



# INHALT

Erste Schritte .....	1
Die ReadMe-Datei (Liesmich) .....	1
Setup & Installation .....	1
Tastaturbefehle .....	2
Kampfarten .....	4
Einzelspielermodus .....	7
Mehrspielermodus .....	9
Einstellungen-Menü .....	12
Speichern und Laden .....	17
Head-Up Display .....	18
Textnachrichten .....	19
Sprach-Chat .....	19
Sprach-Befehle .....	23
Team-Befehle und Provokationen .....	23
Internet-Chat .....	24
Mutatoren .....	24
Waffen .....	25
Andere Gegenstände .....	30
Fahrzeuge .....	31
Geschütztürme .....	40
Spieldatums .....	42
UT2004 Allgemeine Daten .....	43
Credits .....	45
Unreal Tournament® 2004 Website .....	48
Warranty .....	51

## Setup und Installation

- Starten Sie Windows® 98/Me/2000/XP.
- Legen Sie die *Unreal Tournament 2004 Install Disc* in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. (Legen Sie die Spiel-DVD (Play Disc) in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein, falls Sie die *Unreal Tournament 2004 DVD Special Edition* besitzen.)
- Ist die AutoPlay-Funktion aktiviert, müsste sich jetzt automatisch das Titelfenster öffnen. Falls die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert ist oder der Installationsvorgang nicht automatisch beginnt, klicken Sie bitte auf den Start-Knopf in der Windows®-Taskbar und dann auf „Ausführen“. Geben Sie D:\Setup ein und klicken Sie auf „OK“. Hinweis: Falls Ihrem DVD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe zugewiesen ist, geben Sie stattdessen diesen Buchstaben ein.
- Folgen Sie den restlichen Anweisungen auf dem Bildschirm, um mit dem Installieren Ihrer *Unreal Tournament 2004* DVD-ROM fortzufahren. Zur Installation ist ein Keycode nötig, den Sie außen am CD-Halter finden (bei der DVD Special Edition ist er auf der Innenseite der DVD-Hülle).
- Sobald die Installation beendet ist, klicken Sie die START-Taste in der Taskleiste von Windows® an und wählen Programme/Atari/*Unreal Tournament 2004/UT2004* spielen, um das Spiel zu starten.

## Installation von DirectX®

Für *Unreal Tournament 2004* benötigen Sie DirectX® 9.0b oder höher. Falls DirectX® 9.0b oder höher nicht auf Ihrem Computer installiert ist, klicken Sie „Ja“, um sich mit der DirectX® 9.0b Lizenzvereinbarung einverstanden zu erklären. Danach beginnt der DirectX® 9.0b-Installationsvorgang.

## TASTATURBEFEHLE

Hier unten finden Sie eine Liste der Standardsteuerbefehle. Sie können diese Belegung im Eingabe-Menü (unter Einstellungen) verändern, wenn Sie dort Steuerung konfigurieren wählen, das Feld neben der Funktion anklicken, die Sie ändern wollen, und dann die Taste drücken, der Sie diese Funktion zuweisen wollen.

BEWEGUNG	TASTE
Feuer	Linke Maustaste
Sekundärfeuer	Rechte Maustaste
Vorwärtsgehen	Pfeiltaste Hoch (oder W)
Zurückgehen	Pfeiltaste Runter (oder S)
Seitwärts nach links	Pfeiltaste Links (oder A)
Seitwärts nach rechts	Pfeiltaste Rechts (oder D)
Springen/Hoch	Leertaste
Ducken/Runter	Umschalttaste
Nach oben sehen	Entf
Nach unten sehen	Bild ab
Ansicht zentrieren	Ende

HILFETASTEN	TASTE
Weg zur Roten Basis	M
Weg zur Blauen Basis	N
SPRACHE	TASTE
Mikrofon aktivieren	F
SPOTT	TASTE
An alle	T
Ans Team	R
Sprachmenü zeigen	V
SPOTTANIMATIONEN	TASTE
Zeigen	Semikolon (;)
Beckenstoß	J
Hinternklaps	K
Kehle durchschneiden	L
WAFFEN	TASTE
Nächste Waffe	Mausrad oder Ziffernblock Plus (+)
Vorherige Waffe	Mausrad oder Ziffernblock Minus (-)
Zur letzten Waffe wechseln	B
Zur besten Waffe wechseln	G
HUD-DETAIL	TASTE
HUD vergrößern	Gleichheitszeichen (=)
HUD verkleinern	Minuszeichen (-)
SONSTIGES	TASTE
Benutzen	E
Pause	Pause
Screenshot	F9
Menü	Esc
Punkttafel	F1
Chat im Spiel	F2
Persönliche Statistik	F3
Spieldatei anzeigen	F11
Radarkarte umschalten	F12

## KAMPFARTEN

Es gibt 10 verschiedene Kampfarten in *Unreal Tournament 2004*.

### Deathmatch

Die Spieler kämpfen gegeneinander, ohne Regeln, jeder gegen jeden, alles ist erlaubt. Derjenige mit den meisten Frags hat gewonnen.

### Team Deathmatch

Treten Sie gemeinsam mit Ihren Teamkameraden zum Kampf um die Vorherrschaft auf dem Schlachtfeld an. Das Team, das die meisten Gegner ausschaltet, hat gewonnen.

### Capture the Flag

Jedes Team hat zwei Flaggen. Um zu punkten, muss eine Mannschaft die Verteidigung eines anderen Teams durchbrechen, dessen Fahne erobern und zur eigenen Flagge nach Hause schaffen. Wird der Fahnenträger dabei getötet, fällt die Fahne zu Boden, wo sie jeder Mitspieler aufheben kann. Wenn jemand die Flagge Ihres Teams erobert, müssen Sie sie zurückerobern, bevor er sie zu seiner eigenen Flagge zurückbringen kann.

### Double Domination

In jedem Level gibt es zwei Dominationspunkte. Um zu punkten, müssen Sie diese Dominationspunkte erobern (indem Sie einfach darüber laufen) und sie für 10 Sekunden für Ihr Team besetzt halten. Nach Aktualisierung des Punktestandes schaltet der Dominationspunkt wieder auf „neutral“ zurück, und weitere 10 Sekunden später können Sie ihn erneut erobern.

### Bombing Run

In der Mitte der Karte liegt ein Ball. Das Ziel ist, ihn aufzuheben, zur gegnerischen Basis zu bringen und dort ins Tor zu schießen. Außerdem müssen Sie Ihr eigenes Tor schützen, damit der Gegner dort keine Punkte machen kann. Der Ball fällt zu Boden, wenn ein Spieler getötet wird und kann dann von jedem aufgehoben werden, der vorbeikommt.

### Last Man Standing

Wenn ein Spieler ein neues Leben beginnt, verfügt er über alle Waffen. Allerdings verfügen alle Spieler nur über eine begrenzte Anzahl an Leben. Außerdem gibt es eine Option, mit der ein Teil der Gesundheit eines Spielers bei einem Kill eines anderen Spielers wiederhergestellt wird. Bei einer anderen Option werden Sie des Campens bezichtigt, falls Sie sich zu lange an einer Position aufhalten. Ihr Standpunkt wird dann auf dem HUD aller anderen Spieler angezeigt.

### Invasion

Tun Sie sich mit den anderen zusammen und halten Sie gegen ganze Wellen angreifender Feinde die Stellung. Jede Welle dauert zwischen 90 Sekunden und vier Minuten. Wenn Sie während solch einer Welle sterben, können Sie nicht wiedereinsteigen. Solange jedoch ein Spieler bis zum Ende der Welle am Leben bleibt, bekommen alle anderen im Anschluss daran doch ein neues Leben und sind beim nächsten Angriff wieder mit dabei. Der Schwierigkeitsgrad der Monster lässt sich im Einstellungen-Menü unter der Schwierigkeits-Option „Bot“ regeln.

4

### Mutant

Ein Mutant-Spiel beginnt als Jeder-gegen-jeden-DeathMatch. Sobald jedoch ein Spieler einen Kill schafft, wird er der Mutant. Nun hören die anderen auf, sich gegenseitig zu bekriegen (sie können sich nämlich nun nicht mehr verwunden) und jagen stattdessen den Mutanten. Als Mutant bringen Ihnen die diversen Kills folgende Punkte ein:

**Normaler Kill:** 2 Punkte

**Double Kill:** 3 Punkte

**Multi-Kill (und mehr):** 4 Punkte

Als Mutant verfügen Sie über alle Waffen (außer den Superwaffen) und über jede Menge Munition. Sie sind unsichtbar, äußerst wendig und ein wahrer Berserker. Allerdings verliert auch der Mutant langsam aber stetig an Gesundheit, welche nur dadurch wieder aufgefüllt werden kann, dass er andere Spieler tötet. Außerdem wird der Standpunkt des Mutanten auf dem HUD aller anderen Spieler angezeigt. Der Spieler, dem es gelingt, den Mutanten zu töten, wird selbst zum neuen Mutanten.

In einer speziellen Option wird der Spieler mit dem niedrigsten Punktestand als Schlusslicht deklariert – um Punkte zu machen, kann er als einziger auch andere Spieler töten. Sobald er nicht mehr den niedrigsten Punktestand aufweist, nimmt ein anderer Spieler seinen Platz als Schlusslicht ein. Wenn es dem Mutanten gelingt, das Schlusslicht zu töten, streicht er fünf Punkte ein.

### Assault

Zwei Teams (Angreifer und Verteidiger) treten im *Unreal-Universum* gegeneinander an. Die Angreifer müssen verschiedene Aufgaben erfüllen, um die Runde für sich zu entscheiden. Die Verteidiger hingegen gewinnen die Runde, wenn sie verhindern können, dass die Angreifer die ihnen gestellten Aufgaben erfüllen. Nach jeder Runde können die Teams die Rollen wechseln. Außerdem kann eingestellt werden, wie viele Runden für ein Match nötig sind und wie lange jede Runde dauert.

Zu den von den Angreifern zu lösenden Aufgaben gehört z. B. das Erreichen einer Schlüsselposition, die Benutzung von Maschinen oder Computern im jeweiligen Level oder etwa die Zerstörung eines wichtigen Geräts. Durch Drücken der Taste „Weg zur Roten / Blauen Basis“ (standardmäßig: M/N) erfährt der Spieler, wo er für die nächste Aufgabe hin muss. Im Assault-Modus können außerdem viele verschiedene Fahrzeuge und Türme benutzt werden.

### Onslaught

Und wie immer haben wir uns den Leckerbissen für den Schluss aufbewahrt! Im Onslaught-Modus kämpfen Teams um die Herrschaft auf der ausgedehnten Karte. Dabei kommt es auf Strategie, Kraft und ein bestens bestücktes Waffenarsenal an. Jedes Team verfügt bei Spielbeginn über seine eigenen Fahrzeuge. Die feindlichen Fahrzeuge können erst dann gestohlen werden, wenn der Gegner sie ein Mal bestiegen und somit frei geschaltet hat. Verlässt er dann z. B. seinen Panzer, um Munition aufzusammeln, hält Sie nichts davon ab, ihm sein Gefährt zu stibitzen.

5



### Power-Links

Die Power-Links, mit denen die Knoten und Kerne verbunden sind, sind von großer Bedeutung, denn es können nur diejenigen Power-Knoten angegriffen bzw. unter Kontrolle gebracht werden, die mit Knoten verbunden sind, die bereits vom eigenen Team erobert wurden. Die Teams starten von ihrer Basis aus und bringen Knoten für Knoten in ihren Besitz, bis sie einen Link zum feindlichen Power-Kern herstellen und ihn angreifen können.



### Neutraler Power-Knoten

Neutrale Power-Knoten können von einem beliebigen Team in dessen Kontrolle gebracht werden, indem sich ein Spieler auf die Knoten-Basis stellt. Sobald ein Knoten erobert wurde, beginnt die Erstellung eines mit den Teamfarben gekennzeichneten Power-Knotens. Ist dieser Vorgang abgeschlossen, wird der Power-Knoten aktiviert.



### Aktivierte Power-Knoten

Aktivierte Power-Knoten funktionieren wie Mini-Basen, an denen Ihr Team – sofern der Knoten unter seiner Kontrolle ist – neue Fahrzeuge, Waffen und Munition erhalten sowie wiedereinsteigen kann.

### Power-Knoten angreifen

Wenn Ihr Team einen Link zu einem vom Gegner kontrollierten Power-Knoten erstellt hat, können Sie den Knoten angreifen und zerstören. Dadurch wird der Knoten wieder neutral, und feindliche Spieler können nicht mehr an ihm wieder einsteigen.

6

Für Ihr Team hingegen beginnt nun die Erstellung eines mit Ihren Teamfarben gekennzeichneten Power-Knotens. Während dieses Vorgangs kann der Knoten durchaus wieder vom Gegner angegriffen werden und will deswegen verteidigt werden.

## EINZELSPILERMODUS

Wählen Sie im Hauptmenü „Einzelspieler“, um in die Turniere zu kommen und Ihren Weg auf der Ruhmesleiter zu beginnen. (Hierbei handelt es sich aber um ein Solospiele auf Ihrem Rechner, nicht um ein Spiel über das Internet.)



### Profile

Im Profilmenü können Sie einen neuen Charakter und ein neues Team erstellen, die vorhandenen Profile durchgehen, eine laufende Saison fortsetzen und die aufgezeichneten besten Ergebnisse konsultieren.

Mit der Option „NEU ERSTELLEN“ können Sie eine neue Karriere als Tournament-Kämpfer starten. Sie können Ihr Team und Ihren Teamcaptain benennen, einen Schwierigkeitsgrad auswählen, ein Symbol festlegen, das Ihr Team repräsentieren wird, und das Aussehen Ihres Charakters im Spiel bestimmen – dabei steht eine große Auswahl an harten Typen zur Verfügung.

