

Unreal TOURNAMENT 2003

DIGITAL EXTREMES

EPIC GAMES

ATARI

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.



Unreal TOURNAMENT 2003

SOMMAIRE

CONFIGURATION SYSTEME	4
INSTALLATION	4
FICHIER README (LISEZMOI)	5
COMMANDES CLAVIER	6
TYPES DE COMBAT	7
MENUS	7
HUD (HEADS-UP DISPLAY)	11
ORDRES D'EQUIPE ET PROVOCATIONS	12
ARMES	13
AUTRES OBJETS	17
ASTUCES DE JEU	18
TECHNIQUES AVANCEES	18
STATISTIQUES MONDIALES D'UT2003	19
CREDITS	22
SUPPORT TECHNIQUE	27

CONFIGURATION SYSTEME

CONFIGURATION MINIMALE

Système d'exploitation :	Windows® 98/2000/Me/XP
Processeur :	Intel® Pentium® III ou AMD Athlon 733 MHz ou davantage
Mémoire:	128 Mo de RAM
Espace disque:	3.0 Go libres
Lecteur de CD-ROM :	octuple vitesse (8X)
Vidéo:	16 MB
Son:	Carte son compatible DirectX® *
DirectX®:	DirectX® version 8.1 (fournie) ou ultérieure
Modem:	56 Kbaud (pour jeu par modem/sur Internet) support du jeu sur Internet (TCP/IP) et en réseau local (TCP/IP et IPX).

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

Système d'exploitation :	Windows® 98/2000/Me/XP
Processeur :	Intel® Pentium®4 ou AMD Athlon 733 MHz
Mémoire:	256 Mo de RAM ou davantage
Espace disque:	3.0 Go libres
Lecteur de CD-ROM :	octuple vitesse (8X)
Vidéo:	NVIDIA GeForce 4/ATI Radeon 9000*
Son:	Carte son de type Sound Blaster® Audigy™*
DirectX®:	DirectX® version 8.1 (fournie) ou ultérieure
Modem:	56 Kbaud (pour jeu par modem/ sur Internet) support du jeu sur Internet (TCP/IP) et en réseau local (TCP/IP et IPX).

* indique que le périphérique doit être compatible avec DirectX® version 8.1 ou ultérieure.

INSTALLATION

1. Quittez toutes les autres applications et insérez le CD-ROM **Unreal Tournament 2003** dans votre lecteur de CD-ROM.

2. Si la fonction de notification d'insertion automatique est activée, **Unreal Tournament 2003** affichera automatiquement son écran d'installation. Si la fonction de notification d'insertion automatique est désactivée, vous devrez lancer l'installation manuellement. Pour ce faire, double-cliquez sur l'icone Poste de travail puis sur l'icone d'**Unreal Tournament 2003** et enfin sur l'icone d'installation (Setup). Ceci ouvrira la première fenêtre d'installation.

3. Suivez les instructions affichées dans les fenêtres pour installer **Unreal Tournament 2003** sur votre ordinateur.

Vous pourrez également installer plusieurs éléments optionnels d'**Unreal Tournament 2003**. Choisissez parmi les éléments suivants :

Jeu **Unreal Tournament 2003** : le moteur de jeu d'**Unreal Tournament 2003** ; son installation est indispensable.

Contenu du jeu
sélectionnez cet élément pour installer l'ensemble du contenu du jeu sur votre disque dur, ce qui exige 3.0 Go d'espace libre. Sélectionnez cette option afin d'obtenir les meilleures performances. Si vous ne la sélectionnez pas, le contenu du jeu sera chargé à partir du CD-ROM lors de chaque partie et les performances en souffriront.

DirectX®
installe les pilotes de Microsoft DirectX® afin d'obtenir un rendu optimal et le support audio et joystick. Cet élément est optionnel mais fortement recommandé s'il n'est pas déjà installé.

Open AL
installe les utilitaires son Open AL nécessaires au fonctionnement d'**Unreal Tournament 2003**.

Une fois le jeu installé, la fenêtre d'options d'**Unreal Tournament 2003** apparaîtra. Il vous est vivement recommandé de sélectionner et de lire les notes de diffusion car elles contiennent des informations importantes au sujet d'**Unreal Tournament 2003**. Après avoir lu les notes de publication, sélectionnez Jouer. Il vous sera peut-être demandé de redémarrer votre ordinateur.

FICHIER README (LISEZMOI)

Le CD-ROM d'**Unreal Tournament 2003** contient un fichier ReadMe (LisezMoi) dans lequel vous trouverez l'accord de licence et les informations les plus récentes à propos du jeu. Pour consulter ce fichier, double-cliquez dessus dans le répertoire d'**Unreal Tournament 2003** situé sur votre disque dur (généralement C:\Program Files\Infogrames**Unreal Tournament 2003**). Il est également possible de consulter ce fichier en cliquant sur le bouton DEMARRER de la barre des tâches de Win98/Me/XP puis sur Programmes, Infogrames, **Unreal Tournament 2003** et, enfin, sur l'élément Readme (LisezMoi). Nous vous invitons à prendre le temps de lire ce fichier afin de tirer profit des modifications apportées au jeu après l'impression du présent manuel.

COMMANDES CLAVIER

Vous trouverez ci-dessous la liste des commandes par défaut. Pour modifier l'une d'elles, rejoignez Paramètres > Commandes. Cliquez sur la case adjacente à la fonction que vous souhaitez modifier puis appuyez sur la touche que vous désirez affecter à cette fonction.

MOUVEMENTS	
Tir	Bouton souris gauche
Tir secondaire	Bouton souris droit
Avancer	Curseur Haut
Reculer	Curseur Bas
Aller à gauche	Curseur Gauche
Aller à droite	Curseur Droite
Sauter	Ctrl
S'accroupir	C
Regard vers le haut	Suppr
Regarder vers le bas	Page bas
Recentrer regard	Fin
Marcher	Maj
Bouton mouvement souris	X
INDICES	
Indiquer chemin base rouge	M
Indiquer chemin base bleue	N
PROVOCATIONS / MESSAGES	
Message	T
Message équipe	R
Menu voix	V
ARMES	
Arme suivante	Plus (+) sur pavé numérique
Arme précédente	Moins (-) sur pavé numérique
DETAILS HUD	
Agrandir HUD	Egal (=)
Rétrécir HUD	Moins (-)

TYPES DE COMBAT

Unreal Tournament 2003 comporte cinq types de combat.

Deathmatch
Les joueurs s'affrontent dans une lutte à mort où règne-le chacun pour soi. Tout est permis. Le joueur ayant le plus grand nombre de frags l'emporte.

Team Deathmatch
Rejoignez vos équipiers afin de vous assurer la suprématie sur le champ de bataille. L'équipe tuant le plus grand nombre de joueurs adverses remporte l'affrontement.

Capture de drapeau
Chaque niveau abrite deux drapeaux d'équipe. Pour marquer, une équipe doit pénétrer les défenses adverses, "capturer le drapeau" et le rapporter à l'endroit où se trouve son propre drapeau. Si le porteur de drapeau est tué, le drapeau tombe au sol et n'importe qui peut le ramasser.

Double Domination
Chaque niveau comporte deux points (ou lieux) de domination. Pour marquer, votre équipe doit "prendre" les deux points de contrôle (en passant dessus) et les conserver pendant 10 secondes. Ensuite, les points de contrôle redeviennent neutres et pourront de nouveau être dominés au bout de 10 secondes.

Bombe de balle
Chaque niveau comporte une balle au milieu du terrain de jeu. L'objectif consiste à ramasser la balle, à l'apporter à la base ennemie et à l'expédier dans le but de l'adversaire. Vous devrez également défendre votre propre but afin d'empêcher l'adversaire de marquer. La balle tombe au sol lorsque le joueur qui la porte est tué et peut alors être ramassée par n'importe quel joueur.

