

DIGITAL EXTREMES

EPIC GAMES

ATARI

SOMMAIRE

Avant toute chose....1
Fichier ReadMe (Lisezmoi)....1
Installation....1
Commandes clavier....2
Modes de combat....4
Jeu en solo....6
Jeu multijoueurs....7
Menu Paramètres....10
Sauvegarde et chargement....15
HUD....16
Messages textuels....14
Discussion orale....14
Ordres oraux....21
Ordres d'équipe et provocations....21
Discussion sur Internet....22
Variantes....22
Armes....23
Autres objets....30
Véhicules....31
Tourelles....40
Astuces de jeu....42
Statistiques mondiales d'*UT2004*....43
Crédits....45
Site web d'*Unreal Tournament® 2004*....48
Assistance technique....53

AVANT TOUTE CHOSE

Fichier ReadMe (Lisezmoi)

Le CD-ROM d'*Unreal Tournament® 2004* contient un fichier ReadMe (Lisezmoi) dans lequel vous trouverez les informations les plus récentes à propos du jeu. 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.

Pour consulter ce fichier, double-cliquez dessus dans le répertoire d'*Unreal Tournament 2004* situé sur votre disque dur (généralement C:\UT2004). Il est également possible de consulter ce fichier en cliquant sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® puis sur Programmes, *Unreal Tournament 2004* et, enfin, sur l'élément Notes de diffusion.

Installation

- Lancez Windows® 98/Me/2000/XP.
- Insérez le CD-ROM CD1 Install Disc d'*Unreal Tournament 2004* dans le lecteur de CD-ROM. (insérez le disque de jeu (Play Disc) dans votre lecteur de DVD si vous possédez *UT2004* Edition Spéciale DVD).
- Si la fonction d'exécution automatique est activée, un écran de titre doit s'afficher. Si la fonction d'exécution automatique est désactivée ou si l'installation ne débute pas automatiquement, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® puis sur Exécuter... Tapez D:\Setup et cliquez sur OK. **Remarque :** si une lettre autre que D est affectée au lecteur de CD-ROM, utilisez la lettre correspondante.
- Suivez les instructions affichées à l'écran pour achever l'installation d'*Unreal Tournament 2004*. L'installation d'*Unreal Tournament 2004* nécessite un code clé indiqué sur l'extérieur du support de disque (dans le boîtier DVD pour l'Edition Spéciale DVD).
- Une fois l'installation terminée, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches de Windows® et sélectionnez Programmes/*Unreal Tournament 2004*/Jouer à *UT2004* pour lancer le jeu.

Remarque : pour jouer, le disque de jeu (Play Disc) d'*Unreal Tournament 2004* doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM ou de DVD.

Installation de DirectX®

Pour qu'*Unreal Tournament 2004* puisse fonctionner, DirectX® 9.0b ou ultérieur doit être installé sur votre ordinateur. Si tel n'est pas le cas, cliquez sur "Oui" pour accepter l'accord de licence de DirectX® 9.0b. Ceci lancera l'installation de DirectX® 9.0b.

COMMANDES CLAVIER

Vous trouverez ci-dessous la liste des commandes par défaut. Pour modifier l'une d'elles, rejoignez le menu des périphériques (dans Paramètres) puis sélectionnez l'option de configuration des 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.

ACTIONS	COMMANDES
Tir	Bouton souris gauche
Tir secondaire	Bouton souris droit
Avancer	Flèche haut (ou W)
Reculer	Flèche bas (ou S)
Aller à gauche	Flèche gauche (ou A)
Aller à droite	Flèche droite (ou D)
Sauter/haut	Espace
S'accroupir/bas	Majuscule
Regarder vers le haut	Suppr
Regarder vers le bas	Page bas
Recentrer le regard	Fin

INDICES	COMMANDES
Indiquer chemin base rouge	M
Indiquer chemin base bleue	N
VOIX	**COMMANDE**
Activer le micro	F
PROVOCATIONS	**COMMANDES**
Message	T
Message équipe	R
Menu voix	V
ANIMATIONS DES PROVOCATIONS	**COMMANDES**
Pointer	; (point virgule)
Poussée pelvienne	J
Lèche-bottes	K
Coupe-gorge	L
ARMES	**COMMANDES**
Arme suivante	Roulette souris ou plus (+) sur pavé numérique
Arme précédente	Roulette souris ou moins (-) sur pavé numérique
Dernière arme employée	B
Meilleure arme	G
DÉTAILS DU HUD	**COMMANDES**
Agrandir HUD	Egal (=)
Rétrécir HUD	Fermeture parenthèse (-)
DIVERS	**COMMANDES**
Utiliser	E
Pause	Pause
Copie d'écran	F9
Menu	Echap
Tableau des scores	F1
Discussion dans le jeu	F2
Stats personnelles	F3
Liste de diffusion	F11
Bascule de carte radar	F12

MODES DE COMBAT

Unreal Tournament 2004 comporte 10 modes 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. Si l'adversaire s'empare de votre drapeau, vous devrez le rapporter avant de pouvoir prendre le drapeau de l'autre équipe.