Klicken Sie auf die Schaltfläche „BESTE ERGEBNISSE“, um die Spitzenteams zu sehen, die am Tournament teilgenommen haben. Wenn Sie die Option „LADEN“ wählen, machen Sie da weiter, wo das momentan ausgewählte Profilteam aufgehört hat.

### Tutorials

Mithilfe des Tutorial-Menüs können Sie sich einen Überblick über vier verschiedene Spielmodi verschaffen. Wählen Sie einen der vier Einführungsfilme aus – zur Verfügung stehen Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination und Bombing Run.

### Qualifikation

Über diesen Bildschirm können Sie Ihre ersten Matches im Tournament absolvieren. Sie nehmen an fünf Deathmatches teil, die immer schwieriger werden. In der sechsten Runde können Sie sich ein paar Teammitglieder aussuchen. Dann müssen Sie allerdings beweisen, dass Sie das Zeug zum Teamcaptain haben, indem Sie alle Ihre zukünftigen Kollegen besiegen. Wenn Sie gewinnen, dann werden sich die anderen Ihnen anschließen und Sie können das nächste Qualifikationsmatch bestreiten.

Sie haben einen gewissen Einfluss darauf, welche Karten für diese Matches benutzt werden. Wenn Sie der Meinung sind, dass die Standardkarte Sie benachteiligt, dann wählen Sie doch einfach die Option „ARENA WECHSELN“ und finden Sie heraus, ob die neue Karte Ihnen besser liegt. Das ist nicht ganz billig, und Sie können die Arena auch nur ein einziges Mal wechseln, aber manchmal kann das über Sieg und Niederlage entscheiden.

7

## Team-Qualifikation

Funktioniert ähnlich wie der Qualifikations-Bildschirm. Sie und Ihr Team ballern sich im Team-Deathmatch durch vier Arenen. Ebenso wie bei der Qualifikations-Leiter können Sie auch hier die Arena wechseln, wenn Sie möchten.

## Team-Spielplan

In allen Matches außerhalb der Qualifikation können Sie, bevor Sie die Arena betreten, Ihre Mannschaft zusammenstellen. Im Menü „Spielplan des Teams“ können Sie festlegen, wen Sie im Team dabei haben wollen, und welche Taktiken die Teammitglieder anwenden sollen.



Spielmodus zweimal gewonnen haben, wird die nächste Leiter freigeschaltet.

Sie können gegnerische Teams mit vergleichbarem Können auf dem Leiter-Bildschirm herausfordern, nur zum Spaß oder des Geldes wegen! Es gibt zwei Herausforderungsarten, und jede von ihnen birgt eigene Chancen und Risiken. „Blutige Rituale“ ermöglicht es Ihnen, Mitglieder des gegnerischen Teams anzuheuern (falls Sie gewinnen, versteht sich). Bei Mano-e-Mano können Sie Geld darauf wetten, wer ein Einer-gegen-Einen Deathmatch gewinnt.



ob was für Sie dabei ist! Wählen Sie einen Free Agent aus, werden einige Informationen über ihn/sie angezeigt, wie z. B. Fähigkeiten, bevorzugte Waffen und Vorgeschichte.

Es lässt sich nicht vermeiden, dass Ihre Teammitglieder im Laufe des Turnaments verletzt werden. Wenn Ihre Geldreserven es Ihnen nicht erlaubten, ihre Wunden gleich nach dem Match zu versorgen, sollten Sie sich im Team-Management-Bildschirm darum kümmern, indem Sie eine der zwei „medizinischen“ Optionen auswählen. Sie können entweder einen bestimmten Teamkameraden markieren und die Option „VERLETZUNGEN BEHANDELN“ wählen, oder einfach auf „ALLE BEHANDELN“ klicken, um alle Teammitglieder auf einen Schlag zu heilen.

B

## Details

In vielen Tournament-Bildschirmen gibt es eine Details-Option, die Sie verwenden können, um sich über Ihre eigenen Leistungen zu informieren oder darüber, wie sich Ihre Mitbewerber schlagen. Auf der Registerkarte „Letztes gespieltes Spiel“ können Sie die Statistiken Ihres Teams und der Gegner konsultieren und nachsehen, wie lange das Match gedauert hat und wie hoch das Preisgeld war. „Andere Tournament-Spiele“ listet die Ergebnisse der Matches auf, die von den anderen Turnierteilnehmern gespielt wurden. Die letzte Registerkarte, „Gegnerische Teams“, gibt Ihnen Auskunft über die Vorgeschichte, die Aufstellung und die Werte Ihrer Gegner. Wenn Sie Ihre Werte außerhalb von *Unreal Tournament 2004* betrachten möchten, können Sie die Schaltfläche „EXPORTIEREN“ verwenden, um eine HTML-Datei zu erstellen, in der diese Informationen gespeichert sind.

## Schnellstart

Bei Schnellstart-Spielen werden die verschiedenen Kampfmodi zusammen mit den jeweils dazugehörigen Arenen aufgelistet, und Sie können sich aus dieser Liste eine beliebige Kampfart auf einer beliebigen Karte aussuchen. Mithilfe der Menüs können Sie Spielereinstellungen und Spielregeln verändern und aussuchen, welche Mutatoren Sie aktivieren möchten (nähere Informationen zu den „Mutatoren“ finden Sie auf Seite 24).

## Bots anpassen

Bevor Sie ein Schnellstart-Spiel beginnen, können Sie die Bots Ihres Teams und des gegnerischen Teams Ihren Wünschen entsprechend anpassen. Wählen Sie dazu im Spielregeln-Menü die Bot-Modus-Einstellung „Bot-Spielplan verwenden“ und wählen Sie dann im Bot-Konfigurationsmenü die Bots, die Sie verwenden möchten. Dabei kann jeder Bot individuell angepasst werden, indem Sie die „Anpassen“-Schaltfläche des jeweiligen Bots anklicken.

## MEHRSPIELERMODUS

### Einfaches Server-Administrationssystem

Hierbei handelt es sich um die Standardeinstellung. Im Einfachen Administrationssystem gibt es nur ein Server-Administrator-Passwort, das im „Serverregeln“-Menü festgelegt wird. Um die Funktion Match-Einstellung benutzen zu können, müssen die Spieler das Administrator-Passwort kennen, das dem Benutzer die volle Kontrolle über den Server verleiht. Stattdessen werden Sie es vielleicht vorziehen, das Erweiterte Administrationssystem zu aktivieren.

### Mehrspieler-Match-Einstellung

In Mehrspielerspielen können Sie manchen Spielern die Befugnis geben, die Servereinstellungen von ihrem Rechner aus zu modifizieren. Das ist unerlässlich, wenn zwei Clans gegeneinander antreten möchten. Diese Funktion ist standardmäßig deaktiviert. Um sie zu aktivieren, müssen Sie im „Spiel hosten“-Menü das „Serverregeln“-Menü aufrufen und dort die Einstellung „Match-Einstellung erlauben“ auswählen.

9

## Erweitertes Server-Administrationssystem

So wird das Erweiterte Administrationssystem aktiviert:

1. *Unreal Tournament 2004* anhalten/verlassen.
2. Bearbeiten Sie die `\UT2004\System\UT2004.ini` Datei mit einem Texteditor.
3. Suchen Sie den Abschnitt der mit „[Engine.GameInfo]“ beginnt.
4. Suchen Sie dann in diesem Abschnitt die Zeile, die folgenden Wortlaut enthält: `AccessControlClass=Engine.AccessControl`.
5. Ändern Sie dies wie folgt um:  
„`AccessControlClass=XAdmin.AccessControlINI`“.
6. Suchen Sie den Abschnitt der mit „[UWeb.WebServer]“ beginnt.
7. Suchen Sie dann in diesem Abschnitt die Zeile, die folgenden Wortlaut enthält: `bEnabled=False`.
8. Ändern Sie dies wie folgt um: `bEnabled=True`.
9. Speichern Sie Ihre Änderungen.

## Match-Einstellungs-Benutzerkonten

Nachdem Sie das Erweiterte Administrationssystem aktiviert haben, können Sie Benutzerkonten für die Match-Einstellung hinzufügen. Match-Einstellungs-Benutzerkonten werden wie folgt erstellt:

1. Legen Sie für das „`AdminPassword`“ ein Passwort Ihrer Wahl fest.
2. Starten Sie einen *Unreal Tournament 2004*-Server.
3. Öffnen Sie den von Ihnen bevorzugten Internet-Web-Browser.
4. Öffnen Sie folgende Seite: `http://servername.domain.ext/ServerAdmin` (wobei `servername.domain.ext` die Internet-Adresse Ihres Servers darstellt). Sie können alternativ auch die IP-Adresse benutzen. Befindet sich der *UT2004*-Server auf dem gleichen Computer, können Sie folgende Adresse benutzen: `http://localhost/ServerAdmin`.
5. Sie werden nun nach einer Benutzer-ID, einem Passwort und einer Domain gefragt. Geben Sie als Benutzer-ID „`admin`“ und als Passwort das zuvor im „`Serverregeln`“-Menü festgelegte `AdminPassword` ein. Geben Sie keine Domain ein.
6. Damit gelangen Sie zur *Unreal Tournament 2004* Web-Administrationsseite.
7. Klicken Sie oben den Link „`Users & Admin`“ (Benutzer & Admin) an.
8. Klicken Sie links den Link „`Add Users`“ (Benutzer hinzufügen) an.
9. Geben Sie für den neuen Benutzer eine Benutzer-ID und ein Passwort ein.
10. Wählen Sie unten (Sie müssen dafür eventuell runterscrollen) in der Start-Gruppen-Liste „Match-Einstellung“. **Hinweis:** Dadurch wird der betreffende Benutzer befugt, ausschließlich die Match-Einstellungs-Funktion zu benutzen. Er/sie kann dann lediglich Konfigurations-einstellungen sehen und modifizieren, denen eine Sicherheitsstufe von 240 oder niedriger zugewiesen ist (Die Sicherheitsstufen werden auf der *UT Server Admin* Webseite im Abschnitt „`defaults`“ (Standard) neben jeder Einstellung angegeben).
11. Klicken Sie auf die Schaltfläche „`Admin hinzufügen`“
12. Der betreffende Benutzer kann nun die Match-Einstellungs-Funktion benutzen.

## Benutzung der Match-Einstellungs-Funktion

Nachfolgend sind die Schritte beschrieben, die nötig sind, um das Match-Einstellungs-Interface bei Verbindung mit einem Mehrspieler-Server zu verwenden.

1. Drücken Sie die `Esc-Taste` und klicken Sie dann die Schaltfläche „Match-Einstellung“ an.
2. Geben Sie für die Match-Einstellung Ihre Benutzer-ID und Ihr Passwort ein.
3. Schon nach wenigen Sekunden werden nun alle Einstellungen vom Server heruntergeladen.
4. Um Servereinstellungen aus der Liste links auszuwählen, klicken Sie einfach die entsprechende Option an. Optionen, vor denen ein „+“ steht, haben noch ein Einstellungsuntermenü, welches Sie durch Anklicken aufrufen können.
5. Sobald Sie eine Einstellungsoption gewählt haben, wird die aktuelle Einstellung rechts angezeigt. Dort können Sie dann die gewünschte Änderung vornehmen.
6. Nachdem Sie eine Änderung vorgenommen haben, klicken Sie die „Speichern“-Schaltfläche an. Dadurch werden der Server und alle anderen Benutzer der Match-Einstellungsfunktion über die neue Einstellung informiert.
7. Wenn alle Einstellungen Ihren Wünschen entsprechen, klicken Sie die „Annehmen“-Schaltfläche an, um die vorgenommenen Änderungen auf dem Server zur Anwendung zu bringen. Falls andere Benutzer der Match-Einstellungsfunktion eingeloggt sind, müssen auch sie die „Annehmen“-Schaltfläche anklicken, um die vorgenommenen Änderungen zur Anwendung zu bringen.

## Standard-Profil

Der Server-Administrator kann ein – als „Profil“ bezeichnetes – Einstellungs-Set als so genanntes „Standard-Profil“ speichern. Dazu muss der Administrator das Match-Einstellungs-Interface öffnen, sich mit einer Admin-Level-Benutzer-ID einloggen, die Einstellungen modifizieren und dann die „Standard speichern“-Schaltfläche anklicken. Alle anderen Benutzer der Match-Einstellungsfunktion können dann dieses Standard-Profil durch Anklicken der „Standard laden“-Schaltfläche auf dem Match-Einstellungs-Interface laden.

## Mehrspielerabstimmungen

In Mehrspielerspielen kann darüber abgestimmt werden, auf welchen Karten gespielt wird und welche Spieler vom Server geworfen werden sollen.

## Kartenabstimmung

Um auf einem Server die Kartenabstimmung zu aktivieren, müssen Sie im „Spiel hosten“-Menü das „`Serverregeln`“-Menü aufrufen und dort die Option „Kartenabstimmung aktivieren“ auswählen (diese Einstellung ist standardmäßig deaktiviert). Am Ende eines jeden Spiels erscheint dann bei allen Spielern auf dem Bildschirm das Kartenabstimmungs-Interface. Jeder Spieler kann nun eine Spielart (eine Kampfart) und eine Karte wählen. Um einen Vorschlag zu unterbreiten, doppelklicken Sie einfach den Kartennamen. Auf dem Interface ist außerdem eine Liste der Karten zu sehen, über die abgestimmt wurde. Auch die dazugehörigen Chat-Nachrichten der anderen Spieler werden angezeigt. Die Spieler können übrigens von diesem Interface aus Nachrichten senden.