MENUS

SOLO
Sélectionner Solo : vous permet de prendre part au Tournoi afin d'en franchir les échelons (il s'agit d'une partie solo ayant lieu sur votre ordinateur, pas sur Internet).

Lors du lancement d'une nouvelle partie, il vous sera demandé de personnaliser votre personnage en choisissant ses nom, race, sexe et apparence. Vous pouvez aussi choisir le nom de votre équipe et son emblème. Votre première tâche consistera à faire la preuve de vos capacités dans le cadre d'un tournoi Deathmatch. Seuls les concurrents les plus talentueux auront le droit de constituer une équipe et de la faire participer à **Unreal Tournament**. Lorsque vous en serez digne, vous pourrez enrôler des joueurs à partir d'une liste d'agents libres.

Seule une partie de votre équipe jouera lors de chaque épreuve du tournoi. Selon le niveau et le type de partie, certains joueurs seront plus utiles que d'autres et la sélection d'une équipe équilibrée est la clé de la victoire en tournoi. Cependant, avant de pouvoir diriger votre équipe, vous devrez prouver à ses membres que vous en êtes digne et battant chacun d'eux au combat.

Lorsque vous prendrez part à **Unreal Tournament**, trois possibilités s'offriront à vous :

Progression : ceci affiche votre progression dans le tournoi et permet de sélectionner une épreuve. Il existe une telle liste pour chaque type de partie. Au début d'un tournoi solo, seul le **Team Deathmatch** est disponible. Au fil de votre progression, vous pourrez accéder aux modes **Capture de drapeau**, **Double domination** et **Bombe de balle** (pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe précédent : "Types de combat"). Si vous parvenez à remporter les quatre échelons, vous pourrez prendre part à un championnat afin d'affronter le champion en titre d'**Unreal Tournament**.

Gestion d'équipe : affiche les Anglicisme membres de votre équipe. Ce menu vous permettra de modifier la composition de l'équipe et les ordres aux coéquipiers en vue du match à venir.

Jouer : cliquez ici après avoir choisi un match et modifié (si besoin est) la composition de votre équipe. Pendant le chargement de l'épreuve, vous pourrez consulter la composition de l'équipe adverse et la comparaison entre les deux équipes.

CHARGER PROFIL : votre progression est automatiquement sauvegardée lorsque vous remportez une épreuve du tournoi. Cette option vous permet de choisir au sein de la liste des parties sauvegardées.

EFFACER PROFIL : ceci permet de supprimer une équipe et sa progression dans le tournoi.

MULTIJOUEUR

ORGANISER UNE PARTIE : si vous êtes connecté à Internet, ceci vous permet d'organiser une partie sur votre ordinateur. Vous pourrez choisir les maps et le type de combat. Vous pourrez en outre modifier les options suivantes :

Choix de map/type de combat : employez cette option pour sélectionner les maps et le type de combat. Choisissez les maps que vous souhaitez utiliser dans la liste de gauche. La liste variera en fonction du type de combat choisi.

Paramètres de round : permet de régler le nombre de round(s) par map, le nombre maximal de vies pour chaque joueur et les limites de score et de temps. Vous pouvez définir le nombre de joueurs maximum et minimum ou opter pour le nombre de joueurs des paramètres de map par défaut et aussi équilibrer automatiquement les équipes. Le fait de cocher la case Serveur dédié transformera votre ordinateur en machine-hôte et il vous sera impossible de jouer depuis celui-ci. L'option Serveur dédié se trouve sous l'onglet Serveur.

Paramètres de jeu : permet de régler la compétences des bots, les effets de tirs fratricides, la vitesse de jeu et le maintien en place des armes.

Sélection des variantes : les variantes permettent de modifier diverses caractéristiques de la partie. Activez ou désactivez les variantes en cliquant sur l'icone adjacent à chacune d'elles.

Config. robots : Vous pouvez configurer et importer des robots via ce menu.

REJOINDRE UNE PARTIE EN LAN : ceci entraîne l'affichage de la liste des serveurs accueillant des parties d'Unreal Tournament 2003 et du nombre de joueurs. Choisissez un serveur dans la liste et cliquez sur "Joindre" pour rejoindre cette partie. Vous pourrez quitter une partie en appelant le menu en cours de partie et en sélectionnant "Abandonner." (abandonner).

REJOINDRE UNE PARTIE SUR INTERNET : ceci ressemble beaucoup à l'option ci-dessus à ceci près que les parties affichées se déroulent sur Internet.

RESEAU : définissez votre type de connexion en fonction de votre mode d'accès à Internet : **modem 56K, RNIS, Câble/ADSL** ou **LAN/T1**. Vous pourrez aussi activer la fonction Stats qui assurera le suivi de vos statistiques de jeu sur www.epicgames.com. Si vous décidez d'activer les statistiques, vous pourrez ici définir votre nom d'utilisateur et votre code ou mot de passe.

ACTION IMMEDIATE

Les parties de type **Action immédiate** sont des parties solo permettant de sélectionner n'importe quel type de combat sur l'une des maps disponibles. Vous verrez la liste des différents types de combat et, sous chacun d'eux, les maps des arènes disponibles. Cliquez sur le bouton **OPTIONS** pour modifier les paramètres de joueur, de jeu et de round et sélectionner les variantes à activer.

PARAMETRES

VIDEO

Vous modifierez ici l'apparence du jeu. Vous sélectionnerez la résolution de l'écran et réglerez le gamma, la luminosité et le contraste. Vous pourrez également choisir d'afficher le jeu en plein écran et d'activer/désactiver le filtrage trilinéaire, le triple tampon et la synchronisation du frame rate. Vous devrez cliquer sur le bouton AppliquerAppl. (appliquer) pour que ces modifications entrent en vigueur.

DETAILS

Régler les détails modifie l'apparence des personnages et des décors. Vous pourrez activer/désactiver les acteurs détaillés, les ombres des personnages, l'éclairage dynamique, les decals et les cubemaps. Vous pourrez aussi définir un taux de rafraîchissement frame rate minimal et le degré des détails physiques et de textures.

AUDIO

Vous modifierez ici la configuration audio du jeu. Vous pourrez activer/désactiver les provocations automatiques, les provocations adultes et les bips des messages, sélectionner une qualité sonore faible ou élevée et régler le volume de la musique et des effets sonores. Vous pourrez également bloquer certains ou tous les messages vocaux (du menu Lire voix), régler le volume des voix et activer les fonctions audio 3D matérielles et le son surround.

RESEAU

Définissez votre type de connexion en fonction de votre mode d'accès à Internet : **modem 56K**, **RNIS**, **Câble/ADSL** ou **LAN/T1**. Vous pourrez aussi activer la fonction Stats qui assurera le suivi de vos statistiques de jeu sur www.epicgames.com. Si vous décidez d'activer les statistiques, vous pourrez ici définir votre nom d'utilisateur et votre code ou mot de passe.

JOUEUR

Comme dans les autres modes, vous pourrez définir ici le nom, la race, le sexe et l'apparence de votre personnage. Sans oublier votre équipe de préférence et la main dans laquelle vous tenez vos armes.

COMMANDES

Vous pourrez ici affecter des touches différentes aux différentes fonctions du jeu telles que les mouvements, les armes et les provocations. Vous pourrez ainsi réaffecter la fonction "**Arme suivante**" à la molette de la souris. Cliquez sur la case adjacente à la fonction que vous désirez modifier puis appuyez sur la touche que vous souhaitez affecter à cette fonction.

IFORCE

Si vous utlilisez un équipement à retour de force, vous pourrez **activer** ou **désactiver** ses fonctions.

WEAPONS

Ici vous pouvez définir quelles armes sont les plus importantes pour vous. Déplacez les armes vers le haut ou le bas pour préciser leur priorité.