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.

Dernier survivant

Tous les joueurs débutent la partie avec toutes leurs armes lorsqu'ils réapparaissent, mais le nombre de vies des joueurs est limité. Une option permet de récupérer de la santé en tuant quelqu'un. Par ailleurs, rester trop longtemps au même endroit entraîne le classement comme campeur et votre emplacement apparaît alors sur le HUD de tous les autres joueurs.

Invasion

Regroupez-vous et défendez votre position contre des vagues d'ennemis. Chacune de ces vagues dure de 90 secondes à quatre minutes. Toute réapparition est impossible en cas de mort pendant une vague. En revanche, dès lors qu'un joueur est toujours en vie à la fin d'une vague, tout le monde réapparaît pour la vague suivante. La compétence des monstres est gérée par l'option de difficulté “bot” dans le menu des paramètres.

Mutant

Une partie de type Mutant débute comme un deathmatch ordinaire de type "chacun pour soi". En revanche, le premier joueur tuant un adversaire devient le mutant. Les autres joueurs cessent alors de se battre (il n'est plus possible de se blesser mutuellement) pour pourchasser le mutant. Si vous êtes le mutant, vous marquerez des points en tuant d'autres joueurs :

Frag normal : 2 points

Double frag : 3 points

Multi frag (et au-delà) : 4 points

Les mutants disposent de toutes les armes (sauf les super armes), de tonnes de munitions et possèdent les caractéristiques d'invisibilité, d'agilité et de berserk. En revanche, la santé du mutant se dégrade lentement et ne peut être restaurée qu'en tuant d'autres joueurs. Par ailleurs, la position du mutant est affichée sur le HUD de tous les autres joueurs. Le joueur qui tue le mutant devient le nouveau mutant.

En option, il est possible d'accorder au joueur détenant le plus faible score la faculté appelée "Remontée" : il peut alors tuer d'autres joueurs pour marquer des points. Dès lors que le joueur en remontée ne détient plus le score le plus faible, cette caractéristique de remontée est accordée à un autre joueur. Le mutant marque cinq points s'il tue le joueur en remontée.