## Herauswurfabstimmung

Um Spieler vom Server herauswerfen zu können, müssen Sie im „Spiel hosten“-Menü das „Serverregeln“-Menü aufrufen und dort die Option „Abstimmung für Herauswurf aktivieren“ auswählen. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn „Erweiterte Optionen“ ausgewählt wurde (diese Einstellung ist standardmäßig deaktiviert). Zu jedem beliebigen Zeitpunkt während des Spiels können die Spieler die **Esc-Taste** drücken und die Schaltfläche „Herauswurfabstimmung“ anklicken, um das Interface zur Herauswurfabstimmung aufzurufen. Um einen Vorschlag zu unterbreiten, doppelklicken Sie einfach auf der Spielerliste einen Namen. Auf dem Interface ist außerdem eine Liste der Spieler zu sehen, zu deren Ungunsten abgestimmt wurde. Die Spieler können übrigens von diesem Interface aus Nachrichten senden und empfangen. Der Standardeinstellung zufolge wird ein Spieler vom Server heraus geworfen, wenn mehr als 51% der Spieler gegen ihn gestimmt haben. Erst wenn das aktuelle Spiel beendet wurde, kann er dem Server wieder beitreten.

## EINSTELLUNGEN-

### MENÜ

#### Darstellung

Hier entscheiden Sie über das Aussehen des Spiels.

**Render-Gerät:** Alternative Render-Geräte können die Spielperformance verbessern.

**Auflösung:** Auswählen der Video-Auflösung, mit der Sie spielen möchten.

**Farbtiefe:** Auswählen der Höchstzahl an Farben, die gleichzeitig dargestellt werden.

**Vollbild:** Aktivieren Sie dieses Feld, um das Spiel im Vollbildmodus auszuführen.

**Helligkeit:** Mit dem Schieberegler kann die Helligkeit Ihrem Monitor angepasst werden.

**Gamma:** Mit dem Schieberegler kann die Gamma-Einstellung Ihrem Monitor angepasst werden.

**Kontrast:** Mit dem Schieberegler kann der Kontrast Ihrem Monitor angepasst werden.

**Texturdetails:** Bestimmen Sie hier, wie viel Details der Welt gegeben werden.

**Spieldatendetails:** Bestimmen Sie hier, wie viel Spieldatendetails gegeben werden.

**Weltdetails:** Bestimmen Sie hier den Detailgrad, der für optionale Geometrie und Effekte angewandt wird.

**Physikdetails:** Bestimmen Sie hier den Simulationsdetailgrad der Physik.

**Dynamisches Mesh:** Stellen Sie hier ein, wie stark Spieldatendetails und Fahrzeugdetails bei zunehmender Entfernung heruntergesetzt werden.

**Spurdauer:** Bestimmen Sie hier, wie lange Waffenspuren bleiben.

**Spieldatenschatten:** Aktiviert Spieldatenschatten.



**Spuren:** Aktiviert Spuren, die durch Waffen verursacht wurden.

**Dynamische Beleuchtung:** Aktiviert hochauflösende dynamische Lichter.

**Detailtexturen:** Aktiviert detaillierte Texturen.

**Koronas:** Aktiviert Koronas.

**Trilineare Filterung:** Aktiviert trilineare Filterung. Empfohlen für schnelle PCs.

**Projektoren:** Aktiviert Projektoren.

**Blätter und Gräser:** Aktiviert Gras und anderes schmückendes Beiwerk.

**Wettereffekte:** Aktiviert Wettereffekte wie z. B. Regentropfen und Blitze.

**Nebel-Distanz:** Relative Skalierung des Distanznebels. Höhere Werte erhöhen die Performance.

## Audio

Hier können Sie die Soundkonfiguration des Spiels ändern.

*Unreal Tournament 2004* verwendet Creatives EAX® 3.0 ADVANCED HD™ Environmental Audio-Technologie, um akustische Effekte wie z. B. Reflexionen, Absorption und Widerhall in Echtzeit realitätsgerecht zu simulieren. Die EAX ADVANCED HD Akustikmodelle werden dynamisch aktualisiert, während Sie sich im Spiel bewegen, und bieten daher die lebensreichste Audioerfahrung, die es je gab. Die zusätzlichen akustischen Details verbessern die Einbindung des Spielers in die Spielumgebung, insbesondere dann, wenn ein Surroundsystem mit mehreren Lautsprechern verwendet wird, wie z. B. Inspire™ oder Gigawork™ 7.1 Lautsprecher. Der Spieler taucht dadurch richtiggehend in die Welt des Spiels ein.

**Musiklautstärke:** Regelt die Lautstärke der Hintergrundmusik.

**Audio-Modus:** Ändert den Modus des Audio-Systems.

**Reduzierter Sound:** Verringert die Soundqualität.

**System-Treiber:** Benutzt den vom System installierten OpenAL Treiber.

**Umgekehrtes Stereo:** Vertauscht den linken Audio-Kanal mit dem rechten.

**Effektlautstärke:** Anpassen der Lautstärke aller Soundeffekte im Spiel.

**Sprache wiedergeben:** Bestimmt die Sprachmitteilungsarten, die wiedergegeben werden.

**Derber Spott:** Aktiviert derbe Kommentare.

**Automatischer Spott:** Aktiviert, dass Ihre Spieldatendaten automatisch die Gegner verspottet.

**Meldungssignalton:** Aktiviert einen Signalton, der zu hören ist, wenn eine Textnachricht von anderen Spielern eingeht.

**Ansagerlautstärke:** Anpassen der Lautstärke aller Ansagernachrichten im Spiel.

**Ankündigungen:** Passt die Menge an Ankündigungen im Spiel an.

**Statusansager:** Der Statusansager leitet wichtige Informationen zum Spiel an Tournament-Spieler und -Zuschauer weiter.

**Belohnungsansager:** Jeder Tournament-Spieler steht mit einem Belohnungsansager in Verbindung, der einen informiert, wenn man außergewöhnliche Kampffähigkeiten demonstriert hat.

**Text-zu-Sprache-Lautstärke:** Anpassen der Lautstärke von Text-zu-Sprache-Nachrichten.

**Text zu Sprache:** Aktiviert die Verarbeitung von Text-zu-Sprache-Nachrichten

**IRC Text zu Sprache:** Aktiviert die Verarbeitung von Text-zu-Sprache im IRC-Client (nur Nachrichten der aktivierte Registerkarte werden verarbeitet).

**Sprach-Chat:** Aktiviert das Sprach-Chat-System bei Onlinespielen.

**Sprach-Optionen:** Erlaubt die Anpassung der Stimmfeatures.

**Sprach-Chat-Lautstärke:** Regelt die Lautstärke der Stimmen anderer Spieler.

**Auto-Beitritt (Öffentlicher Kanal):** Nach der Verbindung mit einem Server automatisch dem öffentlichen Kanal beitreten.

**Auto-Beitritt (Lokaler Kanal):** Nach der Verbindung mit einem Server automatisch dem lokalen Kanal beitreten.

**Auto-Beitritt (Team-Kanal):** Nach der Verbindung mit einem Server automatisch dem Team-Kanal beitreten.

**Auto-Auswahl d. aktiven Kanals:** Nach dem Beitritt automatisch einen aktiven Kanal festlegen.

**Chat-Kennwort:** Kennwort für persönlichen Chat-Raum festlegen, um die Teilnahme einzuschränken.

**Internetqualität:** Bestimmt den Codec, der für die Übertragung des Sprach-Chats zwischen Internetservern benutzt wird.

**LAN-Qualität:** Bestimmt den Codec, der für die Übertragung des Sprach-Chats zwischen LAN-Servern benutzt wird.

## Spieler

Hier verändern Sie Ihre Spielfigur so, wie sie Ihren Wünschen entsprechend von Ihren Gegnern wahrgenommen werden soll.

**Name:** Ändert Ihren Alias-Namen.

**Sprach-Typ:** Legen Sie fest, wie sich die Stimme Ihres Charakters im Spiel anhören soll.

**Standardsichtfeld:** Ändert Ihr Sichtfeld während des Spielens.

**Bevorzugtes Team:** Ändert das Team, bei dem Sie standardmäßig mitspielen.

**Waffe - Hand:** Ändert die Art und Weise, wie Ihre Waffe auf dem Bildschirm zu sehen ist.

**Kleine Waffen:** Ihre Waffe wird in der Egoperspektive kleiner dargestellt.

**Skin-Vorschau:** Anzeigen, wie die Modelle mit der ausgewählten Skin aussehen.

**Portrait:** Zwischen 3D-Ansicht und einem Portrait der Spielfigur umschalten.

**Charakter wechseln:** Wählen Sie einen neuen Charakter.

## Spiel

Hier können Sie visuelle Aspekte des Spiels anpassen.

**Waffenwippen:** Stellen Sie ein, ob die Waffe beim Bewegen nach oben und unten wippt.

**Blut-Level:** Stellen Sie ein, wie viele Bluteffekte im Spiel zu sehen sind.

**Ausweichen:** Schalten Sie diese Option aus, um spezielle Ausweichbewegungen zu deaktivieren.

**Autom. Zielen:** Bei Auswahl dieser Option wird die computergestützte Zielerfassung in Einzelspieler-Matches aktiviert.

**Hohe Strahl-Flugbahn:** Aktiviert den Einsatz traditioneller Translokator-Abschüsse mit hoher Flugbahn.

**Waffenwechsel bei Aufsammeln:** Wechselt automatisch die Waffen, wenn Sie eine bessere aufsammeln.

**Landungs-Rütteln:** Rütteln der Anzeige bei einer Landung aktivieren.

**Verbindung:** Wie schnell ist Ihre Verbindung?

**Dynamische Netzgeschwindigkeit:** Dynamische Anpassung Ihrer Netzgeschwindigkeit bei langsameren Verbindungen.

**Stats aufzeichnen:** Aktivieren Sie diese Option, um am Online-Rangsystem teilzunehmen.

**Statistik-Benutzername:** Der ausgewählte Name, der für die UT-Statistiken verwendet werden soll.

**Statistik-Kennwort:** Das ausgewählte Kennwort, das Ihre UT-Statistiken sichert.

**Stats anzeigen:** Klicken Sie hierauf, um die UT-Statistik-Website aufzurufen.

**Spracherkennung:** Spracherkennung aktivieren.

**Alle Spieler-Skins vorher laden:** Alle Spieler-Skins werden vor jedem Level geladen. Dadurch erhöht sich die Ladezeit der Level, aber es treten weniger Schwierigkeiten bei Netzwerk-Spielen auf. Mindestens 512 MB Systemspeicher erforderlich.

## Eingabe

Hier können Sie Eingabe-Optionen und -Konfigurationen einstellen.

**STEUERUNG KONFIGURIEREN:** Hier können Sie den Tasten Ihrer Tastatur verschiedene Spielfunktionen zuweisen wie etwa Bewegung, Waffen oder Spott. So lässt sich beispielsweise der Befehl „Nächste Waffe“ auf das Mausrad oder auf andere allgemeine Maus-Funktionen legen. Klicken Sie auf das Kästchen neben der gewünschten Funktion und drücken Sie dann die Taste, die diese Funktion ausführen soll.

**Sprach-Belegung:** Legen Sie fest, mit welchen Steuerelementen Sie im Spiel gesprochene Sätze abspielen können.

**Automatisches Gefälle:** Bei Aktivierung wird die Ansicht bei einem Gefälle automatisch nach oben/unten geneigt.

**Umgekehrte Maus:** Bei Aktivierung ist die Y-Achse Ihrer Maus invertiert.

**Mausausgleich:** Bei Aktivierung dieser Option werden Bewegungen Ihrer Maus automatisch ausgeglichen.

**Mausverzögerung reduzieren:** Bei Aktivierung dieser Option wird die Mausverzögerung reduziert.

**Joystick aktivieren:** Aktiviert die Joystick-Unterstützung.

**Mausempfindlichkeit (Spiel):** Anpassen der Mausempfindlichkeit im Spiel.

**Mausempfindlichkeit (Menüs):** Anpassen der Mausgeschwindigkeit in den Menüs.

**Mausausgleichsstärke:** Einstellen des Ausgleichs, der bei den Mausbewegungen angewandt wird.

**Mausbeschleunigungsschwelle:** Bestimmen des Beschleunigungsgrads.

**Ausweich-Doppelklickzeit:** Bestimmt, wie schnell Sie die Bewegungstasten doppelklicken müssen, um auszuweichen.

**Waffeneffekte:** Schalten Sie diese Option ein/aus, um mittels des Berührungsempfindlichkeit-Feedbacks die Waffen zu spüren, die Sie abfeuern.

**Aufsammeleffekte:** Schalten Sie diese Option ein/aus, um mittels des Berührungsempfindlichkeit-Feedbacks die Objekte zu spüren, die Sie aufsammeln.

**Schadenseffekte:** Schalten Sie diese Option ein/aus, um mittels des Berührungsempfindlichkeit-Feedbacks den erlittenen Schaden zu spüren.

**GUI-Effekte:** Schalten Sie diese Option ein/aus, um mittels des Berührungsempfindlichkeit-Feedbacks die GUI zu spüren.

## Waffen

Hier können Sie Einstellungen ändern, die die Handhabung Ihrer Waffen betreffen.