JEU

Ici vous pouvez ajuster certains aspects visuels du jeu : activer ou désactiver les flashes d'écran, le mouvement involontaire de votre arme, le gore, les esquives et la visée automatique. Vous pouvez aussi choisir de cacher votre HUD et sélectionner votre réticule.

QUITTER

Pour quitter **Unreal Tournament 2003**.

HUD (HEADS-UP DISPLAY)

En cours de partie, divers indicateurs à l'écran, jauges d'état, icones et messages vous permettront de suivre les informations et situations importantes. Réunies, ces aides à l'information constituent votre Heads-Up Display (HUD). Gardez un oeil sur le HUD pour rester au courant des détails qui pourront vous sauver la vie. Rappelez-vous qu'un joueur conscient de la situation est un joueur en vie.

Rang/Ecart
Le premier chiffre du rang indique votre position dans la compétition en cours ; le deuxième vous informe du nombre de joueurs participant à l'épreuve. L'écart indique le nombre de place(s) vous séparant actuellement du leader ou (si vous menez vous-même) le nombre de frag(s) vous séparant du deuxième.

Score d'équipe
Ceci indique les résultats de votre équipe.

Messages de jeu
Affiche des informations importantes (situation du drapeau/balle, frags, etc.).



Adrénaline
Ce nombre indique votre potentiel d'adrénaline.

Fenêtre de messages
Les messages en provenance de vos ennemis et de vos équipiers apparaîtront ici.

Santé
Ce nombre indique votre potentiel de santé.

Munitions
Cet icone présente la quantité de munitions que contient l'arme active.

Sélection d'armement
Ces icones d'armes affichent les armes disponibles ainsi que leur décompte de munitions.

Armure
Ce nombre affiche votre potentiel d'armure.

ORDRES D'EQUIPE ET PROVOCATIONS

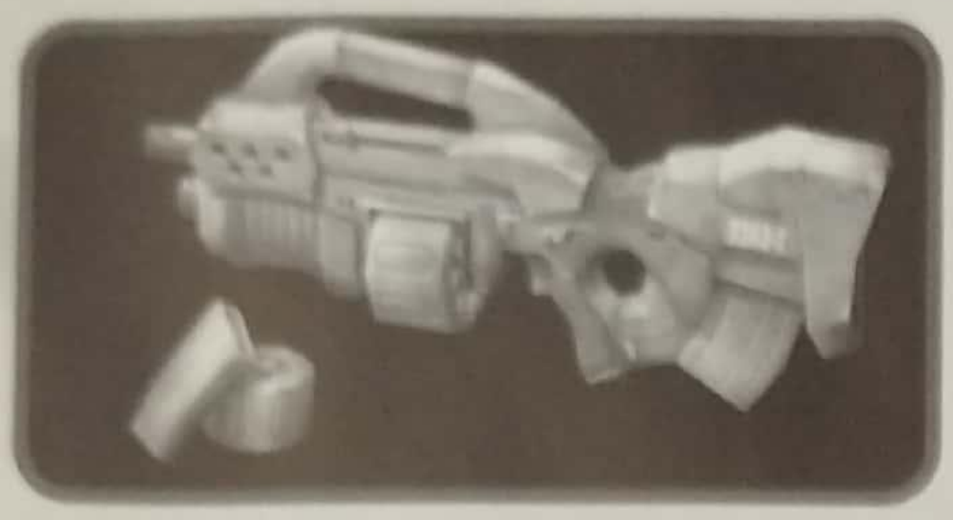
En cours de partie, vous pourrez choisir dans un menu les messages que vous pourrez prononcer. Appuyez sur "V" pour ouvrir le menu Voix puis cliquez sur la catégorie au sein de laquelle vous désirez choisir. Lorsque vous apercevrez le message que vous souhaitez envoyer, cliquez dessus pour le diffuser. Remarque : les provocations varient selon les personnages.
Voici la liste des catégories et les messages correspondants :

Accusés de réception	*Compris !*
	Reçu !
	J'arrive !
Tirs fratricides	*Même équipe !*
	Dans ton équipe !
Ordres	*Défense.*
	Tenir la position.
	Attaque.
	Couvrir.
	Freelance.
Provocations	*Avale ça !*
	Ca te plaît ?
	Pauvre nul !
	Boom !
	Tu crains !
	Crève, ordure !
	Loser !
Autres messages	*Base sans protection.*
	On reprend notre drapeau !
	On a le drapeau.
	Je te couvre.
	Je suis touché !
	Homme à terre !
	Je suis attaqué !
	Passe devant.
Provocations	*Provocation de base*
	Mouvement du bassin
	Danse de la victoire
	Vague



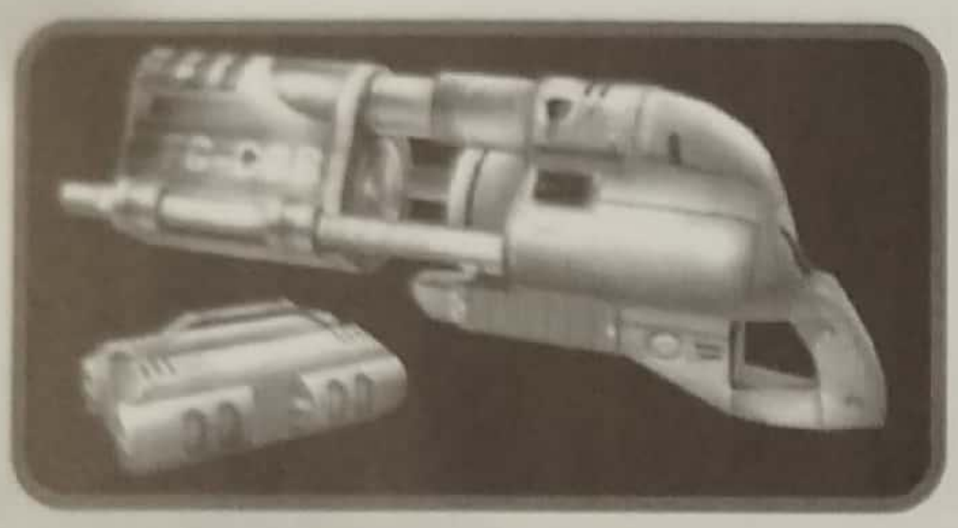
ARMES

FUSIL D'ASSAUT



Peu coûteux et facile à produire même sur les mondes les plus reculés, l'AR770 fournit une solution de combat légère de 5,56 mm surtout efficace contre les adversaires dépourvus d'armure. Doté d'une capacité de pénétration faible à modérée, ce fusil donne les meilleurs résultats dans le rôle d'arme de soutien légère et vaut toujours mieux que rien... Le lance-grenades optionnel M355, en revanche, lui apporte le punch qui le rend efficace contre les cibles lourdement blindées.

CANON FLAK



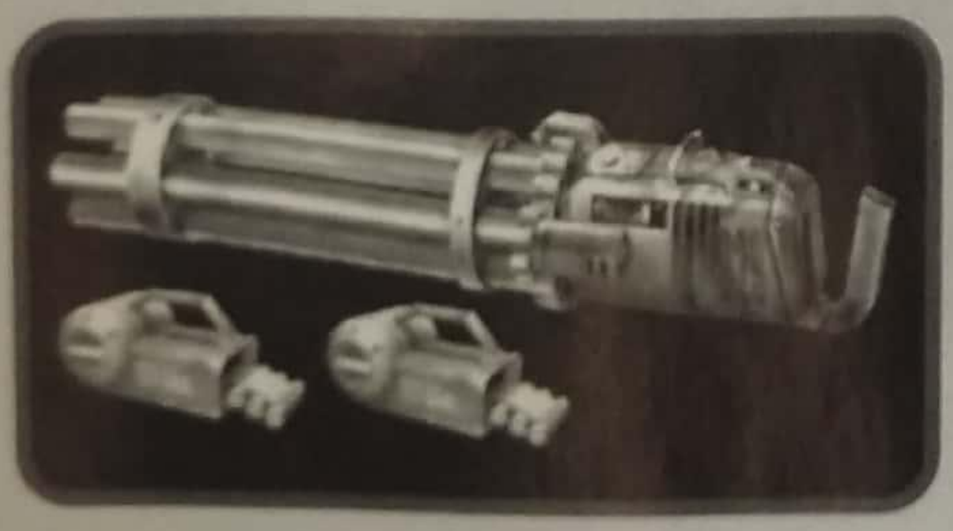
Le Trident Defensive Technologies Series 7 Flechette Cannon a connu une nouvelle étape de son évolution avec l'entrée en production du Mk3 "Negotiator". Les fléchettes ionisées sont capables d'infliger aux tissus organiques des brûlures aux 2e et 3e degrés avec cautérisation immédiate. Le lancement des projectiles utilise deux méthodes : large faisceau de fléchettes tirées directement par le canon de l'arme ou tir de grenades à fragmentation explosant à l'impact et expédiant des fléchettes dans toutes les directions.

