

# Regulamin



## HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® MISTRZOSTWA POLSKI

tekst: MATEUSZ JARZEMBSKI  
oprawa graficzna: TYMOTEUSZ ZAPAŁA



## I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Organizatorem Mistrzostw Polski 2018 (dalej nazywanych Mistrzostwami) jest serwis Jaskinia Behemota. Oficjalna strona internetowa Mistrzostw znajduje się pod adresem:  
<http://mistrzostwa.heroes.net.pl>.
2. Mistrzostwa rozpoczynają się 7 lutego 2018 roku.
3. Mistrzostwa odbywają się przy użyciu kompletnej edycji Heroes of Might and Magic III oraz najnowszych wersji:
  - ❖ Dodatku Horn of the Abyss,
  - ❖ Nakładki HD mod z wbudowaną wtyczką *tournament rules*.
- 3.1 Jeżeli w trakcie trwania Mistrzostw któreś z wyżej wymienionych pojawi się w nowszej wersji, wszyscy gracze są zobligowani do przeprowadzenia aktualizacji.

## II. PRZEBIEG MISTRZOSTW

1. Mistrzostwa składają się z dwóch następujących po sobie etapów: faza grupowa oraz faza pucharowa.
2. Mapy rozgrywane w fazie grupowej:
  - ❖ Mapa losowa – szablon Jebus Cross,
  - ❖ Mapa losowa – szablon Balance 2.0,
  - ❖ Arena Konwentowa 2.5 HotA.
3. Przebieg fazy grupowej:
  - 3.1. Gracze zostają w losowy sposób rozdzieleni na kilkusobowe grupy oznaczone numerycznie (Grupa 1, Grupa 2, ...).
  - 3.2. Mecze odbywają się na zasadzie każdy z każdym, do jednej wygranej.
  - 3.3. Zwycięzca meczu otrzymuje 1 punkt, przegrany 0. Jeśli z jakiegoś powodu nastąpi remis, obaj gracze otrzymują po 0,5 punktu.
  - 3.4. Gracze po zakończonym meczu składają krótki raport w przeznaczonym do tego miejscu na forum.
  - 3.5. Z każdej grupy do kolejnego etapu awansuje dwóch graczy z najlepszymi wynikami. W przypadku remisu decyduje wynik bezpośredniego starcia między remisującymi. Jeżeli dalej nie ma rozstrzygnięcia, należy rozegrać dogrywkę.
  - 3.6. W przypadku gdy trzech graczy zdobyło tyle samo punktów

a bilans ich zwycięstw nie rozstrzyga sytuacji, gracze ci rozgrywają na zasadzie „każdy z każdym” dogrywkowe mecze na Arenie Konwentowej 2.5 do jednej wygranej. W przypadku braku rozstrzygnięcia procedura jest powtarzana.

4. Mapy rozgrywane w fazie pucharowej:

- ✘ Mapa losowa – szablon Jebus Cross,
- ✘ Mapa losowa – szablon Balance 2.0,
- ✘ Mapa losowa – szablon Mini-Nostalgia,
- ✘ Mapa losowa – szablon h3dm1,
- ✘ Arena Konwentowa 2.5 HotA.

5. Przebieg fazy pucharowej:

5.1. Gracze, którzy awansowali do drugiego etapu zostaną umieszczeni w tzw. drzewku pucharowym, gdzie zwycięzca grupy 1 zmierzy się z zawodnikiem z drugiego miejsca w grupie 65 i tak dalej (analogicznie gracz z drugiego miejsca w drugiej grupie zmierzy się z graczem z pierwszego miejsca w grupie 66).

5.2. Gra odbywa się w systemie *single elimination*, czyli do jednej wygranej. Zwycięzca przechodzi dalej, przegrany odpada z turnieju.