**Waffenpriorität:** Wählen Sie hier die Waffenreihenfolge für den automatischen Waffenwechsel.

**Waffenspezifische Fadenkreuze:** Aktivieren Sie diese Option für die Verwendung waffenspezifischer Fadenkreuze.

**Fadenkreuz:** Wählen Sie hier, welchen Fadenkreuztyp Sie verwenden möchten.

**Rot:** Ändert die Farbe Ihres Fadenkreuzes.

**Grün:** Ändert die Farbe Ihres Fadenkreuzes.

**Blau:** Ändert die Farbe Ihres Fadenkreuzes.

**Transparenz:** Stellen Sie hier ein, wie transparent Ihr Fadenkreuz sein soll.

**Fadenkreuz-Format:** Ändert das Fadenkreuz-Format.

**Feuermodus:** Wählen Sie dieses Kästchen aus, um den Feuermodus bei der ausgewählten Waffe zu wechseln.

## HUD

Hier können Sie einstellen, wie Ihr HUD aussehen soll und welche Informationen er enthalten soll.

**HUD ausblenden:** Auswählen, um den HUD während des Spiels auszublenden.

**Namen der Feinde anzeigen:** Zeigt die Namen der Feinde über ihrem Kopf an.

**Waffenleiste:** Bestimmen Sie, ob die Waffenleiste im HUD erscheint.

**Waffeninfos anzeigen:** Munitionsstatus der aktuellen Waffe anzeigen.

**Persönliche Infos anzeigen:** Gesundheit und Panzerung im HUD anzeigen.

**Punktestand anzeigen:** Auswählen, um Punktestände im HUD anzuzeigen.

**Portraits anzeigen:** Spielerportraits beim Empfang von Chat-Nachrichten anzeigen.

**VoIP-Portraits anzeigen:** Zeigt Ihnen bei Erhalt von Sprach-Chat-Mitteilungen das Portrait der entsprechenden Spielfigur.

**Keine Konsolen-Todesmeldungen:** Abschalten der Mitteilung von Todesmeldungen in der Konsole.

**Max. Chat-Zeilen:** Anzahl der Zeilen, die gleichzeitig im Chat dargestellt werden.

**Chat-Schriftgröße:** Anpassen der Größe von Chat-Mitteilungen. 13

**Mitteilungs-Schriftabstand:** Anpassen der Größe von Spielmitteilungen.

**HUD-Skalierung:** Anpassen der Größe des HUD.

**HUD-Transparenz:** Anpassen der Transparenz des HUD.

**Benutzerdefinierte HUD-Farbe:** Konfigurierte HUD-Farbe anstelle von Team-Farben verwenden.

**Rot:** Anpassen des Rot-Anteils im HUD (sofern die Option Benutzerdefinierte HUD-Farbe aktiviert wurde).

**Grün:** Anpassen des Grün-Anteils im HUD (sofern die Option Benutzerdefinierte HUD-Farbe aktiviert wurde).

**Blau:** Anpassen des Blau-Anteils im HUD (sofern die Option Benutzerdefinierte HUD-Farbe aktiviert wurde).

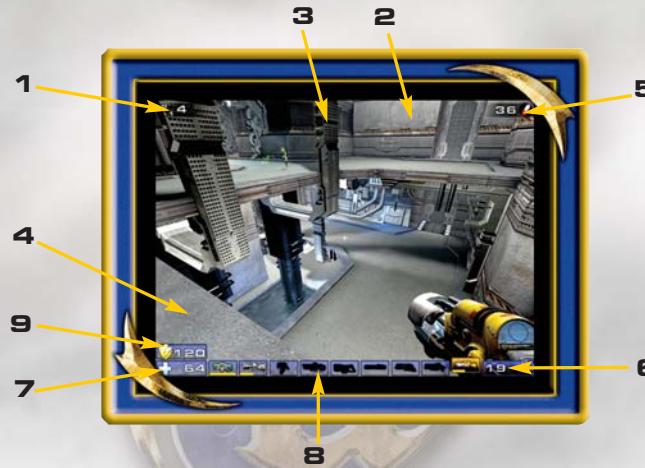
**Konfigurieren:** Ruft das benutzerdefinierte HUD-Konfigurationsmenü für die angegebene Spielart auf.

## SPEICHERN UND LADEN

Unreal Tournament 2004 verwendet ein Profilsystem zum Speichern und Laden von Spieldaten. Bevor Sie ein Einzelspieler-Spiel starten oder laden werden Sie aufgefordert, ein bestehendes Profil zu wählen bzw. ein neues Profil zu erstellen. Damit wird sichergestellt, dass die Spieldaten (Spielfortschritt und Optionen) mit dem korrekten Profil gespeichert werden. Wenn Sie ein Profil erstellen (Auswahl Ihrer Spielfigur, eines Teams und Eingabe Ihres Namens), wird es sofort gespeichert. Alle gewonnenen Spiele werden automatisch gespeichert.

## HEAD-UP DISPLAY

Während des Spiels werden Sie über zahllose Bildschirm- und Statusanzeigen, Icons und Nachrichten über die wichtigsten Informationen und Entwicklungen auf dem Laufenden gehalten. All diese Informationshilfen erhalten Sie über Ihr Head-Up Display (HUD). Behalten Sie Ihr HUD immer im Auge, denn oft genug sind es gerade die vermeintlichen Kleinigkeiten, die über Ihr Leben entscheiden. Denken Sie daran: Ein wachsamer Spieler ist ein lebender Spieler.



### 1. Rang/Abstand

Die erste Zahl gibt an, welchen Platz Sie im laufenden Wettbewerb gerade einnehmen. Die zweite Ziffer gibt Aufschluss über die Gesamtzahl der teilnehmenden Spieler. Der Abstand zeigt Ihnen, wie viele Plätze Sie zurzeit hinter dem Spitzensreiter zurückliegen oder (wenn Sie selbst der/die Führende sind) wie viele Abschüsse Sie mehr auf dem Konto haben als Ihr härtester Verfolger.

### 2. Punktzahl Team

Gibt an, wie gut (oder wie schlecht) sich Ihr Team schlägt.

### 3. Spielnachrichten

Enthält wichtige Spielinformationen (Ball/Flagge, Status, Abschüsse etc.).

### 4. Nachrichtenfenster

Hier erscheinen die Nachrichten von Freund und Feind.

### 5. Adrenalin

Gibt die Höhe Ihres Adrenalin-Spiegels an.

### 6. Munitionsanzeige

Dieses Icon informiert Sie über die Munitionsmenge der aktiven Waffe.

### 7. Gesundheitszustand

Die Zahl zeigt Ihren allgemeinen Gesundheitszustand an.

### 8. Waffenauswahl

Hier erscheinen die Waffen, die Sie im Moment ausgewählt haben, sowie die entsprechenden Munitionsanzeigen.

### 9. Schild-Zustand

Zeigt Ihnen, wie hoch Ihre Rüstungsstufe ist.

## TEXTNACHRICHTEN

*Unreal Tournament 2004* unterstützt das Versenden/Erhalten von Textnachrichten während des Spiels mithilfe der Befehle „An alle“ (Standardtastenbelegung: T-Taste) und „Ans Team“ (Standardtastenbelegung: R-Taste). Mit dem Befehl „An alle“ werden Ihre Kommentare an alle Spieler versandt, wohingegen der Befehl „Ans Team“ Ihre Kommentare nur an Ihre Teamkollegen versendet. *Unreal Tournament 2004* unterstützt außerdem verschiedene Textnachrichten % Befehls-Makros, mit denen Sie nähere Informationen über sich selbst weitergeben können:

%A	Zeigt die aktuelle Adrenalinmenge an
%S	Zeigt die aktuelle Schild-Stärke an
%H	Zeigt den aktuellen Gesundheitslevel an
%W	Zeigt die aktuelle Waffe an
%L	Versucht, einen Standort anzuzeigen, an dem Spielziele erfüllt und Gepäck benutzt werden kann
%%	Zeigt ein % Symbol an

So könnte z. B. „Ich bin %L, trage den %W und habe %H und %A“ folgende Information übermitteln: „Ich bin nahe der Roten Flagge, trage den Raketenwerfer und habe 100 Gesundheit und 50 Adrenalin.“

## SPRACH-CHAT

### Überblick

Dank des Sprach-Chats können Sie während eines Matchs mit anderen Spielern kommunizieren, indem Sie in ein Mikrofon sprechen, das mit Ihrer Soundkarte verbunden ist. Andere Spieler, die die Sprach-Chat-Funktion aktiviert haben, können Sie hören und antworten. In *UT2004*-Spielen werden Team-Zusammenspiel und Koordinierung durch den Sprach-Chat in großem Maße verbessert, da die Kommunikation zwischen Teamkollegen vereinfacht wird und Sie weitaus genauere Informationen geben können (z. B.: „Vorsicht! Genau vor unserer Tür liegt der Feind auf der linken Seite im Hinterhalt!“) als das in den bisherigen *Unreal*-Spielen der Fall war.

Der Sprach-Chat wird auf dem Server über Kanäle verwaltet. Alle Spieler, die einem Sprach-Chat-Kanal beigetreten sind, können alle Sprach-Chat-Übertragungen hören, die über diesen Kanal gesandt werden. Sie können beliebig vielen Sprach-Chat-Kanälen beitreten (und deren Sprachmitteilungen empfangen), aber Sie können Ihre Mitteilungen nur jeweils über einen Kanal übertragen, dem Sie natürlich zuvor beigetreten sein müssen.

Jedes UT2004-Spiel hat verschiedene Standard-Sprach-Chat-Kanäle:

**Öffentlich** – Alle Spieler auf dem Server können ihm beitreten und Mitteilungen übertragen.

**Lokal** – Alle Spieler auf dem Server können ihm beitreten und Mitteilungen übertragen. Der lokale Kanal stellt in der Sprach-Chat-Technologie ein neues Konzept dar.

Alle an diesen Kanal gesandten Übertragungen werden im aktuellen Match vom Standpunkt Ihrer Spielfigur aus „gesendet“. Alle Spieler, die sich auf der Karte in einem bestimmten Umkreis von Ihrem Standort befinden, können Ihre Übertragung hören. Je weiter ein anderer Spieler dabei von Ihnen entfernt ist, desto leiser hört er Sie. Lokale Übertragungen werden von 3D-Audiosystemen voll unterstützt, so dass Sie genau hören können, aus welcher Richtung die Stimme eines Mitspielers kommt.

**Team** – Hierbei werden nur Sprach-Kommentare Ihrer Teamkollegen übertragen, und zwar sowohl über den Angriffs- als auch den Verteidigungskanal.

Zusätzlich zu den Standard-Kanälen eines jeden UT2004-Servers wird auch ein persönlicher Chat-Raum erstellt, wenn Sie dem Server beitreten. Andere Spieler können Ihrem persönlichen Chat-Raum beitreten, um „unter vier Augen“ mit Ihnen zu sprechen. Sie können Ihren persönlichen Chat-Kanal mit einem Kennwort versehen, um unbefugten Personen den Zutritt zu verweigern. Das Kennwort dafür legen Sie in der Sprach-Chat-Konfigurationsseite des Einstellungen-Menüs fest.

## Den Sprach-Chat aktivieren

Die Sprach-Chat-Funktion ist standardmäßig deaktiviert. Um die Sprach-Chat-Funktion online benutzen zu können, müssen Sie sie zuerst aktivieren. Dies können Sie unter der Option „Sprach-Chat“ im Einstellungen-Menü tun. Um dorthin zu gelangen, starten Sie UT2004, klicken das „Einstellungen“-Menü an und wählen die Option „Audio“. Wählen Sie nun das Kästchen „Sprach-Chat“, und schon ist die Sprach-Chat-Funktion bei Online-Spielen aktiviert.



## Konfiguration

### Client-Optionen

**Sprach-Chat-Konfiguration** – Legen Sie hier fest, welchen Kanälen Sie beim Verbindungsauftau mit einem Server beitreten möchten.

**Chat-Kennwort** – Hier können Sie ein Kennwort für Ihren persönlichen Chat-Kanal festlegen. Nur Spieler, denen Ihr Kennwort bekannt ist, können Ihrem persönlichen Kanal dann beitreten.

### Server-Optionen

**Lokalen Kanal aktivieren** – Hier wird konfiguriert, ob der „Lokale“ Kanal auf dem Server aktiviert wird.

**Sprach-Chat aktivieren** – Diese Einstellung legt fest, ob der Server es den Spielern erlaubt, im Spiel die Sprach-Chat-Funktion zu benutzen.

## Gebrauch

### Grundlegende Befehle

Die grundlegenden Sprach-Chat-Befehle werden über das „Sprach-Chat“-Untermenü des „Sprache“-Menüs gegeben. Um das „Sprache“-Menü aufzurufen, können Sie entweder das „Sprache“-Menü-Tastenkürzel drücken (Standardtastenbelegung: **V-Taste**) oder in der Spielkonsole den „Sprache“-Menü-Befehl eingeben. Die weiß gekennzeichneten Kanalnamen zeigen Kanäle an, denen Sie beigetreten sind, und die grau gekennzeichneten solche, denen Sie nicht beigetreten sind. Grün gekennzeichnete Kanalnamen zeigen Ihren Aktiven Kanal an, d. h. den Kanal, dem Sie zum gegebenen Zeitpunkt Ihre Sprach-Chat-Mitteilungen zusenden. Für den jeweils vom Auswahlanzeiger markierten Sprach-Chat-Kanal wird rechts eine Liste der Kanalmitglieder angezeigt.