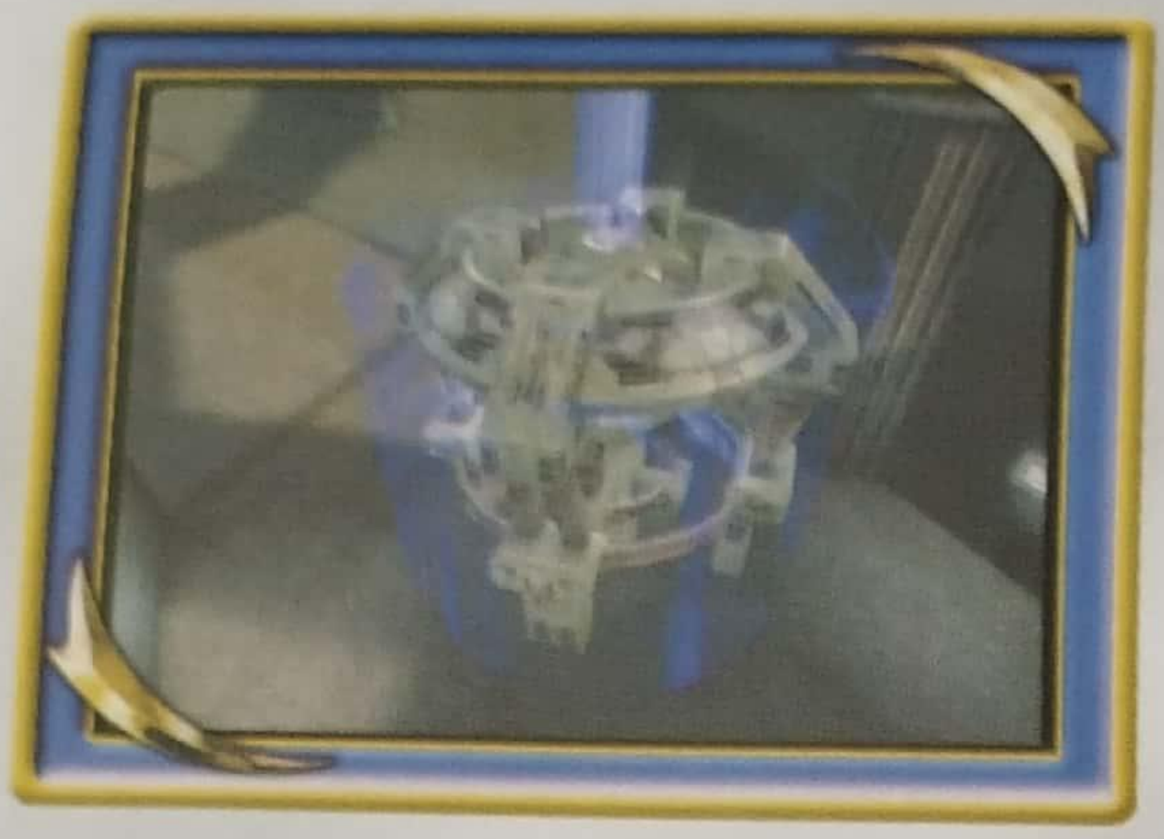
Assaut

Deux équipes (attaquants et défenseurs) s'affrontent dans l'univers d'Unreal. Les attaquants doivent mener à bien plusieurs objectifs pour remporter l'affrontement. De leur côté, pour gagner, les défenseurs doivent empêcher les attaquants de remplir leurs objectifs. Les équipes changent de rôle à la fin de chaque affrontement. Il est possible de définir le nombre de rounds de chaque partie et la durée de chaque round.

Les objectifs de l'équipe attaquante peuvent être de rejoindre un lieu-clé, d'utiliser les machines ou ordinateurs du niveau ou de détruire un matériel crucial. Le raccourci clavier Indiquer chemin Base Bleue/Base Rouge (M et N par défaut) montrera où se trouve l'objectif suivant de l'affrontement. Le mode Assaut offre également de nombreux véhicules et tourelles.

Attaque

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. Les équipes s'affrontent ici pour le contrôle d'une carte très étendue. Vous devrez faire preuve de stratégie et disposer d'un gigantesque arsenal pour l'emporter. Chaque équipe débute la partie avec ses propres véhicules. Il est impossible de voler un véhicule adverse si l'ennemi ne l'a pas débloqué en y pénétrant. En revanche, si l'ennemi quitte l'un de ses véhicules pour récupérer des munitions, vous pourrez le lui voler.



Générateur

Dans ce mode, l'objectif de votre équipe est de détruire le générateur ennemi. Généralement situé au coeur de la base adverse, le générateur ne peut être endommagé que si votre équipe dispose d'une liaison. Votre équipe doit se relier au générateur ennemi en contrôlant les petits relais situés sur la carte.

Liaisons

Les liaisons connectant les relais aux générateurs sont très importantes. Chaque équipe ne peut attaquer ou chercher à contrôler que les relais connectés à des relais qu'elle contrôle déjà. Les équipes débutent dans leur base et s'emparent des relais les uns après les autres jusqu'à ce qu'elles puissent établir une liaison avec le générateur ennemi et l'attaquer.



Relais neutres

Chaque équipe peut s'emparer des emplacements de relais neutres en se plaçant sur leur base. Une fois la base de relais sous contrôle, la construction d'un relais de la couleur de l'équipe en question commence. Le relais devient actif lorsque sa construction est terminée.



Relais actifs

Les relais actifs font office de mini-bases où votre équipe peut se procurer de nouveaux véhicules, armes, munitions et où ses membres peuvent réapparaître. Lorsqu'un relais aux couleurs de votre équipe a été construit, il fait immédiatement apparaître des véhicules et les joueurs peuvent décider d'y réapparaître.

Attaque de relais

Si votre équipe dispose d'une liaison à un relais contrôlé par l'ennemi, elle peut l'attaquer et le détruire. Ceci ramènera le relais à l'état neutre et empêchera les joueurs ennemis d'y réapparaître. Vous pourrez alors entamer la construction d'un relais pour votre équipe. Un relais est vulnérable pendant sa construction, alors pensez à le protéger des attaques ennemies.

