 % seiner aktuellen Elo-Wertung. Solltest du im Urlaub oder vorübergehend abwesend sein, wird darum gebeten, dies im System "Abwesenheitskalender" einzutragen. Für Spieler außerhalb der Turnierplätze ist der Urlaubsantrag zwar keine Pflicht, jedoch trägt dies zur Übersichtlichkeit für alle anderen Spieler bei.

Solltest du die Lust am Spielen verlieren oder eine längere Pause einlegen, greift unser Inaktivitäts-Filter: Spieler, die über 6 Wochen kein Match bestritten haben, erhalten eine automatische Benachrichtigung. Nach 8 Wochen absoluter Inaktivität wird der Spieler komplett aus der Elo-Rangliste gelöscht. Selbstverständlich steht es jedem Teilnehmer frei, die Liga jederzeit selbstständig zu verlassen. Dies kann jeder selbstständig in seinem Profil erledigen.



## Community, Feedback und Livestreams

Unsere Liga lebt von ihren Spielern! Eine aktive Mitwirkung ist ausdrücklich erwünscht – Lob, Kritik und Verbesserungsvorschläge werden jederzeit gerne entgegengenommen und können über das Nexus-Ticketsystem an das Team weitergereicht werden. Für Abwechslung neben dem harten Liga-Alltag sind regelmäßig verschiedene „**Spaß-Turniere**“ in Planung. Denkbar sind hierbei Formate mit abweichenden Countdown-Zeiten (abseits der standardmäßigen 10 Minuten CD), Turniere mit festem MBF, „König schützen“ oder reine Panzerverbote. Eure eigenen kreativen Vorschläge für Turnier-Modi sind hierzu herzlich willkommen!

Aktuell ist von unserer Seite aus kein offizieller Livestream der Liga-Spiele geplant. Wenn du jedoch leidenschaftlicher C&C-Fan bist und Lust hast, unsere Matches live auf Twitch, YouTube oder anderen Plattformen zu casten und zu streamen, melde dich einfach bei uns! Wir unterstützen einen Aufbau in der Richtung tatkräftig mit.

## Ansprechpartner

Eine Übersicht aller direkten Ansprechpartner für deine Fragen und Anliegen findest du hier:

Teamkonzept Punkt 10