Das Sprach-Chat-Menü enthält drei Optionen:

- Teilnehmen** – Diese Option zeigt Ihnen eine Liste der auf dem Server, mit dem Sie sich verbunden haben, vorhandenen Sprach-Chat-Kanäle. In dieser Liste werden nur Kanäle angezeigt, denen Sie nicht beigetreten sind. Wählen Sie den Kanal, dem Sie beitreten möchten. Daraufhin wird das „Sprache“-Menü geschlossen und Sie werden dem ausgewählten Kanal als Mitglied hinzugefügt. Von da an erhalten Sie auf diesem Kanal Sprachmitteilungen.
- Verlassen** – Diese Option zeigt Ihnen eine Liste der auf dem Server, mit dem Sie sich verbunden haben, vorhandenen Sprach-Chat-Kanäle. In dieser Liste werden nur Kanäle angezeigt, denen Sie beigetreten sind. Wählen Sie den Kanal, den Sie verlassen möchten. Daraufhin wird das „Sprache“-Menü geschlossen und Sie werden vom ausgewählten Kanal als Mitglied entfernt. Sie erhalten nun keine von diesem Kanal übertragene Sprachmitteilungen mehr.
- Sprechen** – Diese Option zeigt Ihnen eine Liste der auf dem Server, mit dem Sie sich verbunden haben, vorhandenen Sprach-Chat-Kanäle. In dieser Liste werden alle Kanäle angezeigt, denen Sie beitreten dürfen.

Nur diejenigen Spieler, die dem Kanal beigetreten sind, der Ihren Aktiven Kanal darstellt, können Ihre Sprach-Chat-Übertragungen hören.

Wenn Sie bereits über einen Aktiven Kanal verfügen und dann im „Sprechen“-Menü einen anderen Kanal auswählen, wird letzterer zu Ihrem neuen Aktiven Kanal. Waren Sie diesem Kanal noch nicht beigetreten, werden Sie ihm nun automatisch als Mitglied hinzugefügt.

Falls Sie Ihren aktuellen Aktiven Kanal erneut auswählen, wird dieser sozusagen „ausgeschaltet“ und Sie verfügen dann über keinen Aktiven Kanal mehr. Dies hat zur Folge, dass die anderen Spieler auf dem Server Ihre Sprach-Chat-Mitteilungen nicht mehr hören können.

## Erweiterte Sprach-Chat-Befehle

### Sperren

Sie können für andere Spieler den Zutritt zu Ihrem persönlichen Chat-Kanal sperren. Wenn Sie einen Spieler sperren, wird er sofort aus Ihrem persönlichen Chat-Kanal entfernt (sofern er zum gegebenen Zeitpunkt Mitglied war) und kann ihm auch nicht wieder beitreten. Sie können die Optionen auch so einstellen, dass Sie auf allen Kanälen, denen Sie beigetreten sind, seine Sprachmitteilungen nicht mehr hören (diese Option können Sie in der Sprach-Chat-Konfigurationsseite des Einstellungen-Menüs festlegen). Wird ein Spieler von Ihnen gesperrt, so handelt es sich dabei um eine globale Sperrung: Selbst wenn Sie auf einem anderen Server spielen, wird diesem Spieler auch auf diesem anderen Server der Zutritt zu Ihrem persönlichen Chat-Kanal verweigert.

### Kennwort

Sie können Ihren persönlichen Chat-Kanal mit einem Kennwort vor unberechtigtem Zutritt schützen. Dann können nur noch diejenigen Ihrem persönlichen Chat-Kanal beitreten, denen Sie Ihr Kennwort verraten haben.

### HUD-Anzeigen

Während Sie eine Sprachmitteilung übertragen, erscheint links auf dem Bildschirm eine kleine Anzeige, an der Sie die Lautstärke ablesen können, mit der Ihre Mitteilung übertragen wird. Je höher die Anzeige, desto lauter Ihre Sprachübertragung. Mithilfe dieser Anzeige können Sie die Übertragung gegebenenfalls lauter oder leiser stellen.

Wenn Sie die Sprach-Chat-Mitteilung eines anderen Spielers hören, erscheint links auf Ihrem Bildschirm für kurze Zeit ein Portrait der entsprechenden Spielfigur sowie der Name des Spielers, damit Sie wissen, wer spricht (diese Option lässt sich von der HUD-Konfigurationsseite des Einstellungen-Menüs konfigurieren).

### Tipps & Tricks

#### Konsolbefehle

Im Folgenden werden Sprach-Chat-bezogene Konsolbefehle aufgelistet. Sie können über die Spielkonsole eingegeben werden.

**Join <Kanalname>** – Alle Sprachmitteilungen empfangen, die an diesen Kanal gesendet werden

**Leave <Kanalname>** – Keine Sprachmitteilungen mehr empfangen, die an diesen Kanal gesendet werden

**Speak <Kanalname>** – Ein-/ausschalten, ob Sie über diesen Kanal übertragen möchten.

**SetChatPassword <neues Kennwort>** – Das Kennwort für Ihren persönlichen Chat-Kanal festlegen, ändern oder löschen

**BanPlayer <Spielername>** – Einen anderen Spieler sperren (siehe Absatz „Sperren“ im Abschnitt „Erweiterte Sprach-Chat-Befehle“)

**UnBanPlayer <Spielername>** – Die Sperre eines Spielers aufheben (siehe Absatz „Sperren“ im Abschnitt „Erweiterte Sprach-Chat-Befehle“)

Solange ein Spieler als Administrator eingeloggt ist, werden seine Sprachmitteilungen an alle Spieler übertragen.

Nach einem Kartenwechsel treten Sie automatisch wieder den Kanälen bei, deren Mitglied Sie während der letzten Karte waren.

## SPRACH-BEFEHLE

Sie können per Sprachmitteilung Befehle an Bots geben. Drücken Sie dazu die Taste „Mikrofon aktivieren“ und sprechen Sie Ihren Befehl deutlich aus. Um klarzustellen, an welchen Bot Sie sich wenden, müssen Sie den entsprechenden Rufnamen sagen (z. B. Bravo oder Charlie), der in der Punktetafel oder im Namensschild über seinem Kopf angezeigt wird. Nach dem Rufnamen sprechen Sie den entsprechenden Befehl – allerdings ist dies nur auf Englisch möglich (zum Beispiel: „Bravo, cover me.“).

Folgende Befehle werden unterstützt:

**DEFEND:** Der Bot soll die Basis verteidigen.

**ATTACK:** Der Bot soll die feindliche Basis angreifen.

**COVER ME:** Der Bot soll Ihnen Deckung geben.

**FREELANCE:** Der Bot kann sich frei bewegen.

**HOLD POSITION:** Der Bot soll zu Ihnen kommen und Ihre aktuelle Stellung halten.

**STATUS:** Der Bot liefert Ihnen Informationen über seinen aktuellen Status.

**GIMME:** Der Bot soll Ihnen seine aktuelle Waffe geben.

Außerdem gibt es einige geheime Sprach-Befehle, die Sie selbst herausfinden müssen. Wie bereits angemerkt, wird nur die englischsprachige Spracherkennung unterstützt.

## TEAM-BEFEHLE UND PROVOKATIONEN

Während des Spiels können Sie aus einem Menü verschiedene Nachrichten auswählen und absenden. Drücken Sie im Spiel die Taste V, öffnen Sie das Sprachmenü und klicken Sie auf die gewünschte Kategorie. Ein Klick auf die entsprechende Nachricht genügt, um sie abzuschicken. Beachten Sie bitte, dass die spöttischen Bemerkungen je nach Spielfigur unterschiedlich ausfallen können.

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Liste der Kategorien und der dazu gehörigen Nachrichten:



### Raketenwerfer

Der dreiläufige Trident-Raketenwerfer ist bei all jenen beliebt, die mehr Bums fürs Geld verlangen. Aufgrund des Konstruktionsprinzips mit rotierenden Hinterladerläufen kann er sowohl mit Einzel- als auch mit Mehrfachsprengköpfen bestückt werden - bis zu drei Raketen lassen sich gleichzeitig montieren. Die Sprengköpfe entfalten bei der Explosion eine unvorstellbare Kraft über dem Ziel und der unmittelbaren Umgebung.



### Shieldgun

Mit dem DD280 von Kemphler können Sie gegnerische Tumulte schon im Keim ersticken, denn es vermag anfliegenden Projektilen und Energiestrahlen zu widerstehen und diese zurückzuwerfen. Die Plasmawelle verursacht schwerste Schäden, lässt Gewebe zerplatzen, löst Organe in nichts auf und verursacht im Blutkreislauf des Gegners gefährliche Gasblasen. Die ursprünglich nur für den Nahkampf konzipierte Shieldgun ist bei richtiger Handhabung genauso gefährlich wie jede andere Waffe in Ihrem Arsenal.



### Shock Rifle

Die ASMD-Shock Rifle wurde seit ihrer Einführung in den Tournaments nur unwesentlich verändert. Die ASMD verfügt über zwei verschiedene Feuermodi, die in einer konzentrierten Aktion mögliche Gegner mit einer zerstörerischen Schockwelle völlig neutralisieren können. Ein solcher Kombinationsangriff wird möglich, wenn der Operator den sekundären Feuermodus dazu verwendet, eine Plasmaladung auf sein Ziel abzufeuern. Sobald die träge Plasmamasse sich in Reichweite des Ziels befindet, feuert der Operator einen Photonenstrahl auf den Plasmakern ab und setzt so die explosive Energie der Anti-Photonen frei, die sich im Inneren des EM-Felds des Plasmas verbergen.



### Ion Pointer

Der Ionenpointer mag auf den ersten Blick völlig harmlos erscheinen, denn er stößt im primären Feuermodus einen eher harmlosen Niedrigenergie-Laserstrahl aus. Doch nur wenige Sekunden später eröffnet ein mehrere Gigawatt starkes Ionen-Orbitalgeschütz das Feuer, das alles neutralisiert, was sich in unmittelbarer Nähe aufhält. Der Ionenpointer ist in Wahrheit eine Art Fernbedienung für das Ionengeschütz VAPOR. Mit Hilfe seines Zielfernrohrs, das sich problemlos über den sekundären Feuermodus aktivieren lässt, sorgt der Ionenpointer für verbesserte Zielgenauigkeit. Hat der Ionenpointer ein Ziel erst einmal erfasst, ist es ratsam, sich schleunigst aus seinem Wirkungsbereich zu entfernen und das Geschehen aus gebührender Distanz zu verfolgen.



### Ion Cannon

Die hoch wirksame VAPOR WeP (Variable Altitude Phased Output Remote Weapons Platform) führte zu einer dramatischen Abnahme gewalttätiger Aufstände in den kolonialen Grenzgebieten. Die Waffenplattform schwiebt hoch über dem Boden und tastet das Gelände nach Aktivitäten von Gewehr-gestützten Ziellasern ab. Wird ein solcher Strahl geortet, bringt sich die Plattform in Position, entfesselt zwei Terawatt starke ionisierte Plasmastrome direkt auf das angegebene Ziel und verdampft im Umkreis von fünfzig Metern sämtliche Agitatoren und deren Gefolgsleute.



### Minenleger

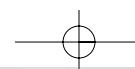
Basierend auf Technologie aus der Micro-Spionage-Linie der Izanagi Corporation, kombiniert der Minenleger Hi-Tech-Sprengstoffe, KI und Robotik. Er legt Drohnen, die aus Thermit in einer fragmentierenden Hülle aus Duranium bestehen. Sie warten unbeweglich, bis ein Fahrzeug in Reichweite kommt, nähern sich dann und explodieren. Wenn Fußsoldaten in die Nähe einer Mine kommen, nimmt diese die Verfolgung auf und setzt sich am Kopf des Soldaten fest. Der Soldat wird mit einer in den Kopf injizierten Explosionsladung getötet, danach fällt die Drohne ab und begibt sich wieder in Bereitschaftszustand. Im Sekundärfeuermodus wird der Führungslaser der Mine aktiviert, und alle geworfenen Minen bewegen sich auf den markierten Punkt zu. Obwohl jedes Magazin nur vier Drohnen enthält, ist der Minenleger sowohl für Infanterie als auch Fahrzeuge tödlich.



### AVRIL

Strikt als Anti-Vehikel-Waffe entworfen, gibt der Avril Infanterie eine Chance, sich zu behaupten. Wenn der Avril ein Ziel erfasst hat, wird eine Rakete abgefeuert, die das Ziel verfolgt, solange das Fadenkreuz auf das Ziel gerichtet bleibt. Die verfolgt das Ziel mit einer Wendigkeit bis zu 4 G und der Fähigkeit, auf 30 Metern zwei 90°-Drehungen auszuführen. Die Rakete wird erst kurz vor dem Aufschlag scharf und die volle Kraft der PolyDiChlorite-Ladung richtet sich gegen das Ziel. Aufgrund der langsamen Ladezeit muss der Avril mit Umsicht eingesetzt werden, kann aber im richtigen Moment den Ausgang einer Schlacht völlig verändern.





### Biorifle

Das GES Biogewehr bleibt nach wie vor eine der umstrittensten Waffen des Tournaments. Von den einen geliebt, von den anderen gehasst steht es immer noch im Zentrum langer Debatten. Aufgrund der verzögerten Detonation des mutagenen Schlamms (in Verbindung mit der Fähigkeit, weite Bereiche mit der hoch toxischen Substanz zu verseuchen) vergleichen manche Tournament-Puristen das Biogewehr mit einem Minenfeld, einem barbarischen und feigen Relikt längst vergangener menschlicher Konflikte. Die Befürworter hingegen heben die erweiterten taktischen Möglichkeiten für defensive Kombattanten hervor, die es Teilnehmern erlaube, strategisch wichtige Punkte wirksamer abzudecken. Doch trotz aller Diskussionen bleibt das Biogewehr historisch gesehen eine akkurate Waffe, deren Schnellfeuer im primären Feuermodus weite Bereiche abzudecken vermag und die im Einzelfeuer des sekundären Modus über eine variable Sprengladung verfügt. Laienhaft ausgedrückt macht das die Fähigkeit, ein Gebiet mit kleinen Bioschlamm-Kügelchen zu spicken oder eine große Kugel auf ein Ziel zu werfen, allemal wett.