JEU EN SOLO

Sélectionnez Solo dans le menu principal afin d'entrer dans le tournoi et de commencer à en gravir les échelons (ce mode de jeu se déroule sur votre ordinateur, pas sur Internet).



Profil

Sur l'écran de profil, vous pouvez créer un nouveau personnage, une nouvelle équipe, regarder les profils existants, continuer une saison en cours et consulter les meilleurs scores.

Sélectionnez **CREER NOUV.** Dans l'écran Profil pour commencer une nouvelle carrière dans le Tournoi. Vous pourrez donner un nom à votre équipe et à son capitaine, et sélectionner un niveau de difficulté et un symbole d'équipe. Vous pourrez aussi choisir l'apparence de votre personnage dans le jeu, parmi une large sélection de brutes épaisses.

Sélectionnez **SCORES** pour voir les meilleures équipes ayant participé au Tournoi. Choisissez **CHARG**. Pour reprendre le jeu là où il s'était arrêté pour le profil d'équipe sélectionné.

Didacticiels

Vous pouvez obtenir une description de quatre modes de jeu différents sur l'écran Didacticiels. Choisissez le type de vidéo à regarder : Deathmatch, Capture de Drapeau, Double Domination et Bombe de Balle.

Qualification

Cet écran concerne vos premiers matchs dans le Tournoi. Vous devrez y jouer cinq deathmatchs dont la difficulté va croissant. Au sixième tour, vous pourrez choisir vos équipiers potentiels puis tenter de leur prouver votre valeur en tant que capitaine d'équipe en les battant tous. En cas de victoire, ils se joindront à vous pour le tour de qualification suivant.

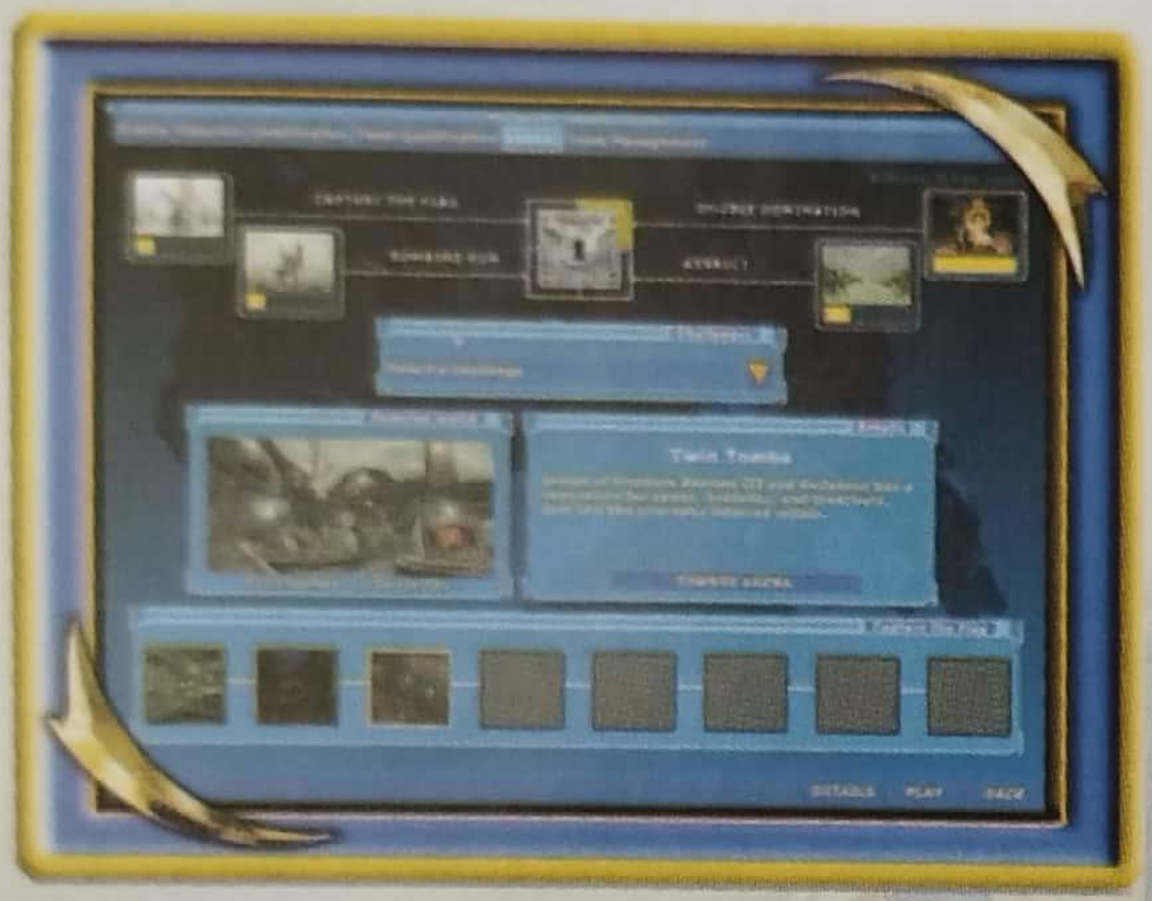
Vous avez un certain contrôle sur la map utilisée pour chaque match. Si vous pensez être désavantagé sur la map par défaut, sélectionner **CHANGER MAP** pour voir si l'alternative vous convient mieux. Cela n'est pas gratuit et vous n'avez qu'un seul choix alternatif, mais cela peut faire la différence entre la victoire et la défaite.