5.3. Zwycięzca finału otrzymuje tytuł Mistrza Polski 2018. Tytuł ten będzie oficjalnie uznawany przez środowisko graczy Heroes III reprezentowane przez strony internetowe:

- ✘ Jaskinia Behemota,
- ✘ Kwasowa Grota,
- ✘ Akademia Wojny,
- ✘ Tawerna,

oraz grupy facebookowe:

- ✘ Jak będzie w Erathii?,
- ✘ Jak będzie w Erathii? – sekcja PvP,
- ✘ Heroes of Might and Magic III,
- ✘ Browar Twierdza,
- ✘ ZGOP,
- ✘ Astrologowie ogłaszają,
- ✘ Sok z Crag Hacka,
- ✘ Heroes Orchestra.

- 5.4. Gracze którzy zajęli miejsca na podium otrzymają nagrody rzeczowe.

### III. PRZYGOTOWANIE GRY

1. Do połączenia się należy użyć lobby dostępnego w Horn of the Abyss. Jeden z graczy zakłada pokój i hasło do niego przekazuje rywalowi.
2. Gracz, który dołączył do pokoju wybiera cyfrę 0 lub 1, a gospodarz wykonuje rzut monetą (opcja dostępna w zakładce *PvP-options*).
3. Gracz, który wygrał rzut monetą rozpoczyna proces eliminowania dostępnych map. Gracze robią to na przemian, aż zostanie tylko jedna mapa – to na niej będzie rozgrywany mecz.
4. Gracz, który wygrał rzut monetą rozpoczyna proces eliminowania dostępnych miast. Gracze robią to naprzemian, aż zostaną tylko trzy miasta. Gracz, który nie eliminował ostatni, wybiera miasto z trzech dostępnych, przeciwnik natomiast wybiera kolor (czerwony/niebieski) oraz miasto z pozostałych dwóch.
5. Wybór bohaterów i premii startowych odbywa się bez żadnych ograniczeń.
6. Szczegółowe informacje dotyczące ustawienia poszczególnych map znajdują się w dalszej części regulaminu.

### IV. USTAWIENIA SZABLONÓW

**Uwaga:** Ustawienia zegara, dróg oraz tur symultanicznych na wszystkich szablonych mogą zostać zmienione za zgodą obu graczy. Jeśli takiej zgody nie ma, należy użyć ustawień domyślnych!

1. Szablon Jebus Cross:
  - ❌ Rozmiar XL bez podziemi,
  - ❌ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 0,
  - ❌ Brak zespołów,
  - ❌ Tylko najlepsze drogi,
  - ❌ Brak wody, potwory silne,
  - ❌ Poziom trudności: 160%,
  - ❌ Zegar: klasyczny, 10 minut/tura,
  - ❌ Symultaniczne tury: tak, do 121,
  - ❌ *Tournament rules*: tak.

## 2. Szablon Balance 2.0:

- ❌ Rozmiar L bez podziemi,
- ❌ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 0,
- ❌ Brak zespołów,
- ❌ Tylko najlepsze drogi,
- ❌ Brak wody, potwory silne,
- ❌ Poziom trudności: 130%,
- ❌ Zegar: klasyczny, 8 minut/tura,
- ❌ Symultaniczne tury: tak, do 117,
- ❌ *Tournament rules*: tak,
- ❌ Zakaz używania zaklęć: Wrota wymiarów, Lot, Portal miejski.

## 3. Szablon Mini-Nostalgia:

- ❌ Rozmiar L z podziemiami,
- ❌ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 6,
- ❌ Brak zespołów,
- ❌ Tylko najlepsze drogi,
- ❌ Poziom trudności: 160%,
- ❌ Zegar: klasyczny, 10 minut/tura,
- ❌ Symultaniczne tury: tak, do 123,
- ❌ *Tournament rules*: tak.

**Uwaga:** na szablonie Mini-Nostalgia należy wybrać miasta dla botów. Gracze robią to naprzemian, zaczyna niebieski. Wszystkie 8 miast (2 graczy + 6 botów) muszą być różne. Bohaterów i premie startowe dla botów zostawiamy losowe.

## 4. Szablon h3dm1 (mirror):

- ❌ Rozmiar L (podziemia zostaną wygenerowane automatycznie),
- ❌ Gracze ludzcy – 2, gracze komputerowi – 0,
- ❌ Brak zespołów,
- ❌ Tylko najlepsze drogi,
- ❌ Poziom trudności: 160%,
- ❌ Zegar: klasyczny, 8 minut/tura,
- ❌ Symultaniczne tury: tak, do 117,
- ❌ *Tournament rules*: tak.

**Uwaga:** szablon h3dm1 to *mirror*. Oznacza to, że gracze mają dokładnie taki sam układ mapy (odbicie lustrzane w podziemiach)

i grają tym samym miastem, a jedyną różnicą jest bohater startowy. Przygotowanie gry na tym szablonie przebiega więc nieco inaczej: Poczynając od zwycięzcy rzutu monetą każdy eliminuje jedno miasto, a następnie z zakładki PvP-options wybieramy opcję Random town. Wylosowanym miastem będą grać obaj zawodnicy. Następnie zwycięzca rzutu monetą rozpoczyna licytację od dowolnej sumy złota, która jest wielokrotnością 100. Można przebijać o dowolną kwotę, która jest wielokrotnością 100. Licytacja toczy się do momentu aż ktoś spasuje. Zwycięzca licytacji decyduje jakim kolorem będzie grał, pierwszy wybiera bohatera i ustawia premię startową. Za pomocą opcji gold transfer należy ustawić odpowiednio  $-X$  dla zwycięzcy licytacji oraz  $X$  dla przegranego, gdzie  $X$  to suma złota, która zakończyła licytację.

## V. PODSTAWOWE ZASADY

1. *No red rush*. Gracz czerwony nie może w pierwszym dniu tygodnia zaatakować gracza niebieskiego (jego bohaterów i miast – nawet niestrzeżonych) wykorzystując do tego celu jednostki z nowego przyrostu w posiadanych obecnie miastach i podbitych w tej turze miastach przeciwnika.  
Zasada ta nie obejmuje jednostek od zatrudnionych bohaterów, puszek pandory, chat proroków, siedlisk zewnętrznych, portali istot, banków stworzeń, zaległych przyrostów czy miast neutralnych zajętych w tej turze.  
Zasada ta nie jest złamana jeżeli gracz czerwony zaatakuje gracza niebieskiego nieświadomie – np. przechodząc przez teleport po którego drugiej stronie stoi przeciwnik.
2. *No hit-and-run*. W walce między graczami, atakujący nie może uciec/poddać się w pierwszej rundzie bitwy jeżeli rzucił w niej już jakieś zaklęcie. Nie dotyczy kolejnych rund bitwy ani gracza broniącego się. Zasada ta jest zaimplementowana w grze przez wtyczkę *tournament rules*.
3. *No joiners*. Nie można przyłączać jednostek stojących na mapie do swojej armii. Działanie dyplomacji jest ograniczone do wstępu do biblioteki i kosztów poddania się. Nie ma ograniczeń co do przyłączania jednostek z siedlisk, puszek pandory, chat jasnowidzów i

banków stworzeń. Zasada ta jest zaimplementowana w grze dzięki wtyczce *tournament rules*.

4. *Dimension door*. Zakłęcie wrota wymiarów może być użyte tylko raz na turę przez każdego bohatera. Zasada ta jest zaimplementowana w grze dzięki wtyczce *tournament rules*.
5. *Pat situation*. Podczas bitwy, gdy od dłuższego czasu nie zadano żadnych obrażeń a jeden z graczy wciąż unika starcia, to unikający musi się poddać lub uciec. Np. jeżeli czerwonemu został 1 złoty smok, a niebieskiemu 100 kamiennych golemów to gracz czerwony powinien się poddać lub uciec – mimo że teoretycznie jest w stanie unikać zwania w nieskończoność.
6. *Zone passages*. Zagadnienie przechodzenia do kolejnych stref zostało szczegółowo opisane w poniższych punktach oraz zilustrowane przykładami:

**Uwaga:** Dodatek Horn of the Abyss wersji 1.5.0 naprawił mechanizm generowania się strażników, dzięki czemu większość opisanych problemów może nigdy nie zaistnieć. Nie zmienia to faktu, że poniższe zasady pozostają w mocy i należy ich przestrzegać.

