

Actor-->Inventory --> Pickup-->TournamentHealth

HealPack- bonus +100 Health
HealVial - fiolka z +5 Health
MedBox - apteczka +20 Health

Actor-->Inventory --> Pickup-->TournamentPickup

Armor2 - Armor
ThighPads - Armor
UDamge - Damge Amplifer
UT_invisibility - Niewidzialnosc
UT_Jumpboots - Buty do skakania
Ut_ShieldBelt - wiadomo

Actor-->Inventory --> Pickup-->Weapon-->TournamentWeapon

ChainSaw - pila
Enforcer - Enforcer
Doubleneenforcer - Podwójny Enforcer
ImpactHammer - Mlot pneumatyczny
Minigun2 - Minigun
PulseGun - Pulse Gun
Ripper - Ripper
ShockRifle - ASMD
SuperShockRifle - ASMD z muta InstaGib
SniperRifle - Snajperka
Translocator - Translocator
ut_biorifle - Bio Rifle
UT_Eightball - Rakietnica
UT_FlackCannon - Flack Cannon
WarheadLauncher - Redeemer

Actor-->Inventory -->Pickup-->Ammo--> TournamentAmmo

BioAmmo - Amunicja do Bio Rifle
BladeHopper - Amunicja do Rippera
BulletBox - Amunicja do Snajperski
RifleSheel - Mniejsza amunicja do Snajperski
FlakAmmo- Amunicja do Flack Cannon
Miniammo - Amunicja do Miniguna i enforcera
EClip - Amunicja w klipu do Mniniguna i Enforcera
PAmmo - Amunicja do Pulse Gun'a
RocketPack - Amunicja do Rakietnicy
ShockCore - Amunicja do Schock Rifle
SuperSchockCore - Amunicja do Super Schock Rifle
WarHeadAmmo- Amunicja do Redeemera (nie widac jej!!!)

Grywalnosc mapy bedzie zalezec takze stopniu od rodzajow broni jakie postawimy. A stawiamy je w widoku 3D tak jak wszystkie inne przedmioty - RMB w miejsce gdzie ma byc bron i **Add Nazwa_Broni Here**.