### Link Gun

Die ausgetüftelte Waffentechnologie von Riordan Dynamic Weapon Systems gipfelt in dem Verbesserten Plasmagewehr v23, auch als Link Gun oder kurz als Link bezeichnet. Während der Primärmodus der gleiche ist wie beim Plasmafeuernden Vorgänger, wurde die Schneidbrenner-Funktion des Sekundärmodus durch eine zuschaltbare Energiematrix mit Scannerfunktion ersetzt. Diese Matrix versetzt die Waffe in die Lage, über den Kontakt mit einem wirbelnden grünen Strahl Freund und Feind zu unterscheiden und ihre Eigenschaften entsprechend zu verändern. Trifft der Strahl auf einen Gegner, kann er in Sekundenschnelle schwere bzw. tödliche Verletzungen verursachen. Bei Kontakt mit einem Teamkameraden verwandelt er sich wieder in einen harmlosen Trägerstrahl, der seine Energie aus eingebauten Zellen entlädt, um die Ausgangsleistung eines anvisierten Teamkameraden, der ebenfalls mit einer Link operiert, zu steigern. Zwei Spieler können sich also jederzeit miteinander verbinden, um die Leistung der Waffe beträchtlich zu steigern. Wenn sich Kollegen auf diese Weise gegenseitig stärken, sollten Sie aber nicht vergessen, dass sie sich in dieser Zeit nicht vor feindlichen Angriffen schützen können.



### Zielmarkierer

Sendet einen Festkörper-Laserstrahl aus, der dem Phoenix-Bomber als Zielmarkierung dient. Der Zielmarkierer kann mit einem einzigen Schuss einen verheerenden Bombenhagel auf ein bestimmtes Gebiet herabregnen lassen. Nachdem man den Laser auf einen bestimmten Punkt am Boden gerichtet hat und die Zielvorrichtung einrastet, taucht der Phoenix auf und beginnt mit der Bombardierung der Oberfläche.



### Granatwerfer

Als eine der vielseitigsten Waffen im Einsatz kann der Granatwerfer bis zu acht Granaten auf einmal feuern, um entweder ein ganzes Gebiet zu verminen oder direkt Gegner anzugreifen. Durch elektrostatische Emittoren haften die Minen an Fahrzeugen und auch an Soldaten und können vom Schützen jederzeit gezündet werden. Mit kreativem Einsatz und gutem Timing kann der Granatwerfer eine beängstigende Waffe sein.



### Translocator

Der Translokator wurde ursprünglich von der Forschungs- und Entwicklungsabteilung der Liandri Corporation entworfen, um die Minenarbeiter bei Tunnelinbrüchen und anderen Notfällen möglichst schnell zu evakuieren. Die Technologie hat zahllose Leben gerettet, doch das hatte seinen Preis. Die schnelle Auflösung und Wiederherstellung des Versuchsorganismus verursachte zahlreiche unwillkommene Nebeneffekte wie z. B. den Anstieg von Aggressionen und Paranoia sowie das gesteigerte Auftreten von Atem- oder Herzstillstand. Relikte der synaptischen Sprengung sammeln sich im biologischen Schnapschuss des Individuums und führen zuweilen zu Teleportation-induzierter Demenz (TID), einer unheilbaren Krankheit, die einige unserer größten Champions zum Opfer gefallen sind. Um die Karrieren unserer heutigen Kämpfer zu verlängern, wurde die Verwendung des Translokators in den unterklassigen Ligen eingeschränkt. Man hielt das für notwendig, um gerade die jungen Rekruten davon abzuhalten, sich zu sehr auf dieses Gerät zu verlassen und somit ihr eigenes Schicksal zu besiegeln. Die jüngste Version des Translokators verfügt über eine ferngesteuerte Kamera - außergewöhnlich hilfreich, wenn man umstrittene Gebiete auskundschaften will. Der Nachteil: Solange man sich die Ergebnisse der Überwachungskamera anschaut, bleibt man leider blind für alles, was sich in der unmittelbaren Umgebung tut.



### Redeemer

Wenn Sie diese Nuklearwaffe im Miniaturformat zum ersten Mal live erleben, werden Sie allen Recht geben, die dieses Gerät für die mächtigste Waffe im ganzen Tournament halten. Feuern Sie im primären Feuermodus eine langsam fliegende, aber alles vernichtende Rakete ab, aber halten Sie vor dem Aufprall gebührenden Abstand zum beeindruckend großen Detonationsradius. Im sekundären Modus können Sie mit einer speziellen Bordkamera die Rakete selbst ins Ziel führen. Während Sie das Geschoss des Redeemers steuern, bleiben Sie selbst aber stets verwundbar. Aufgrund der extremen Masse seiner Munition ist der Redeemer nach einem einzigen Schuss verbraucht.



## ANDERE GEGENSTÄNDE

### Gesundheitsflakon

Jedes Gesundheitsfläschchen bringt Ihnen 5 Gesundheitspunkte. Maximal 199 sind möglich.



### Großes Fass Gesundheit

Mit 100 frischen Gesundheitspunkten (bis max. 199) beginnt fast ein neues Leben.



### Satz Schilder

Schützt Sie mit 50 Rüstungspunkten.



### Satz Superschilde

Bringt Ihnen 100 Rüstungspunkte. Maximal 150 sind möglich.



### Doppelter Schaden

Verdoppelt die Durchschlagskraft aller Waffen. Die verstärkte Wirkung hält 30 Sekunden an.



### Adrenalin

Das schmack- und nahrhafte Adrenalin versorgt Sie mit dem Schub Extraenergie, den Sie brauchen, um eine der besonderen Adrenalin-Fähigkeiten anzuwenden.



## FAHRZEUGE

In einem Onslaught-Spiel erscheinen Fahrzeuge in Basen und bei aktiven Power-Knoten. Erscheint ein Fahrzeug neu, ist es verschlossen, und Gegner können es nicht kontrollieren. Nachdem es jedoch das erste Mal benutzt wurde, ist das Fahrzeug unverschlossen und kann von Gegnern geentert werden, wenn man es alleine lässt. Steigen Sie mit der Benutzen-Taste ein, wenn Sie neben einem Fahrzeug stehen. Ein umgekipptes Fahrzeug kann mit der Benutzen-Taste wieder aufgerichtet werden. Alle Fahrzeuge haben einen Fahrersitz und manche haben außerdem Platz für Bordschützen. Wird ein Fahrzeug zerstört, sterben alle Insassen, die nicht rechtzeitig ausgestiegen sind. Fahrer und Passagiere können ebenfall durch direktes Feuer getötet werden, noch bevor das Fahrzeug zerstört ist.

Außerdem gibt es neue Belohnungs-Ansagen für Fahrzeuge:

**Straßen-Kill!**: Überfahren Sie Ihre Feinde.

**Pfannkuchen**: Zerquetschen Sie einen Gegner unter Ihrem Manta.

Und es gibt noch viele andere zu entdecken!

### Goliath

Der Goliath-Panzer, der vor kurzem durch ein neueres Modell ersetzt wurde, diente zwei Jahrzehnte lang als Frontwaffe. Geschützt durch eine doppelte Carbon-Duranium-Panzerung ist der Goliath nicht sehr schnell, aber steckt eine Menge ein. Vier synchrone Stabilisatoren drehen den Geschützturm unabhängig vom Rumpf. So können Gegner auf langer und mittlerer Distanz unter Dauerfeuer genommen werden. Das Hauptgeschütz feuert massive 140mm-Geschosse aus abgereichertem Uran mit einer Geschwindigkeit von mehr als einer Meile pro Sekunde. Ein zweiter kann mit den doppelten Kaliber 50-Maschinengewehren Feuerschutz geben. Bei guter Zusammenarbeit sind diese zwei Waffen eine starke Verteidigung gegen Luft- und Bodenziele.



### Goliath Fahrer-Steuerung

**Maus**: Zielen

**Vorwärts / Rückwärts**: Beschleunigen / Bremsen

**Seitwärts links / Seitwärts rechts**: Steuern

**Feuer**: Hauptgeschütz feuern

**Sekundärfeuer**: Zoom

### Goliath Schützen-Steuerung

**Maus**: Zielen

**Feuer**: Minigun feuern

**Sekundärfeuer**: Zoom

## Hell-Bender

Der Hellbender bietet hohe Manövriergeschicklichkeit, schwere Panzerung und starke Bewaffnung. Beide Neutroneninduktions-Geschütze richten beträchtlichen Schaden an. Der Heckturm hat doppelte 40 Megawatt-Plasma-Projektoren, die trotz des langsamem Nachladens eine große Gefahr für feindliche Fahrzeuge darstellen. Der Seitenturm feuert EMP-Quanta-Projektile, vergleichbar mit der ASMD Shock Rifle. Diese instabilen Sphären können im richtigen Moment durch sekundäres Feuer zur Explosion gebracht werden.

Ganze Gruppen von ungeschützten Gegnern können so vernichtet werden. Es ist angebracht, diese Waffe mit großer Vorsicht einzusetzen.



### Hellbender Fahrer-Steuerung

**Maus:** Kamera  
**Vorwärts / Rückwärts:** Beschleunigen / Rückwärtsgang  
**Seitwärts links / Seitwärts rechts:** Steuern  
**Springen:** Handbremsen-Drehung  
**Feuer:** Hupe  
**Sekundärfeuer:** Hupe

### Hellbender Heckturm-Steuerung

**Maus:** Zielen  
**Feuer:** Feuern (Zum Aufladen gedrückt halten)  
**Sekundärfeuer:** Zoom

### Hellbender Seitenturm-Steuerung

**Maus:** Zielen  
**Feuer:** EMP-Projektil feuern  
**Sekundärfeuer:** EMP-Projektile zünden

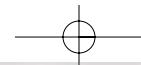
## Manta

Der kleine und leichte Manta ist ein beängstigender Anblick in einer Schlacht. Geschaffen für Einsätze in Sumpfen und Mooren, erwies er sich schnell als für alle Gelände tauglich. Die Kombination aus hoher Geschwindigkeit und niedrigem Profil bringt einen tödlichen Mix an Vorteilen im Einsatz. Fast vollständig aus Alumex-Polymeren hergestellt, ist die Wendigkeit des Manta unübertroffen. Der Manta schwebt auf einem Luftkissen, erzeugt von zwei Magnet-Propellern. Sie erlauben es dem Piloten, blitzschnell auf eine Höhe von über zwei Stockwerken zu steigen, um Hindernissen oder Feinden auszuweichen. Der Hauptvorteil des Manta ist seine Schnelligkeit, doch Piloten müssen feindliches Feuer meiden. Direkte Angriffe auf schwerere Fahrzeuge führen selten zum Erfolg.



### Manta-Steuerung

**Maus:** Steuern  
**Vorwärts / Rückwärts:** Beschleunigen / Rückwärtsgang  
**Seitwärts links / Seitwärts rechts:** Seitwärtsbewegung  
**Springen:** Steigen  
**Ducken:** Sinken  
**Feuer:** Plasmawaffe  
**Sekundärfeuer:** Sturzflug



## Scorpion

Nur sehr leicht gepanzert ist der Scorpion vor allem gegen Infanterie und als leichtes Begleitfahrzeug effektiv. Ein rückwärtsgerichteter Plasmawerfer feuert Ketten aus Plasmakernen, die magnetisch zusammengehalten werden. Das Plasma umhüllt Gegner und Fahrzeuge und detoniert dann. Außerdem ist der Scorpion mit zwei ausfahrbaren Armen mit je drei Stahlklingen ausgestattet. Die Klingen haben unter Schwerelosigkeit geschliffene Schneiden, die auf die Breite eines einzelnen Atoms geschärft sind. Wenn ausgefahren, durchdringen die Klingen mit Leichtigkeit jede Rüstung und hinterlassen klar abgetrennte Köpfe und Köper in ihrer Bahn. Der kleine und leicht gepanzerte Scorpion ist sehr verletzlich gegenüber allen anderen Fahrzeugen und auch gegenüber schwerem Infanterie-Feuer.



### Scorpion-Steuerung

**Maus:** Zielen  
**Vorwärts / Rückwärts:** Beschleunigen / Rückwärtsgang  
**Seitwärts links / Seitwärts rechts:** Steuern  
**Springen:** Handbremse-Drehung  
**Feuer:** Zum Aufladen gedrückt halten; loslassen, um Ribbon-Projektil zu feuern.  
**Sekundärfeuer:** Halten, um Klingen auszufahren

## Raptor

Der Raptor ist das ultimative Mittel zur Luftüberlegenheit. Konstruiert aus Tritanium-ceramik-Legierungen, erlaubt er schnelle Reaktion bei guter Haltbarkeit. Ein Gitter aus Magnet-Konduktions-Zellen, angetrieben durch zwei Plasmaturbinen, bedeckt die Flügel. Dieses Gitter manipuliert den Schwerkraftvektor in die vom Piloten gewählte Richtung und erlaubt so, zu beschleunigen. Die Bewaffnung besteht aus zwei Solid-Plasmaprojektoren und zielsuchenden Raketen und erlaubt es dem Raptor, einzelne Ziele sehr schnell zu zerstören. Raptor-Piloten müssen sich jedoch vor gelenkten Raketen und Geschützturmfeuer in Acht nehmen.