LIGHTNING GUN



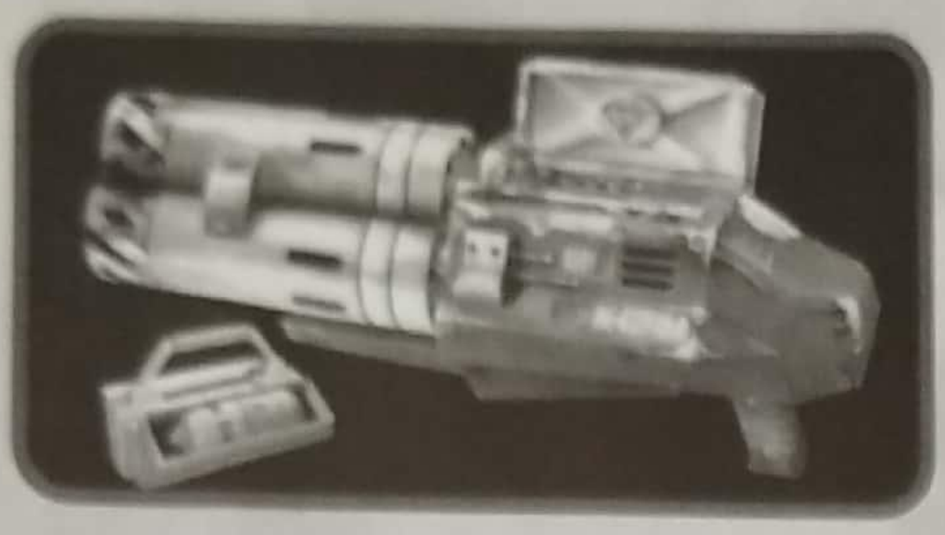
Le Lightning Gun est un fusil à énergie de grande puissance capable de venir à bout de l'armure la plus lourde. L'acquisition d'une cible à grande distance exige une main de fer, mais l'effet stabilisateur du système optique réduit considérablement la courbe d'apprentissage de l'arme. Une fois la cible acquise, le tireur presse la détente, ce qui illumine la cible d'une "tache" de protons. Quelques millisecondes plus tard, le fusil émet un arc électrique à fort voltage qui recherche le différentiel de charge et annihile la cible.

MINIGUN



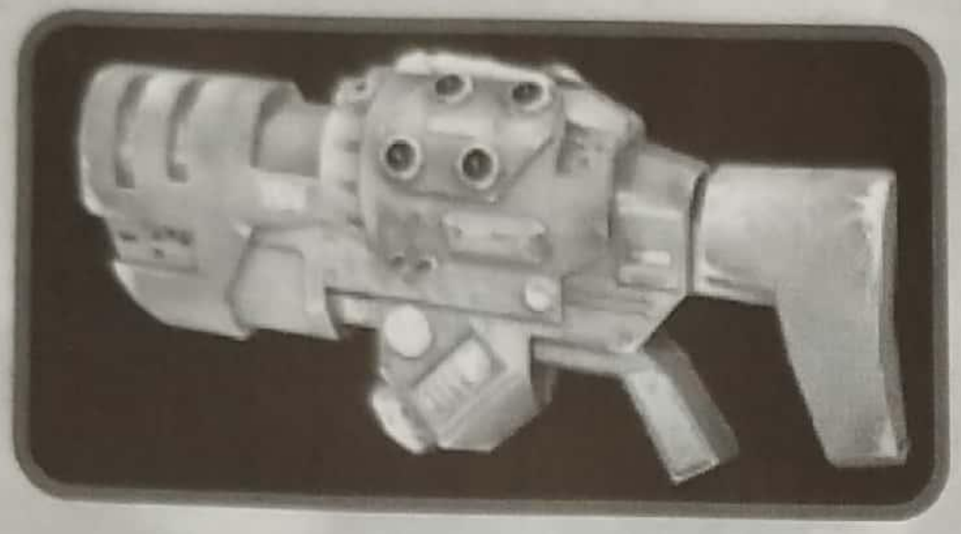
Le Schultz-Metzger T23-A 23 mm à canons rotatifs peut tirer aussi bien des munitions sans douille à haute vélocité que les obus à douille. Avec une masse à vide de 8 kg, le T23 est maniable et facile à transporter sur le dos à l'aide de la courroie livrée en option. Le T23-A est l'arme à canons rotatifs de choix du combattant avisé.

LANCE-ROQUETTES



Le Lance-roquettes Trident Tri-barrel est très apprécié des concurrents qui aiment en avoir pour leur argent. Sa conception à canons rotatifs et chargement par l'arrière permet le lancement d'une ou plusieurs charges et autorise ainsi d'expédier jusqu'à trois roquettes sur la cible. Les projectiles délivrent une puissance de concussion maximale à la cible et à ses environs immédiats lors de la détonation.

MARTEAU BOUCLIER



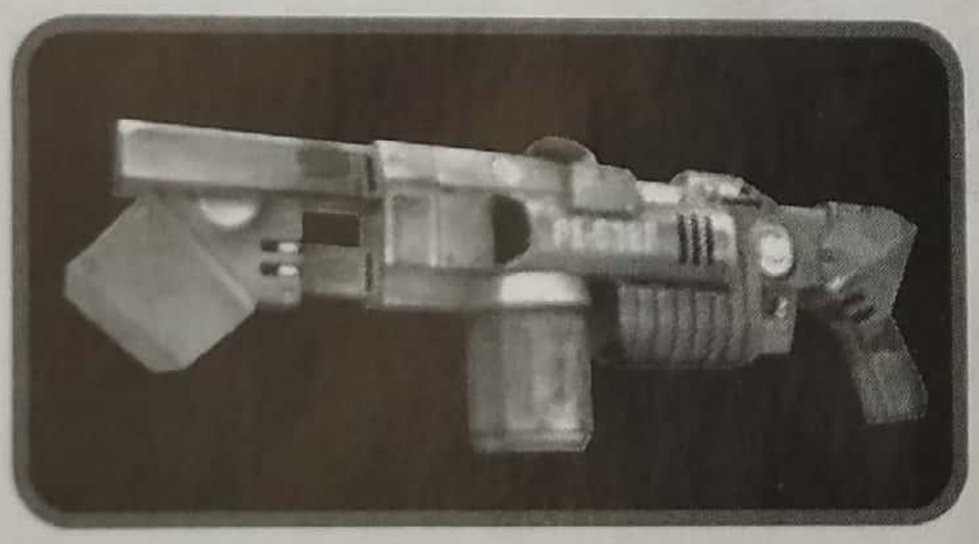
Le Kemphler DD280 Riot Control Device est capable de résister aux projectiles et faisceaux d'énergie et de les réfléchir. L'onde de plasma génère des dégâts majeurs en déchirant les tissus, en pulvérisant les organes et en introduisant de dangereuses bulles de gaz dans le flux sanguin. Bien que conçu pour le combat à très courte portée, cet engin est aussi dangereux que toute autre arme disponible.

