

Regelwerk – Unreal Tournament 2004 1on1

der



Die in diesem Regelwerk festgehaltenen Verordnungen und Leitsätze sind für jeden Teilnehmer der LAN-GAMER-zone verbindlich. Mit der Anmeldung bestätigt jeder Teilnehmer, dass er das Regelwerk gelesen, verstanden und akzeptiert hat. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, die benötigte Software im Original käuflich erworben zu haben. Bei nachweislicher Nutzung einer Kopie erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der Liga.

Stand: 03-01-2007
Version: 1.2

lan.gamer-zone.com

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
Unreal Tournament 2004 1on1 - Regelwerk	3
Allgemein	3
Turniermodus	3
Maps	3
Overall Finale	3
Cheats	3
Disconnect	3
Serversettings	3
Usersettings	4

Unreal Tournament 2004 1on1 - Regelwerk

ALLGEMEIN

Gespielt wird Unreal Tournament 2004 im Modus 1on1 DM in der jeweils aktuellen Version (Server und Client). Für den Server muss der No Adrenaline, der No Superweapons Mutator und die aktuelle AntiTCC Version installiert sein. Des Weiteren muss der neueste UTcomp Mutator verwendet werden.

TURNIERMODUS

Es wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Es wird im Best-of-3 mit einem Zeitlimit von 15 Minuten gespielt. Wenn nach 15 Minuten Gleichstand besteht kommt es zu einer Sudden Death Overtime.

MAPS

Die erste Map wird ermittelt, indem beide Spieler abwechselnd eine Map aus dem Mappool streichen. Die Map, die dann als letzte übrig bleibt, wird als erstes gespielt. Nach der ersten Map gilt Loserchoice bis zum Ende des Matches. In einem Match darf keine Map zweimal gespielt werden. Folgende Maps sind im Pool:

- DM-Rankin
- DM-1on1-Roughinery-FPS
- DM-DE-Ironic
- DM-Lea
- DM-1on1-Squader
- DM-Deck17

OVERALL FINALE

Im Over-All-Finale muss der Spieler aus dem Loserbracket 2 BO3 gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Spieler aus dem Winnerbracket reicht ein BO3 für den Turniersieg.

CHEATS

Als Cheat wird die Benutzung jedes Drittprogramms angesehen, sowie jeder ins Spiel eingebaute Befehl, der einem Spieler einen erheblichen Vorteil verschafft.

Das Benutzen von Cheats ist verboten und wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

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.

SERVERSETTINGS

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"

Translocator "off"

AMP "off"

Weapon Stay "off"

Weapons shake view "off"

Allow Weapon Throwing "on"

NetServerMaxTickrate "30-45"

AllowPlayerLights "on"

Adrenaline "off"

DoubleDamage "off"

Die Serversettings sind von beiden Seiten vor Spielbeginn zu überprüfen. Proteste die nach Spielbeginn eingereicht werden, sind nicht gültig.

USERSETTINGS

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

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

Werte, die nicht speziell gesetzt werden, sind als Standardwerte zu verstehen.