### Raptor-Steuerung

**Maus:** Steuern  
**Vorwärts / Rückwärts:** Beschleunigen / Rückwärtsgang  
**Seitwärts links / Seitwärts rechts:** Seitwärtsbewegung  
**Springen:** Steigen  
**Ducken:** Sinken  
**Feuer:** Plasmaprojektor feuern  
**Sekundärfeuer:** Zielsuchende Rakete feuern (erfasst nur Mantas und Raptors als Ziele)



## Leviathan

Ursprünglich für urbane Einsätze entworfen, wurde der Leviathan am meisten gegen Ende des Krieges zwischen Menschen und Skaarj eingesetzt. Der Leviathan präsentiert die fortgeschrittenste Technologie für den Einsatz mobiler Infanterie und bietet Platz für den Fahrer und vier Passagiere. Jeder Passagier bedient einen Anti-Vehikel-

Geschützturm an den vier Ecken des Fahrzeugs. Der Fahrer kontrolliert außerdem den Raketenwerfer am Heck, der einen kontinuierlichen Strom an Raketen auf das Ziel loslässt. Wenn der Leviathan eine bestimmte Position halten will, kann er aufgebaut und die Hauptwaffe einsatzbereit gemacht werden. Dadurch wird das Fahrzeug unbeweglich verankert, um Stabilität zu bieten. Das Hauptgeschütz wird von zwei Quantumfusions-Impulsreaktoren angetrieben und erzeugt beim Aufprall eine Singularität, die alle Masse und Energie in der Nähe aufsaugt. Dies führt zu einer verheerenden Explosion, deren Schockwelle alles im Wirkungsbereich vernichtet. Es gibt dokumentierte Fälle, in denen einzelne Leviathans ganze Städte vernichtet haben. Eine Soloattacke gegen einen bemannten Leviathan gleicht einem Selbstmord.



### Leviathan Fahrer-Steuerung

**Maus:** Zielen  
**Vorwärts / Rückwärts:** Beschleunigen / Bremsen / Rückwärtsgang  
**Seitwärts links / Seitwärts rechts:** Steuern  
**Feuer (nicht aufgebaut):** Raketen feuern  
**Feuer (aufgebaut):** Hauptwaffe feuern  
**Sekundärfeuer:** Aufbauen / Abbauen

### Leviathan Turmsteuerung

**Maus:** Zielen  
**Feuer:** Feuern  
**Sekundärfeuer:** Zoom

## Phoenix

Eine autonome Bomber-Plattform, die unglaubliche Wirkung gegen ein markiertes Ziel entwickelt. Richten Sie den Zielmarkierer auf ein Objekt oder einen Punkt am Boden, bis das „Ziel erfasst“-Signal ertönt. Die Bombardierung folgt direkt, wenn der Phoenix seine Ladung abfeuert. Die Plattform wird von vier Puls-Ramdrive-Antrieben getragen und mit Duranium gepanzert. Ein langsames, aber gefährliches System. Der Phoenix hat verheerende Auswirkung auf dem Schlachtfeld, kann aber von fähigen Raptor-Piloten oder Bodengeschützen abgeschossen werden.



## Menschlicher Spacefighter

Der menschliche Spacefighter (seit mehr als 50 Jahren im Einsatz, auch bekannt als "Eagle") war einst das beste System für Störung, Sabotage und Infiltration. Obwohl der Eagle inzwischen technisch überholt ist, ist er sehr zuverlässig. Im Turnament werden exakte Nachbauten der originalen Eagles aus dem Krieg zwischen Menschen und Skaarj verwendet. Bewaffnet mit zwei Lasern und zielsuchenden Raketen kann der Spacefighter alle leicht und mittel gepanzerten Ziele ausschalten. Der kraftvolle Ein-Turbinen-Antrieb bietet exzellente Beschleunigung zum Ausweichen vor gegnerischem Feuer sowie einen langsamen Annäherungsmodus. Die zusätzliche Möglichkeit der Seitwärtsbewegung macht den Eagle zu einem sehr mobilen und aggressiven System.



### Menschlicher Spacefighter-Steuerung

**Maus:** Steuern  
**Vorwärts / Rückwärts:** Beschleunigen / Bremsen  
**Seitwärts links / Seitwärts rechts:** Seitwärtsbewegung  
**Springen + Seitwärts links / rechts:** Rolle  
**Ducken:** Rolle zurücksetzen (Stabilisierung)  
**Vorherige / Nächste Waffe:** Ziele durchgehen  
**Verwenden:** Automatisches Ziel (nächster sichtbarer Gegner wird erfasst)  
**Feuer:** Laser feuern  
**Sekundärfeuer:** Zielsuchende Rakete

## Skaarj Spacefighter

Nur wenige Details sind über diese seltenen Spacefighter verfügbar, die während der finalen Schlacht der Sieben-Tage-Belagerung der Erde vor über hundert Jahren zum Einsatz kamen. Geheimdienste vermuteten damals, dass die Skaarj eine neue Energiequelle gestohlen hatten, um diese fortschrittlichen Systeme

(Codename „Black Scorpions“) anzutreiben. Black Scorpions sind leicht gepanzert und wendig, bewaffnet mit zwei Plasmaprojektoren und zielsuchenden Raketen. Die anpassungsfähigen Flügelklappen und Antriebssysteme sorgen für sehr hohe Geschwindigkeit, gute Beschleunigung und große Reichweite. Im Turnament werden exakte Nachbauten der Black Scorpions aus dem Krieg zwischen Menschen und Skaarj verwendet.



### Skaarj Spacefighter-Steuerung

**Maus:** Steuern  
**Vorwärts / Rückwärts:** Beschleunigen / Bremsen  
**Seitwärts links / Seitwärts rechts:** Seitwärtsbewegung  
**Springen + Seitwärts links / rechts:** Rolle  
**Ducken:** Rolle zurücksetzen (Stabilisierung)  
**Vorherige / Nächste Waffe:** Ziele durchgehen  
**Verwenden:** Automatisches Ziel (nächster sichtbarer Gegner wird erfasst)  
**Feuer:** Laser feuern  
**Sekundärfeuer:** Zielsuchende Rakete

## GESCHÜTZTÜRME

### Minigun-Turm

Minigun-Türme werden aufgrund der Lautstärke und des Schadstoffausstoßes nicht mehr produziert, sind aber noch weit verbreitet. Die Hochenergieturbine gibt dem Geschütz eine sehr hohe Feuergeschwindigkeit und Reichweite. Schwachpunkte sind die mangelnde Genauigkeit und die abnehmende Effektivität auf kurzen Distanzen.



### Steuerung

Verwenden: Ein- / Aussteigen

Feuer: Feuer

Sekundärfeuer: Zoom

F4: Zwischen Sicht aus der ersten und dritten Person wechseln.

### Mutterschiff-Geschütz

Hauptverteidigungssystem eines Skaarj-Mutterschiffs. Hochgeschwindigkeits-Plasmageschosse bilden das Primärfire, im sekundären Feuermodus wird ein starkes Energieschild aufgebaut.



### Steuerung

Verwenden: Ein- / Aussteigen (über ein Turmkontroll-Schaltpult)

Feuer: Plasma

Sekundärfeuer: Schild

F4: Zwischen Sicht aus der ersten und dritten Person wechseln.

Vorherige / Nächste Waffe: Vorheriges / Nächstes Geschütz

### Link-Turm

Von derselben Firma produziert, ist der Link-Turm seiner kleinen Schwester, der Link Gun, sehr ähnlich. Das Primärfire verschießt Plasmaprojektile, das Sekundärfeuer einen Plasmastrahl. Die Strahlen verschiedener Türme können verbunden werden, um eine höhere Feuerkraft zu erhalten oder Teamkollegen zu heilen. Der Turm hat auch einen einfachen Automatikmodus und ein Energieschild.



### Steuerung

Verwenden: Ein- / Aussteigen (über ein Turmkontroll-Schaltpult)

Feuer: Plasma

Sekundärfeuer: Strahl

Vorwärts / Rückwärts: Zoom

F4: Zwischen Sicht aus der ersten und dritten Person wechseln.

Vorherige / Nächste Waffe: Vorheriges / Nächstes Geschütz

### Ionenkanone

Eine exakte Nachbildung der Ionenkanonen aus dem Krieg mit den Skaarj. Während der Belagerung der Erde wurden in einem verzweifelten Versuch, das Vordringen der Skaarj zu verlangsamen, Ionenkanonen in den großen Städten aufgebaut. Sie verfügten über eine ungeheure Feuerkraft und verursachten mit ihrem großen Explosionsradius auch viele menschliche Opfer.



### Steuerung

Verwenden: Ein- / Aussteigen

Feuer (Halten): Ionen-Plasma-Strahl

Sekundärfeuer: Zoom

F4: Zwischen Sicht aus der ersten und dritten Person wechseln.

## SPIELTIPPS

Machen Sie sich mit dem Befehlsmenü vertraut, um Ihre Kameraden möglichst sicher führen zu können („V“). Im Turnier kann es von großer Bedeutung sein, wenn Sie einigen Ihrer Kameraden einen Angriffsbefehl geben, während andere Sie verteidigen oder Deckung geben.

Zu Beginn des Spiels befinden Sie sich im Zuschauermodus. Sie können die ganze Karte überfliegen und erforschen. Merken Sie sich die Standorte der großen Gewehre, Pickups und Gesundheitspäckchen, damit Sie nicht völlig blind ins Gefecht ziehen!

Bei Spielbeginn sind Sie mit einer Shieldgun und einem Sturmgewehr ausgerüstet. Damit kann man schon was anfangen, aber in den Kampfarenen sind an strategischer Stelle weit effektivere Waffen platziert! Marschieren Sie los und schnappen Sie sich die Sachen, bevor es Ihre Gegner tun!

Bleiben Sie immer in Bewegung, denn ein bewegliches Ziel ist immer schwerer zu treffen als ein ruhendes. Mit einem Schritt zur Seite können Sie Schüsse ausweichen (linke und rechte Pfeiltaste), während Sie Ihren Feind weiter im Visier haben.

Einige Waffen wie z. B. der Raketenwerfer verursachen mit ihrer Explosion „Gebietsschäden“. Nutzen Sie diesen Effekt und verletzen Sie Ihre Gegner, indem Sie auf einen Punkt in deren Nähe oder vor ihnen zielen. Mit entsprechend gesetzten Angriffen haben Sie manchen Gegner im Nu erledigt.

Viele Waffen eignen sich hervorragend für den Nahkampf, während andere erst bei großen Entfernungen wirksam werden. Die Flak Cannon beispielsweise ist in einem Handgemenge unübertroffen, das Scharfschützengewehr mit seinem Zielfernrohr aber ideal für große Entfernungen.

Viele Waffen, die durch ihre Explosionen Gebietsschäden verursachen, können auch Sie selbst verletzen, wenn sie in Ihrer Nähe explodieren. Achten Sie also darauf, wohin Sie schießen, sonst verlieren Sie möglicherweise Punkte!

### Durchmärsche

Wenn Sie fünf oder mehr Gegner erledigen, ohne selbst zu sterben, befinden Sie sich im Blutrausch. Sie erhalten dann eine entsprechende mündliche Mitteilung - doch auch Ihre Gegner werden vor Ihnen gewarnt! Haben Sie bereits 10 oder mehr Widersacher getötet, befinden Sie sich im Stadium des Amoklaufs. Es gibt noch mehr Zustände dieser Art. Mal sehen, wie weit sie kommen!

### Ausweichen

In *Unreal Tournament 2004* können Sie Angriffen ausweichen, indem Sie eine Bewegungstaste in eine beliebige Richtung zweimal hintereinander drücken. Aktivieren Sie dieses Feature über die Optionen Einstellungen > Bewegung. Wenn Sie dieses Feature nicht mögen, können Sie es auch ausschalten. Aber denken Sie daran - wer diese Technik beherrscht, hat das Zeug zum *Unreal*-Meister.

### Kopfschüsse

Wenn Sie einen Gegner mit einem Kopfschuss ausschalten, erhalten Sie eine entsprechende Nachricht.

## UT2004 ALLGEMEINE DATEN

*Unreal Tournament 2004* bietet Ihnen mit den frei zugänglichen *UT2004*-Daten einen besonderen Service. Mit Hilfe der *UT2004*-Daten können Sie Ihre Punktzahl verfolgen und eine statistische Spielanalyse für Internet-Spiele abrufen. Dafür muss ein Web-Browser, also z. B. die neueste Version von Netscape Navigator™ oder Internet Explorer™, auf Ihrem Rechner installiert sein.

*UT2004*-Daten organisiert und verfolgt die Punktzahlen und die spielstatistischen Informationen Ihrer *Unreal Tournament 2004*-Onlinespiele. *UT2004*-Daten zeichnet nur Statistiken menschlicher Spieler auf, die das entsprechende Feature eingeschaltet haben. Computergegner (Bots) tauchen in der Statistik nicht auf. Und so funktioniert's:

Wenn Sie die Statistikaufzeichnung *Unreal Tournament 2004* einschalten, werden alle entsprechenden Spielinformationen gesammelt. Jeder Abschuss, Tod oder Selbstmord, jedes Sonderereignis, alle gesammelten Punkte etc. werden vermerkt und an den Masterserver von Epic Games geschickt. *UT2004*-Daten wertet die Informationen aus und sammelt sie. Über Ihren Browser können Sie sich schon kurze Zeit später Ihre persönlichen Statistiken auf einer HTML-Seite ansehen.