FUSIL SHOCK



Le Fusil Shock ASMD a peu évolué depuis son entrée en service dans le Tournoi. L'ASMD est doté de deux modes de tir capables de travailler de concert pour neutraliser les adversaires grâce à une onde de choc dévastatrice. Cette attaque combinée repose sur l'emploi du mode de tir secondaire afin d'expédier une charge de plasma vers la cible. Lorsque la cible se trouve à portée efficace de cette charge à vitesse lente, l'utilisateur de l'arme peut tirer un faisceau de photons dans la boule de plasma, ce qui libère l'énergie explosive des anti-photons emprisonnés dans le champ électromagnétique du plasma.

POINTEUR IONIQUE



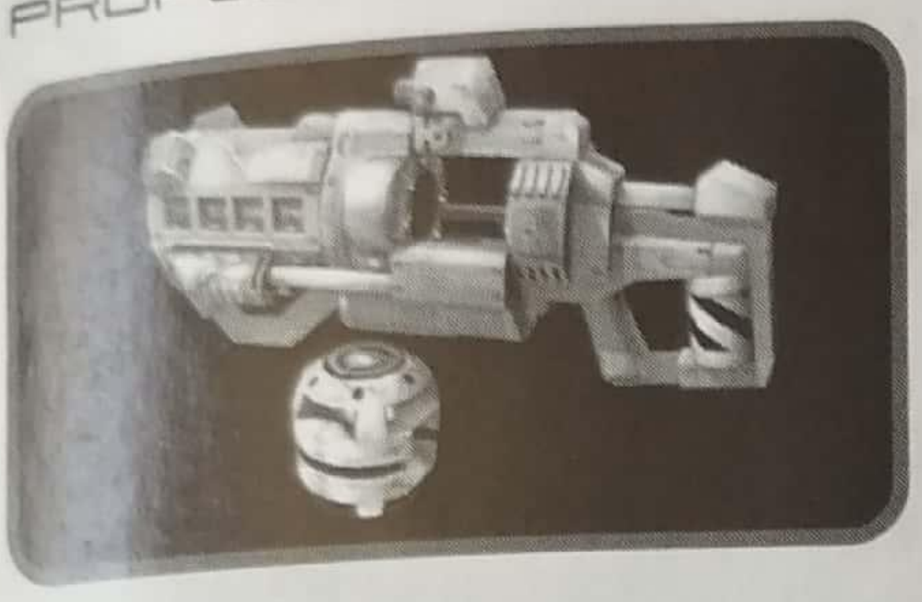
Le Pointeur ionique semble à première vue sans danger car son tir primaire se borne à émettre un faisceau laser de très faible puissance. Cependant, quelques secondes plus tard, un canon ionique de plusieurs térawatts tire sur la cible depuis sa position en orbite, neutralisant tous les combattants situés à proximité. Le Pointeur ionique est un dispositif de désignation servant à orienter et à activer le canon ionique VAPOR. Il offre une précision de visée accrue grâce à sa lunette grossissante facile à mettre en oeuvre à l'aide de la commande de tir secondaire. Lorsque le Pointeur ionique a été utilisé pour désigner une cible, il est vivement recommandé à son utilisateur de s'éloigner à toutes jambes afin de quitter le rayon de létalité du canon ionique.

CANON IONIQUE



Le très efficace Variable Altitude Phased Output Remote Weapons Platform (VAPOR WeP) a permis une réduction considérable du nombre et de la violence des émeutes à l'intérieur des frontières coloniales. Demeurant en vol stationnaire à haute altitude, le VAPOR balaie le terrain situé à portée de ses capteurs à la recherche de signaux provenant de lasers de désignation montés sur des fusils. Lorsqu'un faisceau est détecté, la plate-forme se déplace et délivre deux térawatts de plasma ionisé sur la cible, vaporisant les agitateurs et tous ceux qui se trouvent dans un rayon de cinquante mètres.

PROPULSEUR DE BALLE



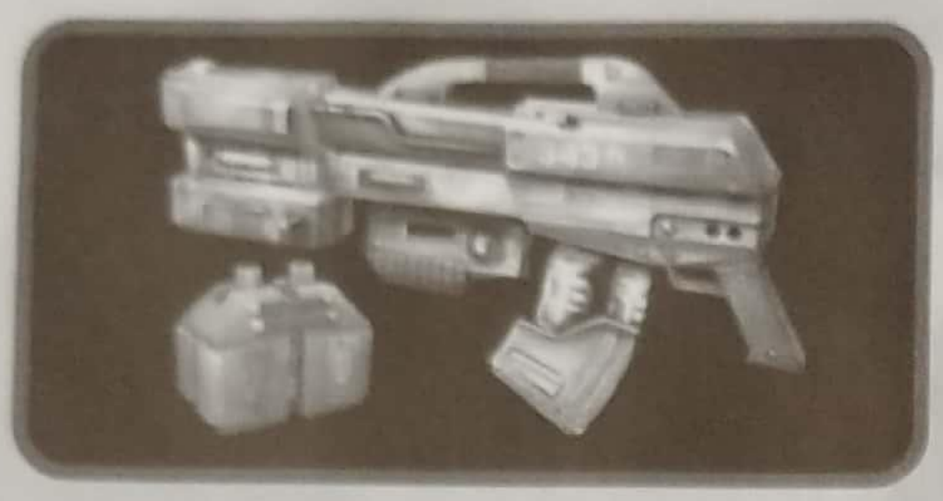
Récent ajout au tournoi, le **Propulseur de balle** n'est disponible qu'en mode Bombe de balle. Lorsque vous ramasserez la balle, le propulseur de balle sera automatiquement sélectionné dans votre arsenal. Tant que vous serez en possession de la balle, vous ne pourrez pas utiliser d'autre arme. Appuyer sur la commande de tir lancera la balle à un autre équipier (pour une passe) ou dans le but adverse.

FUSIL BIO



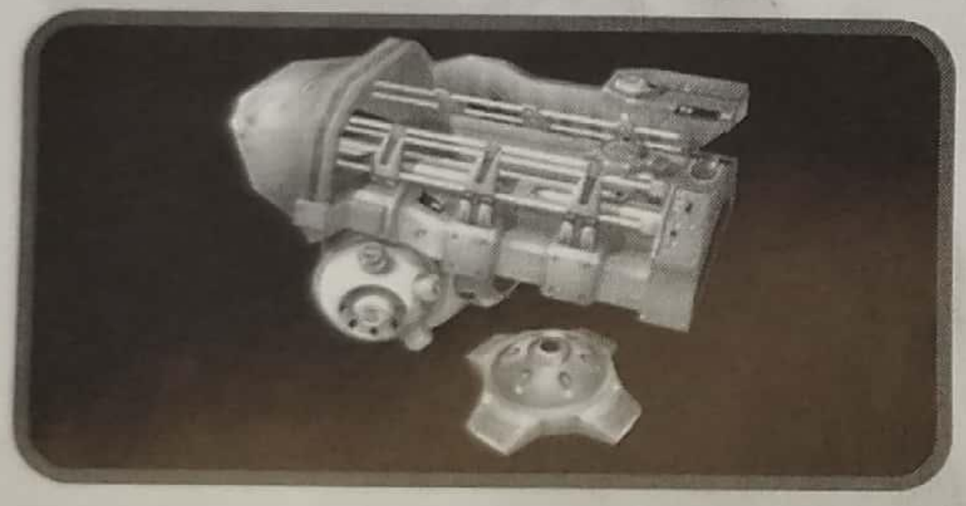
Le **Fusil Bio** GES demeure l'une des armes les plus controversées du tournoi. Adoré par certains, décrié par d'autres, le **Fusil Bio** a longtemps fait l'objet de débats portant sur son utilité. Certains puristes déclarent que la détonation à retardement de sa gelée mutagène, associée à la possibilité de recouvrir rapidement une zone à l'aide de cette substance hautement toxique, a réduit cette arme à l'équivalent d'un "poseur de mines", une arme lâche et barbare employée lors d'anciens conflits entre humains. Ses partisans prétendent au contraire qu'il augmente les capacités tactiques des combattants dotés d'un naturel défensif en leur permettant de couvrir plus efficacement plusieurs goulots d'étranglement. Quelle que soit l'issue de ce débat, cette arme précise offre une large couverture à cadence de tir élevée en mode de tir primaire, tandis que le tir secondaire permet d'expédier un seul projectile de masse variable. En jargon de fantassin, cela revient à crépir une zone de petites boules de biogelée ou à balancer un gros crachat sur la cible...

