



Unreal Tournament 2004 Deathmatch 1on1

Stand: 29.04.2006

SPIELVERSION

Gespielt wird Unreal Tournament 2004 im Modus 1on1 DM in der jeweils aktuellen Version (Server und Client). Für den Server muss der NoAdrenalin/NoSuperweaponsMutator und die aktuelle AntiTCC Version installiert sein. Des Weiteren muss der neueste Utcomp Mutator verwendet werden.

MAPPOOL

Für das 1on1-Turnier steht folgender Mappool zur Verfügung:

- DM-Rankin
- DM-1on1-Roughinery
- DM-DE-Ironic
- DM-1on1-Lea

TURNIERMODUS

Das Turnier wird in Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner und ein Loserbracket. Es wird im Best-of-3 System gespielt.

MAPWAHL

Es werden solange Maps aus dem Mappool herausgestrichen, bis drei Maps übrig bleiben, aus denen die beiden Spieler dann eine Startmap erwählen. Der Spieler, der oben im Grid steht, wählt zuerst. Die zweite und dritte Map verbleiben im Pool für das Best-Of-Three, als Mapwahlmöglichkeit für den unten im Grid stehenden Spieler.

OVER-ALL-FINALE

Im Over-All-Finale muss der Spieler aus dem Loserbracket zwei "Best-Of-Three" gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Spieler aus dem Winnerbracket reicht ein Best-Of-Three für den Turniersieg.

DISCONNECT

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten 3 Minuten ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, entscheidet der Turnieradmin anhand des Punktestands über Sieg

oder Niederlage.

SERVER

Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

- Tournament Game: on
- Players Must Be Ready: on
- Force Respawn: on
- Game Speed: 100% (1.0)
- Air Control: 35% (0.35)
- Max Lives: 0
- Spawn Protection Time: 0
- Max Players: 2
- Max Spectators: 0
- Goal Score: 0
- Time Limit: 15
- Friendly Fire: 100%
- Translocator: off
- AMP: off
- Weapon Stay: off
- Weapons shake view: off
- Allow Weapon Throwing: on
- NetServerMaxTickrate: 30
- AllowPlayerLights: On
- Adrenaline: Off
- Double Damage: off
- UT-Comp Settings
- EnableDoubleDamage: false
- Enable Netcode: false
- Enable Serverside Demorecording: false
- Enable Teamoverlay: true
- Enable Warmup: true
- Brightskins: UT Comp Style
- Hitsound Mode: Sine of Light
- Number of grenades at spawn: 1
- Warmup time: 0

HACKS

Alle Hacks und fremde Programme sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation.