

[HANDBUCH]
[MANUAL]

] | DEUTSCH / GERMAN | [

(Look for the English language version and copyright after page 6.)

Danke, dass Sie D3NNISK'S FORTS vom Server Ihres Vertrauens herunter geladen haben. Ich hoffe, dieser Mutator wird Ihnen genauso viel Spaß bereiten, wie mir die Entwicklung. Ich empfehle, dieses Handbuch vor der ersten Spielrunde kurz durchzulesen, um sich mit dieser Modifikation vertraut zu machen. D3NNISK'S FORTS erlaubt Ihnen, jede beliebige Onslaught-Karte in ein klassisches Echtzeitstrategie-Schlachtfeld zu verwandeln. Die grundlegenden Spielregeln des Onslaught-Modus bleiben erhalten, während sich einiges komplett ändert:

- alle Geschütztürme werden entfernt, denn Sie müssen nun selbst eine starke Verteidigungslinie aufbauen.
- In der Nähe Ihres PowerCore erscheinen keine Fahrzeuge mehr, um Platz für Ihre ersten Gebäude zu schaffen.
- Mineralienfelder und –Fontänen werden über die Karte verteilt. Anzahl, Ausdehnung und Ergiebigkeit der Rohstoffvorkommen können Sie nach Belieben im Mutator-Konfigurationsmenu einstellen.
- Wie in klassischen Echtzeitstrategiespielen müssen Sie eine Basis aufbauen, Ressourcen sammeln, neue Technologien und Upgrades erforschen, sowie stets für ausreichend Energie und Verteidigungsanlagen sorgen.
- Jeder Spieler darf Gebäude errichten. Ob er die Gebäude anderer Spieler seines Teams auch wieder verkaufen darf, kann der Host im Mutator-Konfigurationsmenu einstellen.
- Wahlweise werden auch Bots Gebäude errichten.

All dies und noch mehr ermöglicht Ihnen und Ihrem Team neue, ausgefallene Strategien. Viel Spaß!

Dennis [D3nnisk] Kopenhagen

] | INHALT | [

Spiel-Tutorial

- Seite 1: *Gebäude errichten ; Interface*
Seite 2: *Reparatur & Abriss ; Ressourcen abbauen*

Spielinformationen

- Seiten 3-5: *Liste aller Gebäude*
Seite 6: *Liste aller Upgrades*

< Copyright & Danksagungen im Anschluss an Seite 6 der englischen Version >

] | SPIEL-TUTORIAL | [

1. Gebäude errichten:

Gleich zu Beginn einer neuen Runde stehen jedem Spieler zwei nützliche Werkzeuge zur Verfügung: das Construction Tool und das Service Tool. Mit ersterem errichten Sie Gebäude an geeigneten Stellen, mit letzterem können Sie beschädigte Einrichtungen reparieren oder abreißen.

Beide können Sie durch Drücken der Taste „3“ auswählen.

Wählen Sie also das Construction Tool als aktive „Waffe“ aus.

Ihr HUD wird umgehend um einige neue Anzeigen ergänzt:



1: Energieüberschuss-Anzeige

4: Bau-Info

2: Kontostand

3: Upgrades (noch nicht erforschte erscheinen schwarz)

Ein Hologramm des momentan ausgewählten Gebäudes wird dorthin projiziert, wo Sie gerade hinschauen, und eine Einblendung auf ihrem HUD gibt Ihnen an, um welches Gebäude es sich handelt und wie viel Sie der Bau kosten würde.

Ist das Hologramm rot gefärbt, können Sie das Gebäude an dieser Stelle nicht platzieren; suchen Sie nach ebenen, freien Flächen bis sich das Hologramm grün färbt. Drücken Sie nun „Primärfeuer“, um das ausgewählte Gebäude an dieser Stelle zu platzieren. Drücken Sie „Sekundärfeuer“, um durch die Liste aller Gebäude zu blättern.



Ist der Info-Text grau, haben Sie nicht genügend Geld, um das Gebäude zu Platzieren

2. Reparatur und Abriss beschädigter Gebäude:

Haben Sie das Service Tool ausgewählt, können Sie im Reparaturmodus beschädigte Gebäude reparieren. Gebäude, die Sie reparieren können, werden mit folgendem Symbol gekennzeichnet:



Nähern Sie sich dem Gebäude, das Sie reparieren möchten, bis das Symbol zu pulsieren beginnt, und drücken Sie „Primärfeuer“, um die Hitpoints dieser Einrichtung wieder aufzufüllen. Die Kosten dafür steigen, je schwerer die Beschädigungen sind.

Drücken Sie „Sekundärfeuer“, um zwischen Reparatur- und Abrissmodus zu wechseln.

Im Abrissmodus werden alle Gebäude, die Sie verkaufen können, mit folgendem Symbol gekennzeichnet:



Nähern Sie sich dem Gebäude, das Sie verkaufen möchten, bis das Symbol zu pulsieren beginnt, und drücken Sie „Primärfeuer“, um es sofort abzureißen. Dadurch erhalten Sie einen Teil des Kaufpreises zurück und können an dieser Stelle ein neues Gebäude platzieren. Die Summe, die Sie zurückerhalten, hängt vom Zustand des Gebäudes ab, das Sie abreißen wollen. Je besser es in Schuss ist, desto mehr Geld erhalten Sie zurück.

3. Ressourcen abbauen und Geld verdienen:



Um Geld für den Ausbau ihrer Basis und den Unterhalt schlagkräftiger Einheiten zu verdienen, müssen Sie Mineralienkristalle abbauen, die in Feldern verschiedener Größe vorkommen.

Die Mineralien müssen von einem Sammler eingesammelt und zur Sammler-Basis zurückgebracht werden, wo sie in Geld umgewandelt werden. Da diese Kristalle höchst flüchtige Substanzen enthalten und dazu neigen, unter Beschuss zu explodieren, sollten Sie einen allzu langen Aufenthalt in einem solchen Feld vermeiden.

Feuern Sie in ein Mineralienfeld, wenn gegnerische Einheiten es durchqueren wollen! Mit ein bisschen Glück lösen Sie eine verheerende Kettenreaktion aus.

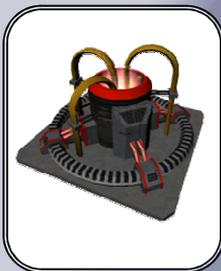
Suchen Sie nach den seltenen Mineralien-Fontänen! Diese können eine nahezu unerschöpfliche Geldquelle darstellen, regenerieren sich jedoch nicht mehr, wenn sie einmal ausgeschöpft sind.

Sie können die Art und Weise, wie Rohstoffe über die Map verteilt werden über das Mutator-Konfigurationsmenu bestimmen.

] | GEBÄUDE | [

Um ein Gebäude zu betreten oder wieder zu verlassen, drücken Sie „Benutzen“.

Wenn sie keine feindlichen Einheiten mehr orten, werden Ihre Verteidigungstürme alle gegnerischen Strukturen in Reichweite attackieren.



REAKTOR

Erzeugt 100 Einheiten Energie und ist somit für die Stromversorgung der Basis unerlässlich. Der Energieausstoß ist vom Zustand des Reaktors abhängig. Wird er stark beschädigt, sinkt seine Leistung erheblich. Reaktoren sind sehr empfindlich und stellen ein beliebtes Ziel für Angreifer dar, da sie nicht sonderlich stark gepanzert sind. Wird mehr Energie benötigt, als von Ihren Reaktoren erzeugt werden kann, fallen die meisten ihrer Verteidigungsanlagen aus und Sie können keine Einheiten bauen. Auch werden alle eventuell laufenden Forschungen solange unterbrochen, bis wieder genügend Energie vorhanden ist. Ihre Sammler-Basen hingegen arbeiten noch solange weiter, bis alle zu ihnen gehörenden Sammler zerstört wurden, da diese ohne Strom nicht ersetzt werden können.

Reaktoren können im Rechenzentrum verbessert werden. Bedenken Sie, dass die Leistung schwer beschädigter Reaktoren durch Feldreparaturen nicht wieder erhöht werden kann!



Sammler-Basis

Hier wird die Ladung ihrer Sammler in Geld umgewandelt. Solange dieses Gebäude mit Strom versorgt wird, werden verloren gegangene Sammler automatisch und kostenlos ersetzt. Die Sammler kehren nach der Ernte zur nächstgelegenen Sammler-Basis zurück.



UNTERSTAND

Dies ist das erste Verteidigungsgebäude, das sie bauen können. Es bietet durch seine gute Panzerung allen Kämpfern, die sich hier verstecken, ausreichend Schutz vor gegnerischem Feuer und erlaubt ihnen, sich weiterhin mit ihren Handfeuerwaffen zu verteidigen. Da es sich um eine passive Struktur handelt, benötigt der Unterstand auch keine Energie.



RECHENZENTRUM

Diese Einrichtung enthält den Großrechner, der ihnen Zugang zum globalen Datennetzwerk und somit zu fortgeschrittenen Technologien ermöglicht und bildet somit das Herz ihrer Hauptbasis. Beschützen Sie es um jeden Preis!

Das Rechenzentrum ist Voraussetzung für den Bau von Wachtürmen, Schock-Türmen, Logistik-Bodenstationen und der mächtigen Wetterkontrolle.

Außerdem erforschen Sie hier alle verfügbaren Upgrades. Es kann immer nur ein Rechenzentrum errichtet werden!

Betreten Sie das Rechenzentrum und wechseln Sie in die Ego-Ansicht, um ins Forschungsmenu zu gelangen.



WACHTURM

Dieser schwer gepanzerte Turm kann sowohl mit schweren Maschinengewehren, als auch mit Raketenwerfern ausgerüstet werden und feuert dann automatisch auf alle Gegner in Sichtweite. Gegen fliegende Gegner und solche, die direkt unter ihm stehen, kann er jedoch nichts ausrichten.

Da er nur wenig Energie benötigt, bleiben seine Maschinengewehre auch bei niedrigem Energieniveau aktiv.

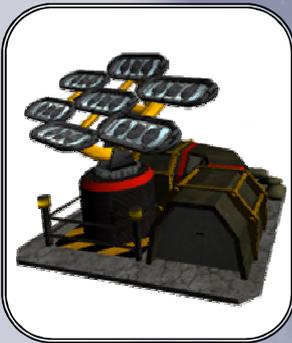
Betreten Sie den Wachturm, und wählen Sie durch drücken der Sekundärfeuer-Taste zwischen MG- und Raketenbewaffnung. Bestätigen Sie Ihre Wahl durch drücken der Primärfeuer-Taste. Beachten Sie, dass Sie die Bewaffnung des Turmes nur ändern können, wenn genügend Energie vorhanden ist.



SCHOCK-TURM

Die wohl beste, wenn auch teuerste Basisverteidigung überhaupt! Der Schock-Turm feuert extrem starke Strahlen purer elektrischer Energie auf Alles, was nah genug herankommt. Im Rechenzentrum können Sie diesen Turm sogar noch verbessern!

Seine einzigen Schwächen sind die recht langen Kondensator-Ladezeiten und sein enormer Energiebedarf. Schon eine leichte Beschädigung an Ihren Reaktoren kann Ihre Schock-Türme komplett ausfallen lassen. Seien Sie also sicher, dass Sie stets genug Energiereserven haben, um den Ausfall eines oder zweier Reaktoren zu kompensieren.



LOGISTIK-BODENSTATION

Erst dieses Gebäude ermöglicht das sichere und zielgenaue Absetzen von Verstärkung auf dem Schlachtfeld. Betreten Sie die Logistik-Bodenstation und wechseln Sie in die Ego-Ansicht, um ins Einheiten-Menü zu gelangen. Ist ein geeigneter Landeplatz gefunden, wird die bestellte Einheit eingeflogen. Sie befindet sich dabei in einem speziellen Container, der eine sanfte und sichere Landung garantiert. Bis dahin ist die Landekapsel allerdings sehr verwundbar.

Kann kein geeigneter Landeplatz gefunden werden, wird die Logistik-Bodenstation sofort abgerissen und sie erhalten den gesamten Kaufpreis zurück.



WETTERKONTROLLE

Nachdem Sie im Rechenzentrum die Wetterkontrolltechnologie erforscht haben, können Sie diese mächtige Anlage in Betrieb nehmen. Einmal platziert, ermöglicht die Wetterkontrolle Ihnen, verheerende Gewitterstürme über allen Power-Nodes zu erzeugen.

Die enormen Mengen an Energie, die dafür nötig sind, bezieht die Wetterkontrolle aus ihrer Basis.

Aus diesem Grund stoppt das Aufladen dieser Spezialwaffe, wenn nicht genügend Energie vorhanden ist.

Einmal vollständig aufgeladen, können Sie jederzeit den Gewittersturm entfesseln, indem Sie die Anlage betreten und die „Primärfeuer“-Taste drücken.

Es kann immer nur eine Wetterkontrolle errichtet werden!

] | UPGRADES | [

Ihr Rechenzentrum ermöglicht Ihnen die Erforschung verschiedenster Technologien, die die Leistungsfähigkeit Ihrer Gebäude und Einheiten beträchtlich steigern können. Für die Erforschung dieser Upgrades benötigen Sie vor allem Zeit und Geld. Achten Sie außerdem immer auf eine ausreichende Energieversorgung Ihres Rechenzentrums, da bei kritischem Energieniveau alle Forschungen ausgesetzt werden, bis wieder genügend Energie vorhanden ist. Einmal erforscht, bleiben die Upgrades solange verfügbar bis eine neue Runde beginnt.



REAKTOR-BOOSTER

Alle neu errichteten Reaktoren werden mit einem verbesserten Kühlsystem ausgerüstet, das es ermöglicht, den Energieausstoß kontinuierlich auf 150% des Standards zu halten.



RAPTOR MkII RAKETEN

Alle Raptor-Gleiter, die über eine Logistik-Bodenstation bestellt werden, erhalten von nun an Raketen mit verbesserten Suchköpfen, die es dem Ziel nahezu unmöglich machen zu entkommen.



ANTI-BALLISTISCHER SCHILD

Dieses Upgrade ermöglicht allen Schock-Türmen, sich nähernde feindliche Geschosse zu identifizieren und abzuschießen. Diese Technologie ist noch nicht ganz ausgereift und kann massivem Feindbeschuss nur begrenzt standhalten.



WETTERKONTROLLTECHNOLOGIE

Diese Technologie ist Voraussetzung für den Bau der mächtigen Wetterkontrollstation.

] | ENGLISH / ENGLISCH | [

Thank you for downloading D3NNISK'S FORTS. I hope you will have as much fun with this Mutator as I had during the development process.

I recommend you to read through this manual before you start the first match in order to familiarize with this modification. D3NNISK'S FORTS enables you to turn any Onslaught-map into a classic Real-Time-Strategy battlefield. While the basic game rules of Onslaught stay untouched, other things get changed completely:

- All Energy Turrets will be removed since it is now up to you to set up an effective line of defence.
- In order to provide enough space for your first structures, no vehicles will spawn near your Power Core .
- Mineral fields and -fountains will be spread over the map.
Number, expansion and richness of those deposits can be adjusted in the mutator-configurations-menu.
- Similar to classic Real-Time-Strategy games, you must establish a base of operations, gather resources, research new technologies and upgrades as well as take care of your base's energy supply and defences.
- Every player is allowed to place structures. To what extend friendly structures can be sold by players, the host can adjust in the mutator-configurations-menu.
- Alternatively, Bots will deploy structures as well.

All this and more guarantees new, extraordinary strategies for your team.
Have fun!

Dennis[D3nnisK]Kopenhagen

] | CONTENT | [

Game Tutorial

- page 1: *how to place structures ; interface*
- page 2: *repair & demolition ; gathering resources*

Game Information

- pages 3-5: *list of all structures*
- page 6: *list of all upgrades*

]| GAME TUTORIAL |[

1. How to place Structures:

Right at the beginning of a new round, every player starts with two useful devices: the “Construction Tool” and the “Service Tool”.

Use the first one to place structures at appropriate locations and the last one to repair or sell damaged friendly structures. You can change between them by pressing “3”.

At first choose the “Construction Tool” as your active weapon.