LINK GUN



Riordan Dynamic Weapon Systems associe les qualités de conception des armes humaines et impériales au sein de l'Advanced Plasma Rifle v23, communément appelé **Link Gun**, voire simplement **Link**. Si le mode de tir principal du **Link** demeure inchangé par rapport à celui de l'arme à plasma à laquelle il a succédé, la torche de découpe secondaire a été remplacée par une matrice d'énergie à balayage actif. Cette matrice permet à l'arme d'identifier l'ami de l'ennemi au contact du faisceau vert et de modifier en conséquence les propriétés de ce faisceau. Lorsqu'il atteint un adversaire, le faisceau peut lui infliger de graves blessures et même la mort en quelques secondes, alors qu'il demeure une banale porteuse de signal lorsqu'il entre en contact avec un équipier. La porteuse transmet l'énergie des cellules embarquées, augmentant ainsi la puissance de feu de tout équipier visé employant également le **Link.** Deux joueurs peuvent se connecter à tout moment afin d'augmenter considérablement la puissance d'émission de l'arme ; il faut cependant garder à l'esprit que les joueurs boostant ainsi leurs équipiers sont incapables de se défendre contre une attaque.

TELEPORTEUR



Ce matériel a été développé initialement par le département R&D de la Liandri Corporation afin de faciliter le rappel rapide des mineurs en cas d'effondrement de galerie ou d'autre urgence. Cette technologie a sauvé d'innombrables vies, mais pas sans certains traumatismes. La dissociation et recombinaison rapide de l'organisme du sujet peuvent avoir des effets peu enviables tels que l'accroissement de l'agressivité, de la paranoïa ou de la probabilité d'arrêt respiratoire et cardiaque. Les interruptions synaptiques s'accumulent et peuvent entraîner la démence induite par téléportation, une affection incurable qui a atteint certains des plus grands champions. Afin de prolonger la carrière des concurrents actuels, l'emploi du **Téléporteur** a été limité dans les ligues mineures. Ceci a pour objet d'empêcher les nouvelles recrues de devenir trop dépendantes de ce matériel, ce qui scellerait leur sort. La dernière version du **Téléporteur** incorpore une caméra télécommandée particulièrement utile lors de l'examen des zones disputées. Il convient néanmoins de souligner que l'emploi de la caméra de surveillance empêche l'utilisateur de suivre ce qui se passe autour de lui.

REDEMPTEUR



Lorsque vous verrez cette charge nucléaire miniature en action pour la première fois, vous saurez qu'il s'agit de l'arme la plus puissante du tournoi. Utilisez la commande de tir primaire pour expédier une roquette lente mais dévastatrice et assurez-vous surtout d'être hors de son rayon létal avant l'impact. Le tir secondaire vous permet de guider le projectile grâce à la vue roquette. Rappelez-vous cependant que vous êtes très vulnérable durant la phase de guidage. En raison du volume de la munition, le **Rédempteur** est une arme à usage unique.

AUTRES OBJETS



Ampoule de santé
Chaque ampoule apporte 5 points de santé jusqu'à un maximum de 199.



Aide médicale
Rapporte 25 points de santé jusqu'à un maximum de 100.



Baril de santé
Le plein de vie : 100 points de santé.



Recharge armure +50
Vous apporte 50 points d'armure.



Recharge armure +100
Vous apporte 100 points d'armure jusqu'à un maximum de 150.



Double dégât
Double la puissance de toutes les armes. La durée des effets de l'amplificateur de dégâts est de 30 secondes.



Adrénaline
Nourrissante et agréable au goût, elle vous fournit le surplus d'énergie nécessaire pour profiter des capacités spéciales d'adrénaline.

ASTUCES DE JEU

Prenez soin d'apprendre à transmettre des ordres à vos coéquipiers à l'aide du menu d'ordres ["V"]. Demander à certains de vos partenaires d'attaquer et à d'autres de vous protéger est souvent précieux durant le tournoi. Au début d'un affrontement, vous êtes en mode spectateur, et par conséquent libre d'explorer la carte. Prenez soin de noter l'emplacement des armes puissantes et des objets et soins à récupérer afin de ne pas partir au combat à l'aveuglette !

Lorsque l'affrontement commence, vous disposez du **Marteau bouclier** et du **Fusil d'assaut.** Ce sont de bonnes armes initiales, mais des armes bien plus efficaces se trouvent dans des endroits stratégiques des arènes de combat ! Allez en ramasser quelques-unes avant que vos adversaires ne le fassent !

Bougez en permanence, car un adversaire en mouvement est plus difficile à atteindre qu'une cible statique. Les déplacements latéraux (grâce aux touches fléchées gauche et droite) permettent d'éviter d'être touché tout en gardant votre réticule de visée en direction de l'ennemi. A vous d'en faire bon usage !Certaines armes telles que le **Lance-roquettes** causent des explosions qui entraînent des "dégâts secondaires". Exploitez ces dégâts secondaires pour blesser vos ennemis en visant près d'eux ou sur le sol, devant eux. Quelques dégâts secondaires viendront à bout de votre adversaire en un rien de temps.

Certaines armes sont parfaites en combat rapproché, tandis que d'autres conviennent mieux aux tirs à longue distance. Par exemple, le **Canon Flak** est très efficace à courte portée alors que le Fusil de Sniper est l'arme idéale à grande distance.

La plupart des armes entraînant des explosions et des dégâts secondaires vous blesseront si l'explosion en question a lieu près de vous. Prenez garde à l'endroit où vous tirez ou vous perdrez des points !



TECHNIQUES AVANCEES

FOLIES MEURTRIERES

Si vous parvenez à tuer 5 adversaires ou davantage sans perdre la vie, vous entrerez en folie meurtrière. Un message audio vous l'indiquera et vos ennemis seront avertis de vos prouesses. Si vous tuez au moins 10 adversaires, vous passerez en frénésie. Il existe de nombreux niveaux de folie meurtrière. Lequel atteindrez-vous ?

ESQUIVES

Il est possible, dans **Unreal Tournament 2003**, d'esquiver en tapant deux fois sur une commande de mouvement. Cette fonction s'active dans le menu **Paramètres > Mouvements**. Désactivez-la si elle ne vous convient pas, mais sachez que nombre de joueurs qui maîtrisent cette technique deviennent des maîtres d'Unreal.

TIRS EN PLEINE TxTE

Si votre tir arrache la tête de votre adversaire, un message vous annoncera que vous l'avez eu en pleine tête !

STATISTIQUES MONDIALES UT2003

Unreal Tournament 2003 prend en charge le service gratuit **UT2003stats**. **UT2003stats** vous permet de suivre et d'afficher vos scores et fournit une analyse statistique du gameplay des parties sur Internet. Pour accéder à ces informations, vous aurez besoin d'un navigateur web, par exemple la dernière version de Netscape Navigator™ ou d'Internet Explorer™.

INTRODUCTION À UT2003STATS

UT2003stats organise et assure le suivi des scores et informations statistiques de gameplay de vos parties multijoueurs en ligne d'**Unreal Tournament 2003**. Le suivi d'**UT2003stats** se limite aux joueurs humains qui ont activé cette fonction. Les adversaires IA (Bots) sont ignorés. Il fonctionne ainsi :

Activer le suivi des statistiques dans **Unreal Tournament 2003** enregistre toutes les informations de jeu. Chaque frag, mort, suicide, événement particulier, point marqué, etc., est envoyé au serveur principal d'Epic Games. **UT2003stats** interprète alors les informations et les stocke. Vous pouvez ensuite, presque immédiatement, consulter vos statistiques personnelles sous la forme de pages html à l'aide d'un navigateur web.

FONCTIONS D' UT2003STATS

Ces statistiques intégrales comprennent :

- les statistiques personnelles approfondies de chaque joueur accessibles grâce à une identification unique ;
- les statistiques de match détaillées des affrontements les plus récents ;
- le classement des parties de **Deathmatch** et d'affrontement en équipe ;.
- le suivi des types de jeu officiels purs (sans variantes) : **Deathmatch, Team Deathmatch, Capture de drapeau, Double Domination** et **Bombing Run** ;
- le suivi des types de parties mentionnés ci-dessus lorsque des variantes sont activées ;
- le suivi des mods "personnalisés" ;
- des statistiques mondiales ;
- une puissante fonction de recherche intégrée ;
- des pages "Best Of" ;
- des détails sur les maps, serveurs et mods ;
- une importante aide en ligne : FAQ et carte du site.

Pour un aperçu détaillé des statistiques de la semaine, du mois et... de tous les temps, consultez **UT2003stats** sur :

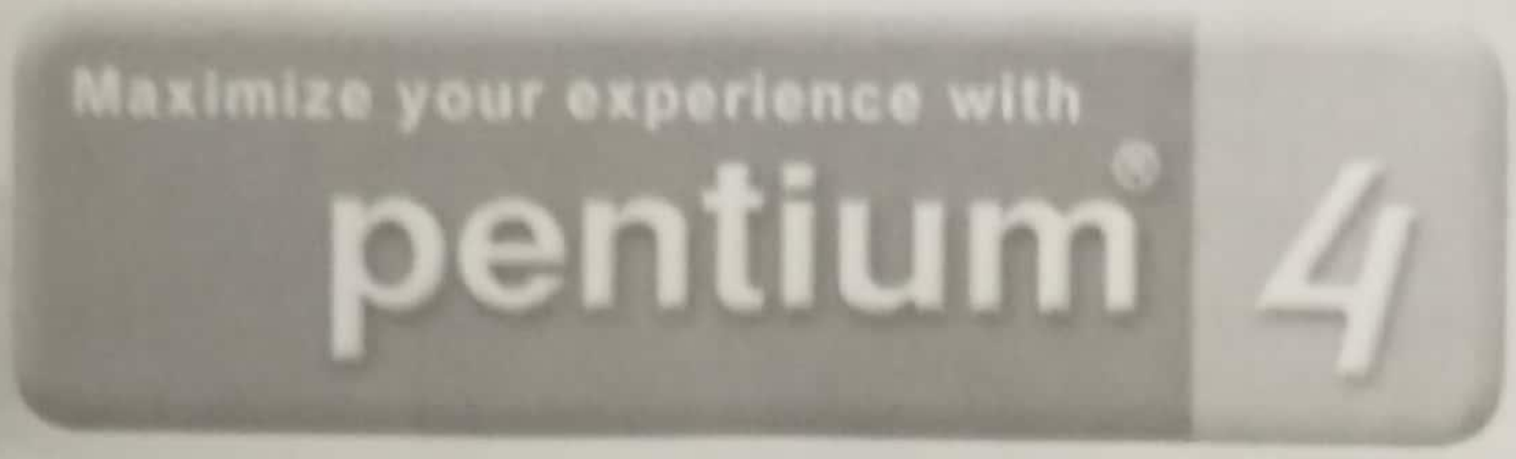
http://ut2003stats.epicgames.com

Toutes vos statistiques viendront s'accumuler sur une base de données permanente personnelle suivant le nombre exact de frags, de morts et de bien d'autres événements qui vous seront arrivés lors de vos parties en ligne. Quel que soit le serveur de jeu utilisé, vos données seront suivies.

UT2003STATS – INSCRIPTION ET ACTIVATION DU SUIVI DES STATISTIQUES

UT2003stats n'exige pas de pré-inscription et d'importantes mesures visant à préserver la sécurité et le caractère unique des joueurs ont été mises en place. L'inscription s'effectue sans difficulté par l'intermédiaire d'un menu en cours de partie : **Paramètres>Multijoueur>Réseau>Paramètres**. Activez le suivi d'**UT2003stats** en affectant au paramètre **Activer les stats** la valeur **"activer"**. Vous devrez ensuite choisir un nom d'utilisateur et un code ou mot de passe. Essayez de rendre votre combinaison de nom d'utilisateur et de mot de passe la plus unique possible en choisissant un code contenant à la fois des chiffres et des lettres. Ne communiquez votre mot de passe à personne et conservez-le précieusement car personne, chez Epic Games, n'en aura connaissance. Vos **UT2003stats** ne sont en sûreté que grâce à votre mot de passe.

Remarque : vous pouvez sélectionner n'importe quel nom de joueur (surnom) et en changer aussi souvent que vous le souhaiterez. Seuls le nom d'utilisateur et le code ou mot de passe relatifs aux statistiques doivent rester inchangés. Leur association vous affectera une identité de joueur unique. Vous pourrez alors consulter vos statistiques grâce à cette identité de joueur.



Processeur Intel, Pentium, 4 La puissance d'une expérience de jeu unique

Les logiciels actuels offrent aux utilisateurs une action plus intense, un son amélioré ainsi que des graphismes et des animations de plus en plus réalistes. Cependant, à quoi bon des logiciels performants si votre PC n'a pas la puissance de restituer tous leurs avantages ? Un PC équipé du processeur Pentium 4 est idéal pour le multimédia. Sa vitesse, sa réactivité et ses performances irréprochables satisferont les gamers les plus exigeants. Les PC équipés du processeur Pentium 4 constituent de ce fait la plate-forme la plus adaptée à des expériences de jeu totales et hyper réalistes : des frame rates élevés permettent en effet des vidéos plus fluides et des animations sans à-coups. En s'appuyant sur le processeur Pentium 4, l'intelligence artificielle et les moteurs physiques hyper élaborés d'un jeu peuvent simuler des environnements encore plus proches de la réalité.

CREDITS

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
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

ADDITIONAL CONCEPT ART & MISCELLANEOUS 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

EPIC GAMES

Producer
Cliff Bleszinski

Programming
Dr. Michael V. Capps
Michel Comeau
Erik De Neve
James Golding
Ryan C. Gordon
Christoph A. Loewe
Warren Marshall
Steve Polge
Jack Porter
Andrew Scheidecker
Tim Sweeney
Daniel Vogel
Joe Wilcox

Art & Level Design
Cliff Bleszinski
Shane Caudle
Cedric Fiorentino
Steve Garofalo
Warren Marshall
John Mueller
Chris Perna
Lee Perry
Joe Wilcox
Alan Willard

Animation
John Root
Chad Schoonover

Biz
Mark Rein
Jay Wilbur

Office Manager
Anne Dube

Music
Kevin Riepl

Audio
Lani Minella, Audio Godz
Jamey Scott

INFOGRAMES (U.S.A)

PRODUCTION
Studio Senior Vice President
Jean-Philippe Agati

Vice President of Product Development
Steve Ackrich

Producer
Tim Hess

Executive Producer
Matt Powers

Senior Artist and 'video bloke'
Shawn Monroe

MARKETING
Vice President of Marketing
Steve Allison

Director of Marketing
Jean Raymond

Brand Manager
Richard Iggo

PUBLIC RELATIONS
PR Manager
Matt Frary

PR Specialist
Wiebke Vallentin

DOCUMENTATION
Director of Editorial and Documentation Services
Liz Mackney

Documentation Specialist
Chris Dawley

MARKETING SERVICES
Senior Art Director
David Gaines

Artist
Larry Fukuoka

Director of Marketing Communications
Kristine Keever

Senior Web Producer
Kyle Peschel

Web Designer
Micah Jackson

Online Marketing Manager
Sara Borthwick

LEGAL
Legal Counsel
Steve Madsen

ENGINEERING SERVICES
Senior Manager Engineering Services
Luis Rivas

Engineering Specialist
Ken Edwards

QA GROUP
Director of Quality Assurance
Michael Craighead

Quality Assurance Certification Manager
Kurt Boutin

Quality Assurance Testing Managers
Bill Carroll
Randy Lee

Quality Assurance Certification Lead
Kevin Jamieson

Quality Assurance Lead Tester
Robert Gilkerson

Quality Assurance Testers
Craig Adams
Gregory Amato
Scott Bigwood
Timothy Burpee
Mark Florentino
Jennifer Kaczor
Andrew LeMat
Brian Scott
Josh Strom
Brian Swedis
Carl Vogel

Very special thanks
Infogrames Inc.
John Koronaios, Cecelia Hernandez, Wim Stocks and the entire Sales force

Infogrames Interactive Inc., Beverly, MA
Kathryn Lynch,
Christine Fromm, Gale Alles, Steve Martin, John Hurlbut, Shawn Callahan
Meike Hannah – For taking care of the things that fall through the cracks, but are oh so important.
Andrew LeMat, the man behind the Pelvic Thrust – for going above and beyond in the Mo-Cap Studio
Martin Murphy – For showing us the way. You rock.
Evelyn Eekels & Shannon Ewing – For all the lunches.
Our wives & family – Thanks for your support and patience for the stuff we do.
Doug Rogers @ NVIDIA – For ongoing help and support with his DXT compressor.
Jason Fleming & Bob Heubel – The force-feedback code and the Golden Pheasant.
William E Damon @ Intel – For SSE inline assembly and optimizations.
All @ MathEngine. Especially Simon Mack & James French – For writing KAT.

Superior Computers London – For customer service above and beyond the call of duty.
Legend Entertainment for all the help and feedback during the early next-generation Unreal engine development

Special Thanks to NVIDIA for their ongoin support - specifically Karen Wilder, Bill Rehbock, Jeff Herbst, Dave Kirk, Stanford Russell and Dan Vivoli. Cem Cebenoyan, Doug Rogers, Sim Dietrich, Nick Triantos, Daniel Rohrer, Scott Kephart, Mark Kilgard, Cass Everitt, Phil Scott, Stephen Holmes, Micah Stroud, Gareth Hughes, Andy Mecham to [NVIDIA] [and resort].

Additional special thanks
Barthold Lichtenbelt, Randi Rost, John Schimpf [3DLabs] - Kent Knox [AMD] - Rick Hammerstone, Guennadi Riguer, Rex Sikora [ATI] - Liam Byrne, Keith Charley, Garin Hiebert, Daniel Peacock, Carlo Vogelsang [Creative] - Gary Lusk, Dave Zenz [Dell] Kristoffer Larson [Dolby] - William E Damon, Steve Engelbrecht, Dean Marci, Jeffery L Seaman [Intel] - Mike Drummelsmith, Juan Guardado [Matrox] - Brian Benincasa, Mike Burrows, Ted Hase, Anantha Kancherla, Mark Kenworthy, Sameer Nene, Philip Taylor, Iouri Tarassov, David Yackley [Microsoft] - Aaron Burton,Nicolas Thibieroz [PowerVR] - Timothy Wilson [Trident] - Jon Trulson [XiG] - Alan Modra, Joe Valenzuela

And Finally...
Laddie Ervin.

LOGO AND PACKAGE ART DIRECTION
BD Fox & Friends
Brett 'older than he looks' Wooldridge, Tina Tanen

Glyph X Inc.
Todd Sheridan

Ogg Vorbis Copyright © 2001, Xiphophorus

MathEngine and Karma and the MathEngine and Karma logos are registered trade marks or trade marks of MathEngine PLC, used under license.

Unreal ® Tournament 2003 © 2002 Epic Games, Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. All other

trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Unreal Tournament 2003
was created by Digital Extremes.
Published and distributed by
Infogrames Europe S. A.

INFOGRAMES
(EUROPE)

Head of ICQ
Jean-Marcel Nicolaï

Re-Publishing
Rebecka Pernered
Raphaelle Jonnery

Software Functionality Testing
Olivier Robin
Carine Mawart
Stéphane Charrier

Testers
Laurent Santikyan
Agnes Burdin
Arnaud Molin
Sébastien Blanc-Potard
Julien Guinand
Karine Balichard
Carole Bielicki
Christophe Lamour
Regis Philibert
Colin Waurzyniak
Sergio Massabò
Nick Schaefer
Javier Agenjo

Engineering Services Manager
Philippe Louvet

Pre-mastering co-ordinator
Stéphane Enteric

Compatibility Lab co-ordinator
Emeric Polin

Testers
Thibault Labey
Bruno Chabanel
Guillaume Curt
Pascal Guillen

Localisation Support Group
Sylviane Pivot-Chossat
Maud Favier
Diane Delaye
Heather Riddoch
Bruno Pivano

Localisation Testing
Babel Media Ltd.

Translation
KBP
Synthesis

Certification and Planning Support Group
Rebecka Pernered
Caroline Fauchille
Sophie Wibaux
Jérôme Di Tullio

Copywriter
Vincent Hattenberger

Legal Adviser
Aline Novel

Group Manufacturing Manager
Jake Tombs

Senior Manufacturing Coordinator
Pauline Nam

Media Studio
Eric Baesa
Neil Baltzer

Design Agency
A Creative Experience

European Web Manager
Renaud Marin

Marketing Vice President
Larry Sparks

Marketing Director
Frank Heissat

Marketing Manager
Cindy Church

Product Manager
Mathieu Brossette

European Head of Communication
Matt Broughton

Head of Communication
Lynn Daniel

Special Thanks
Mathieu "Mad Mat" Piau
Daniel Matray
Frank & Nath @ Ace
Claire Ciampi
Kerry Martyn
Paul Benjamin
Frans Mittermayer
Jenny Clark
Marie Emilie Requien
Jerome Gouvenot
Julio Lucio
Christophe Poupon @ Logitech

NOTES

NOTES

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	03614-500 555 (Normaltarif) Di. +Do. 15.00bis 19.00 Uhr (Nur technischer Support)	-	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	+32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (2,21 F/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (2,21 F/mn) Technique: 0825 15 80 80 (1,01 F/mn) (Du lundi au samedi de 10h-12h, 14h-20h)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (DM 2,42 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	301 601 88 02	http://www.gr.infogrames.com
• Italia	-	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.it.infogrames.com
• Nederland	+31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpline@nl.infogrames.com
• Norge	0161 827 8060/1 10:00 to 19:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	apoiocliente@pt.infogrames.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9,00 -14,00 / 15,30-18,30 h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag	-	support@segaklubben.pp.se
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900-105 172 SFR 2,50 pro Minute. Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900-105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1	helpline@uk.infogrames.com

3546430100073

PUDBW-4RNFW-BEEU2-BHGMW

INFOGRAMES FRANCE
1, place Verrazzano
69252 LYON Cedex 09
FRANCE

Unreal® Tournament 2003 © 2002 Epic Games, Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal Tournament 2003 was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S. A. under license from Epic Games, Inc. The Atari trademark and logo are the property of Infogrames. All other trademarks are the property of their respective owners.