- 6.1. By przejść z jednej strefy do drugiej należy najpierw pokonać strażnika (potocznie: guarda). Jeżeli jednego przejścia chroni dwóch lub więcej strażników, gracz musi pokonać przynajmniej jednego z nich. Dwukierunkowy teleport jest traktowany jako przejście z dwoma strażnikami. Wystarczy więc, że pokonamy strażnika po jednej ze stron.
- 6.2. Obowiązuje zasada *Fight Misplaced Guard* (FMG), która głosi że nawet jeżeli generator ustawił strażnika w sposób umożliwiający jego ominięcie to i tak trzeba go pokonać. Dodatkowo należy pamiętać, że każde przejście jest rozpatrywane oddzielnie.
- 6.3. Dozwolone jest wejście do nowej strefy omijając strażnika by dostać się do innego fragmentu strefy, w której obecnie się znajdujemy. Musi się to odbyć najkrótszą możliwą drogą bez ingerowania w nową strefę, to jest bez zbierania w niej surowców, odwiedzania lokacji itp.
- 6.4. Dozwolone jest wejście do nowej strefy omijając strażnika by zaatakować innego strażnika od drugiej strony. Musi się to

odbyć najkrótszą możliwą drogą bez ingerowania w nową strefę, to jest bez zbierania w niej surowców, odwiedzania lokacji itp.

- 6.5. Jeżeli z jakiegoś powodu wszystkie przejścia do kolejnej strefy nie są chronione, można swobodnie przejść.
- 6.6. Dozwolone jest wejście do nowej strefy omijając strażnika jeżeli istnieje dowód na to, że przeciwnik zabił już przynajmniej jednego ze strażników tej strefy.
- 6.7. Dozwolone jest użycie zaklęć wrot wymiarów i lot oraz artefaktu skrzydła anioła w celu przejścia do sąsiedniej strefy o ile już pokonaliśmy (lub zrobił to przeciwnik) strażnika tej strefy.

### Przykład 1



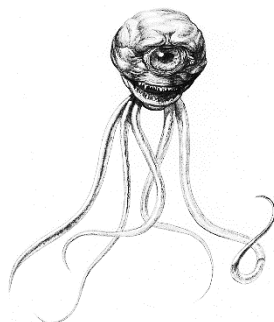
Wejścia na pustynię strzeże oddział diabłów oraz niks. Mimo że umieszczenie ich pozwala czerwonemu na przejście obok, musi on najpierw pokonać przynajmniej jeden z wymienionych oddziałów.



## Przykład 2



Czerwony może przejść przez pustynię by zaatakować niksy od drugiej strony. Musi to zrobić jednym ruchem i po drodze nie może niczego zbierać ani odwiedzać.



### Przykład 3



Czerwony pokonał oddział niks. Teraz może swobodnie wejść do nowej strefy omijając diabły. Gdyby posiadał zaklęcia wrota wymiarów lub lot bądź artefakt skrzydła anioła, mógłby ich teraz użyć do wejścia na pustynię.



#### Przykład 4



Na pustynię prowadzą dwa rozdzielne przejścia. Jeżeli czerwony pokona minotaury, może przejść na pustynię tylko tamtędy. Jeżeli chce iść drogą, musi pokonać jej strażników nawet jeśli ich ustawienie pozwala je ominąć.



## Przykład 5



Żywiołaki ognia strzegą przejścia do nowej strefy (trawa). Gracz czerwony może je ominąć po to, by kontynuować podróż po bagnie. Musi to zrobić jednym ruchem i nie może zbierać ani odwiedzać niczego na trawie dopóki nie pokona żywiołaków.



## 7. Restarty:

- 7.1. Mapę należy zrestartować natychmiast jeżeli gracz nie posiada miasta, miasto nie ma fortu, bohater ma inny poziom niż 1 lub na mapie pojawiła się woda.
- 7.2. Graczom przysługuje pula tzw. restartów na żądanie. Gracz może zrestartować mapę dwukrotnie w pierwszej turze (2 x 111) ALBO raz w drugiej turze (1 x 112).
- 7.3. Graczom przysługują dodatkowe restarty techniczne w przypadku gdy tuż pod miastem został wygenerowany strażnik blokujący przejście, uniemożliwiający w ten sposób ekspansję i rozwój. Restarty techniczne dotyczą też sytuacji, w której mapa jest zbugowana, np. brakuje przejścia do kolejnych stref lub gracz nie posiada w strefie startowej żadnej wioski (miasta bez fortu).

## VI. ARENA KONWENTOWA 2.5

1. AK 2.5 to gotowa mapa o przeznaczeniu turniejowym. NIE obowiązują na niej wyżej wymienione zasady.
2. Zwycięzca rzutu monetą wybiera kolor (czerwony/niebieski).
3. Jako premię startową wybieramy złoto, poziom trudności 200%, zegar (klasyczny) wyłączony, symultaniczne tury do 112, *tournament rules*: nie.
4. Pojedynek w AK 2.5 gramy do dwóch zwycięstw.
5. Miasta:
  - ❖ Pierwsza gra: losowe vs. losowe,
  - ❖ Druga gra: zamiana miast i kolorów z pierwszej gry,
  - ❖ Trzecia gra: losowe vs. losowe i zmiana kolorów z drugiej gry.
6. *Pat situation*. Podczas bitwy, gdy od dłuższego czasu nie zadano żadnych obrażeń, a jeden z graczy wciąż unika starcia to unikający musi uciec co na AK 2.5 jest równoznaczne z przegraniem gry. Np. jeżeli czerwonemu został 1 złoty smok, a niebieskiemu 100 kamiennych golemów to gracz czerwony powinien się poddać lub uciec mimo, że teoretycznie jest w stanie unikać zwania w nieskończoność.

7. Jeżeli obaj bohaterowie zginą w walce, obaj gracze przegrywają i należy rozpocząć nową grę z zachowaniem miast i kolorów. Ucieczka z pola bitwy zawsze oznacza przegraną uciekającego.

## VII. FAIR PLAY

1. Obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania regulaminu. W sytuacjach spornych, które nie zostały uwzględnione w regulaminie, decydujący głos ma Organizator.
2. Gracze mają obowiązek korzystania z funkcji codziennych zapisów dostępnej w HD modzie. Pomoże to w rozwiązaniu wszelkich zgłoszeń dotyczących oszukiwania.
3. Nie używamy kodów ani zewnętrznego oprogramowania ingerującego w grę lub takiego, które podaje nam informacje do których nie powinniśmy mieć dostępu.
4. Nie oglądamy zapisów gry ani mapy w edytorze przed zakończeniem rozgrywki.
5. Mecze rozgrywane w ramach Mistrzostw są z założenia grami rankingowymi, a więc przegrany jest zobowiązany do oddania punktów przeciwnikowi pisząc „gg”. Za zgodą obu stron, gra może być przeprowadzona w trybie nierankingowym.
6. Po zakończonej rozgrywce podajemy hasło do zapisów gry przeciwnikowi.
7. Gracze łamiący regulamin i oszuści będą natychmiast usuwani z turnieju.
8. Jeżeli w trakcie gry nastąpi zerwanie sesji z powodów technicznych, należy wczytać grę z ostatniego możliwego zapisu, a ruchy wykonać w sposób możliwie najbardziej podobny do poprzedniego.