In den umfassenden Statistiken sind enthalten:

- Detaillierte persönliche Daten für jeden Spieler, aufzurufen über die einzigartige Spieler-ID.
- Umfangreiche Matchstatistiken der letzten absolvierten Spiele.
- Ranglisten für Deathmatch und teambasierte Spiele.
- Überblick über reine (d. h. ohne Mutatoren) offizielle Spieltypen: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination und Bombing Run.
- Überblick über die o. g. Spiele mit aktivierten Mutatoren.
- Übersicht über „eigene“ Mods.
- Allgemeine Statistiken – weltweiter statistischer Überblick.
- Eine mächtige Suchfunktion ist implementiert.
- „Best Of“-Seiten.
- Details über Karten, Server und Mods.
- Umfangreiche Online-Hilfe: FAQ und Website-Überblick.

Wenn Sie sich eine detaillierte Wochen-, Monats- oder Allzeitübersicht verschaffen wollen, schauen Sie bei den *UT2004*-Daten unter

<http://ut2004stats.epicgames.com>

nach. All Ihre Daten werden in einer persönlichen Datenbank für Sie gesammelt, mit genauen Angaben zu Ihren Abschüssen, Toden und vielen anderen Einzelheiten, die sich bei Ihren Online-Spielen ereignet haben. Auf welchem Server Sie auch spielen - Ihre Daten werden in jedem Falle registriert.

## UT2004-Daten – Registrierung, Datensammlung aktivieren

Für UT2004-Daten benötigen Sie keine umständliche Registrierung, auch für die Sicherheit des gesammelten Materials ist gesorgt. Die Registrierung ist einfach und erfolgt über ein Menü innerhalb des Spiels:

Einstellungen>Netzwerk>UT2004 Daten. Schalten Sie UT2004-Daten ein, indem Sie die Option "aktivieren" klicken. Wählen Sie danach einen Benutzernamen und ein Passwort. Machen Sie die Kombination von Benutzername und Passwort einzigartig - wählen Sie ein kryptisches Passwort, das sowohl Buchstaben als auch Zahlen enthält. Behalten Sie das Passwort für sich und vergessen Sie es nicht, denn auch bei Epic Games kennt es niemand.

Hinweis: Sie können jeden beliebigen Spielernamen (Spitznamen) annehmen und ihn so häufig ändern, wie Sie wollen. Nur Benutzername und Passwort bei den Daten sollten immer die gleichen bleiben. Diese Kombination weist Ihnen eine ganz spezielle Spieler-ID zu. Unter dieser Kennung werden Sie immer Ihre persönlichen Statistiken finden.



## UNREAL TOURNAMENT® 2004 WEBSITE

Wenn Sie sich näher über *Unreal Tournament 2004* informieren möchten, Tipps und Tricks benötigen, sich der Unreal Tournament Community anschliessen möchten oder die neuesten Updates und Downloads suchen, dann besuchen Sie doch einfach unserer offizielle Website:

<http://www.unrealtournament2004.com>

## CREDITS

### Epic

Producers  
Cliff Bleszinski  
Jeff Morris  
Programming  
Bruce Bickar  
Dr. Michael Capps  
Michel Comeau  
Erik De Neve  
Laurent Delayen  
James Golding  
Ryan C. Gordon  
Michiel Hendriks  
Christoph A. Loewe  
Warren Marshall  
Matt Oelfke  
Steve Polge  
Jack Porter  
Ron Prestenback  
Andrew Scheidecker  
Tim Sweeney  
Daniel Vogel  
Joe Wilcox  
Art & Level Design  
Ben Beckwith  
Cliff Bleszinski  
Chris Blundell  
Christopher Buecheler  
Shane Caudle  
Phil Cole  
Sjoerd De Jong  
Paul Fahss  
Cedric Fiorentino  
Stuart Fitzsimmons  
Steve Garofalo  
Jeff Geis  
Jeremy Graves  
Alexander Lehmann  
Jack Luttig  
Warren Marshall  
John Mueller  
Rogelia Olguin  
Nathan Overman  
Chris Perna  
Lee Perry  
Sidney Rauchberger  
Peter Respondek  
Doug Schramm  
David Sirmons  
Teddie Tapawan  
Joe Wilcox  
Alan Willard  
Animation  
Alan Cruz  
John Root  
Chad Schoonover  
Biz  
Mark Rein  
Jay Wilbur  
Office Manager  
Anne Dube  
Music  
Will Nevins  
Kevin Riepl  
Audio  
Lani Minella, Audio Godz  
Jamey Scott  
Tommy Tallarico Studios  
Character Models & Animation  
James Edwards  
Steve Jones  
Art & Models  
Mike Bastien  
Geoff Crookes  
Pancho Eekels  
Dave Ewing  
Bastiaan Frank  
Mike Leatham  
Scott McGregor  
Tony Pilger  
Everton Richards  
Dan Sarkar  
James Schmalz  
Cassidy Scott  
Mat Tremblay  
Mario Vazquez  
PR Director  
Meridith Braun  
Level Design  
Mike Bastien  
Pancho Eekels  
Dave Ewing  
Bastiaan Frank  
Scott McGregor  
Jean Rochefort  
James Schmalz  
Cassidy Scott  
Sound & Music  
Starsky Partridge  
Writer & Localization  
Mike Wagner  
Voice Actors for UT2003  
Mike Devine  
Leanne Dixon  
Christine Langos  
Tim McClew  
Yolande McLean  
Mark Staedler  
Programming  
Dave Hagedowd  
Per Vognsen  
Art/Design  
Eric Evans  
Streamline Studios  
David Sirmons  
Robert Horvat  
Sjoerd De Jong  
Audio  
Lani Minella, AudioGodz  
Jamey Scott, Dramatic  
Programming  
Adrian Banninga  
Renier Banninga  
Stephan Baier  
Jeroen Leurs  
Hector Fernandez  
Alexander Fernandez  
Digital Extremes  
Programming  
Adriano Bertucci  
Jeff Jam  
Glen Miner  
Tony Pilger

Steve Sinclair  
Justin Smith

Character Models & Animation  
James Edwards  
Steve Jones

Art & Models  
Mike Bastien

Geoff Crookes  
Pancho Eekels

Dave Ewing  
Bastiaan Frank

Mike Leatham  
Scott McGregor

Tony Pilger  
Everton Richards

Dan Sarkar  
James Schmalz

Cassidy Scott  
Mat Tremblay

Mario Vazquez

PR Director  
Meridith Braun

Level Design  
Mike Bastien

Pancho Eekels  
Dave Ewing

Bastiaan Frank  
Scott McGregor

Jean Rochefort  
James Schmalz

Cassidy Scott

Sound & Music  
Starsky Partridge

Writer & Localization  
Mike Wagner

Voice Actors for UT2003

Mike Devine  
Leanne Dixon

Christine Langos  
Tim McClew

Yolande McLean  
Mark Staedler

Streamline Studios

Adrian Banninga  
Renier Banninga

Stephan Baier  
Jeroen Leurs

Hector Fernandez  
Alexander Fernandez

## Additional Concept Art & Misc. Works

Additional Textures  
*Christian Bradley*

Models & Art  
*Evelyn Eekels*

Voice Talent  
*Shannon Ewing*

Concept Art & Character  
Models  
*Brian Griffith*

Art Direction, Character  
Art, Additional Art  
*Martin Murphy*

## Special Thanks

Kurt Akeley  
Drew Angeloff  
Ben Ashbaugh  
Dave Bartolomeo  
Brian Benincasa  
Chris Bentley  
Bob Beretta  
Jim Black  
Mike Burrows  
Aaron Burton  
Liam Byrne  
Cem Cebenoyan  
Sam Charchian  
Keith Charley  
Sean Costello  
Tony Cox  
Matt Craighead  
Scott Currie  
Will Damon  
John David  
Joe Deng  
Sim Dietrich  
Eric Dmers  
Beth Doherty  
Chris Donahue  
Mike Drummelsmith  
Kenneth Dyke  
Atom Ellis  
Steve Engelbrecht  
Cass Everitt  
Matthew Formica  
Thomas Fortier  
Ken Fowles  
Kang Su Gatlin  
Alan Gerrard  
Jeff Golds  
Juan Guardado  
Syed Aqueel Hamdani  
Rick Hammerstone  
Ted Hase  
Jerad Heck  
Jeff Herbst  
Richard Hernandez

Garin Hiebert  
Aron Ho  
Stephen Holmes  
Beatriz Hubert  
Gareth Hughes  
Aki Jarvilehto  
Anantha Kancherla  
Jenny Keily  
Mark Kenworthy  
Scott Kephart  
Mark Kilgard  
Dave Kirk  
Kent Knox  
Joe Kreiner  
Kristoffer Larson  
Jon Leech  
Terry Leeper  
Barthold Lichtenbelt  
Gary Lusk  
Scott MacDonald  
Rob Mace  
Dean Macri  
Herb Marselas  
Matt McClellan  
Skip McIlvaine  
Max McMullen  
Andy Mecham  
Jason Mitchell  
Alan Modra  
Jack Moffit,  
Derek Moore  
Sameer Nene  
David Notario  
Kim Pallister  
Sanjay Patel  
Daniel Peacock  
Derek Perez  
Emmett Plant  
Bimal Poddar  
Wallace Poulter  
Kan Qiu  
Bill Rehbock  
Guennadi Riguer  
Thomas Roell  
Daniel Rohrer  
Ian Romanick  
Randi Rost  
Jeff Royle  
Sanford Russell  
Sarah Sarmeinto  
Jason Schellenberg  
John Schimpf  
Phil Scott  
Jeffery Seaman  
Anand Lal Shimpli  
Rex Sikora  
Connie Siu  
Elias Slater  
John Smith

Michael Smith  
Lori Solomon  
Geoff Stahl  
John Stauffer  
Micah Stroud  
Iouri Tarassov  
Philip Taylor  
Nicolas Thibieroz  
Nick Triantos  
Jon Trulson  
Matt Tullis

Joe Valenzuela  
Jean-Marc Valin  
Dan Vivali  
Carlo Vogelsang  
Mike Walk  
Karen Wilder  
Steve Willett  
Timothy Wilson  
Matthew Witheiler  
David Yackley  
Wei-Wei Yin  
Dave Zenz  
Monty

## VTM Development Team

CEO/President of 3D Buzz,  
Inc.  
*Jason Busby*  
CTO of 3D Buzz, Inc.  
*Logan Frank*  
3D Buzz Instructor  
*Joel Van Eenwyk*  
3D Buzz Instructor  
*Zak Parrish*  
3D Buzz Instructor  
*Derek Stevens*  
3D Buzz Instructor  
*David Aguilar*

# NOTIZEN

## **GARANTIE**

Midway Games Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produkts von Midway Games Limited für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, dass der Datenträger, auf dem dieses Computerprogramm gespeichert ist, frei von Material- und Arbeitsfehlern ist. Diese Software von Midway Games Limited wird „ohne Mängelgewähr“ verkauft, ohne ausdrückliche oder konkludente Zusicherung jeglicher Art, und Midway Games Limited ist nicht für durch die Verwendung dieses Programms entstandene Verluste oder Schäden haftbar. Midway Games Limited erklärt sich für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen damit einverstanden, jedes Produkt von Midway Games Limited bei vorliegendem Kaufbeleg kostenlos und ohne Portokosten für den Kunden in seinem Kundendienstzentrum nach seiner Wahl entweder zu reparieren oder zu ersetzen. Der für den ursprünglichen Käufer kostenlose Ersatz dieses Spielmoduls (Game Pak) ist das volle Ausmaß unserer Haftung. Bitte senden Sie es an Midway Games Limited, 43 Worship Street, London EC2A 2DX. Bitte beachten Sie, dass nach dem Versand 28 Tage vergehen können, bis Sie Ihr Spielmodul zurückgerhalten.

Diese Garantie gilt nicht für normale Abnutzung und Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und wird nützlich, wenn der Mangel an dem Produkt von Midway Games Limited durch falsche Verwendung, unangemessenen Gebrauch, falsche Behandlung oder Nachlässigkeit entstanden ist.

DIENE GARANTIE STEHT ANSTELLE ALLER ANDEREN GARANTIEN, UND ALLE ANDEREN GELTENDMACHUNGEN VON ANSPRÜCHEN ODER ANSPRÜCHE JEGLICHER ART SOLLEN NICHT BINDEND SEIN. ODER MIDWAY GAMES LIMITED NICHT VERPFLICHTEN. JEGLICHE FÜR DIESES SOFTWAREPRODUKT GELTENDE KONKLUDENTE ZUSICHERUNG, EINSCHLIESSLICH DER GEWÄHRLEISTUNG, DASS DAS PRODUKT VON DURCHSCHNITTLICHER QUALITÄT UND FÜR DEN NORMALEN GE-BRAUCH GEEIGNET IST UND DER GEWÄHRLEISTUNG DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMten ZWECK, IST AUF DEN OBEN BESCHRIEBENEN ZEITRAUM VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. UNTER KEINEN UM-STÄNDEN IST MIDWAY GAMES LIMITED HAFTBAR FÜR KONKRETE, BEILÄUFIG ENTSTANDENE ODER MITTELBARE SCHÄDEN, DIE AUFGRUND DES BESITZES, DER VERWENDUNG ODER EINES DEFEKTS DIESES PRODUKTS VON MIDWAY GAMES LIMITED ENTSTANDEN SIND. DIES BEEINFLUSST NICHT IHRE IM GESETZ FESTGELEGTEn RECHTE.

Dieses Computerprogramm und die dazugehörige Dokumentation und die dazugehörigen Materialien sind national und international urheberrechtlich geschützt. Das Speichern in einem Retrieval-System, das Vervielfältigen, Übersetzen, Vermieten, Verleihen, Ausstrahlen und das öffentliche Aufführen sind ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von Midway Games Limited untersagt.

Midway Games Limited  
43 Worship Street  
London  
EC2A 2DX  
[www.midway.com](http://www.midway.com)