Your HUD will be completed with some new displays immediately:



1: Energy Surplus Display

4: Construction-Info

2: Credit Balance

3: Upgrades (not yet researched ones appear black)

A hologram of the currently chosen structure will be projected to where you are currently looking at and an insertion on your HUD gives you further information about that structure’s designation and its costs. If the hologram appears red, the selected structure cannot be placed at that location; search for smooth, open areas until the hologram’s colour changes from red to green.

Now, press the “Primary Fire”-button to place the building right at that location.

Press the “Alternate Fire”-button to scroll through a list of all structures available at the moment.



If the Construction-Info appears grey, you have not enough money to purchase the structure you have chosen.

2. Repair and Demolition of damaged Structures:

Once you have selected the Service Tool, you will be able to repair friendly damaged structures while in repair-mode. Those structures will be marked with the following icon:



Approach the structure you want to repair until the icon starts pulsating and press the “Primary Fire”-button to restore the structure’s hit points to full charge. The required amount of money increases with the damage the structure has taken.

Press the “Alternate Fire”-button to change between repair- and demolition-mode.

While in demolition-mode, every structure you can sell will be marked with the following icon:



Approach the structure you want to sell until the icon starts pulsating and press the “Primary Fire”-button to tear down that structure immediately. A part of the purchase-costs will be transferred to your team’s account. This amount of money depends on the structure’s condition too. The more damage the structure has taken, the less money you will get back.

3. Gathering Resources:



To earn money for base extension and the maintenance of hard-hitting units, you must mine mineral crystals which can be found in fields of different size. Those minerals have to be collected by a harvester that takes them to a near Harvester-Base where the minerals get converted into money.

Due to the fact that those crystals contain highly volatile substances they tend to explode when under fire. For that reason you should avoid a too extensive stay in such a mineral-field.

Fire into a field of mineral crystals when a hostile unit tries to pass through it in order to cause a devastating chain reaction!

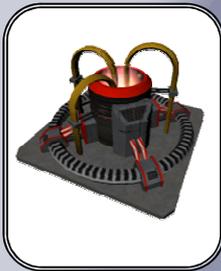
Search for the rare mineral-fountains! They can be a nearly inexhaustible source of money but on the other hand they do not regenerate once they are depleted.

You can adjust the way how resources are spread over the map in the mutator-configurations-menu.

] | STRUCTURES | [

To enter or leave a building, press the "Use"-key.

If there is no enemy to fight against, your defence-towers will start to attack every hostile structure within their range.



REACTOR

Generates 100 units of energy and is therefore essential for your base's electricity supply. The energy-output depends on the Reactor's constitution. If a Reactor takes significant damage, its output may decrease dramatically. Due to their susceptibility and their relatively weak armour plating, Reactors are popular targets for enemy troops. If more energy is required than can be produced by your Reactors, most of your defensive systems will fall out and you won't longer be able to order any equipment or to research any upgrades. Your Harvester-Bases will keep on working but without enough energy they are unable to replace lost harvesters.

Reactors can be improved in the Computing Center. Remember that heavy damaged Reactors cannot be restored to full functionality.



HARVESTER-BASE

This is where your harvester's valuable load gets converted into money. As long as this structure is provided with electricity, lost harvesters will be replaced automatically and free of charge. Full harvesters will return to the closest Harvester-Base to deliver their freight.



SHELTER

This is the first defensive structure you are able to build. Due to its strong armour plating it provides high protection to every warrior who hides inside and still allows them to defend themselves with their hand-held weapons. Because shelters are passive structures they require no energy at all.



COMPUTING CENTER

This installation contains the mainframe which allows you to access the global data-network in order to search for the latest technologies and upgrades. The Computing Center is required to build more advanced structures such as Watch-Towers, Shock-Towers, Logistics Uplinks or the powerful Weather Control and therefore, the Computing Center is the “heart” of your base. Protect it at all costs! Remember that only one Computing Center can be placed at a time! Enter the Computing Center and choose the first-person view to access the research-menu.



WATCH-TOWER

This heavy armoured tower can be equipped with both heavy machine-guns and rocket launchers that will automatically open fire on every enemy unit within their range. Against flying targets and those standing directly underneath it, the Watch-Tower is less effective. Because the Watch-Tower does not require much energy, its automatic machine-guns stay functional even if the energy supply becomes critical.

Enter the Watch-Tower and change the tower’s weapons by pressing the “Alternate Fire”-button. Confirm your choice by pressing the “Primary Fire”-button. Remember that the tower’s weapons can only be changed if there is enough energy available.



SHOCK-TOWER

The probably best, even if most expensive base-defence available. The Shock-Tower fires extremely intense beams of pure electric energy on everything that comes close enough. These towers can still be improved in the Computing Center! Its only weaknesses are its long capacitor recharging times and its enormous power demand.

Only some damage to one of your Reactors is necessary to make all of your Shock-Towers fall out. Be sure you have enough energy reserves available to compensate the loss of one or two Reactors.



LOGISTICS-UPLINK

Only this building allows the safe and accurate dropping of reinforcements on the battlefield.

Enter the Logistics Uplink and choose the first-person view to access the reinforcement-menu. If a suitable landing field is located, the ordered unit will be flown in. During the decent, the unit is located inside a special drop-pod guaranteeing a safe landing. This drop-pod is extremely vulnerable until it releases its freight.

If no appropriate landing field can be found, the Logistics Uplink will be sold immediately and its purchase-costs will be transferred to your team's account.



WEATHER CONTROL

After researching the weather-control-technology in the Computing Center, you will be able to put the powerful Weather Control into service. Once placed, the Weather Control Enables you to generate devastation thunderstorms above every Power-Node. The Weather Control draws the tremendous amount of energy required for this directly from your base's power grid. For that reason the weapon's charging process stops if there is not enough energy available.

Once completely charged, the Weather Control can unleash the thunderstorm at any time.

To do so, simply press the "Primary Fire"-button when inside.

Only one Weather Control can be placed at a time!

] | UPGRADES | [

Your Computing Center enables you to research different technologies which can improve your unit's and building's performance dramatically. To research those technologies, you need time and money above all. In addition, you should always provide enough energy to your Computing Center because the researching process pauses if there is not enough energy available. Once available, your team will profit from those upgrades until the beginning of a new round.



REAKTOR-BOOSTER

All newly constructed Reactors will be equipped with an improved cooling system allowing them to permanently hold their energy-output at 150% of standard.



RAPTOR Mk.II MISSILES

Every Raptor ordered at a Logistics Uplink will be equipped with advanced air-to-air missiles. These missiles make it nearly impossible for their target to escape.



ANTI-BALLISTIC SHIELD

This upgrade enables your Shock-Towers to identify and destroy incoming hostile projectiles. Due to the fact that this technology has not completely matured yet, it is quite ineffective against continuing fire from the enemy.



WEATHER-CONTROL-TECHNOLOGY

This technology is required for the construction of the powerful Weather-Control.

] | Copyright & Permissions | [

Very special thanks to:

-Julia, my muse, my inspiration, and of course my very favourite drummer ;-)
thank you just for everything...

In love and 4ever: *Dein Banause*

-Matze, Tobias, Ronny, Ricky, Nadine and Kevin.

-my family and all my friends for their support and appreciation.

-the whole UNREAL-Community; this is going to be my last UT-project so far.
Now, I have to sail to new horizons and won't have the time for new projects.
I wanted to get D3NNISK'S FORTS finished before I go and I hope it plays quite well.

Keep on fragging !

Dennis[D3nnisK]Kopenhagen

Copyright:

D3NNISK'S FORTS was created by Dennis(D3nnisK)Kopenhagen.

D3NNISK'S FORTS © 2007 Dennis(D3nnisK)Kopenhagen

You are NOT allowed to manipulate or modify any data of this modification (system files, animation-files, StaticMesh packages, textures, maps, documents etc.) in any way.

You are NOT allowed to commercially exploit this modification, i.e. put it on a CD or any other electronic medium that is sold for money without my explicit permission!

You may distribute this modification through any electronic network (Internet, FIDO, local BBS etc.), as long as you include this file and leave the archive intact.

UNREAL(R) TOURNAMENT 2004 © 2004 Epic Megagames, Inc. UNREAL and the UNREAL logo are registered trademarks of Epic Games Inc. All Rights Reserved. UNREAL TOURNAMENT 2004 was created by Epic Games Inc., and Digital Extremes.

All other trademarks and tradenames are properties of their respective owners.