Qualification d'équipe

Similaire à l'écran de qualification, vous devrez combattre sur quatre arènes en deathmatch par équipe. Vous pouvez aussi changer la map si vous le désirez.

Feuille d'équipe

Avant d'entrer dans une arène pour tous les matchs non-qualifiants, vous pouvez sélectionner votre équipe. L'écran de feuille d'équipe permet de choisir les équipiers à emmener et les tactiques qu'ils doivent employer.



Classement

Après les qualifications d'équipe, vous pourrez faire progresser votre équipe dans le Tournoi. Cet écran permet de choisir entre les progressions de quatre modes de jeu, en commençant par Double Domination. Après deux victoires dans la progression d'un mode de jeu, la progression suivante devient accessible.

Vous pouvez défier les équipes adverses de niveau équivalent dans l'écran de progression juste pour le fun et l'argent. Il existe deux types de défis, avec des risques et des récompenses distincts. Bloodrites vous permet de recruter des joueurs de l'équipe adverse (si vous gagnez). Mano-e-mano vous permet de parier de l'argent sur le vainqueur d'un Deathmatch 1 contre 1.



Gestion d'équipe

A n'importe quel moment entre les matchs, vous pouvez ajuster la composition et la condition de votre équipe. L'écran de gestion d'équipe vous permet d'engager et de virer des équipiers comme vous le désirez (si vous en avez les moyens). De nouveaux indépendants deviennent disponibles à mesure que vous montez les échelons, alors n'oubliez pas de jeter un oeil de temps en temps. Sélectionnez un indépendant pour voir les informations qui les concernent : statistiques, armes favorites, histoire...

Au cours de la progression dans le Tournoi, les blessures sont inévitables. Si vous n'aviez pas les moyens de les soigner après le match, vous pouvez vous en occuper en sélectionnant deux options médicales dans l'écran de gestion d'équipe. Sélectionnez un équipier à soigner puis choisissez Soigner. Vous pouvez aussi cliquer sur Soigner tous pour soigner tous les équipiers en même temps.

Détails

Sur de nombreux écrans de Tournoi, vous pouvez sélectionner Détails pour obtenir davantage de renseignements sur vos performances et celles de vos adversaires. L'onglet Dernier match joué montre les statistiques de votre équipe et de l'adversaire, la durée du match et la récompense gagnée. L'onglet Autres matchs du tournoi indique les résultats des matchs des autres concurrents qui se sont déroulés pendant votre match. Le dernier onglet, Equipes adverses, fournit des détails sur vos adversaires, avec leur histoire, leur feuille et des statistiques. Si vous voulez consulter vos statistiques hors d'*UT2004*, utilisez le bouton **EXPORTER** pour créer un fichier HTML contenant toutes ces informations.

Action immédiate

Lors des parties de type Action immédiate, vous pourrez choisir n'importe quel type de combat sur l'une quelconque des cartes disponibles. Vous verrez s'afficher la liste des divers modes de combat et le nom des arènes disponibles pour chacun. Utilisez les menus pour modifier les paramètres de joueur et choisir les variantes à activer (pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique "Variantes", p. 24).

Personnalisation des bots

Avant de lancer une partie de type Action immédiate, vous pourrez personnaliser les bots de votre équipe et ceux de l'équipe adverse. Sélectionnez “Util. liste bots” pour accéder au paramétrage du mode bots dans l'onglet des règles puis choisissez les bots à employer dans l'onglet Config. bots. Chaque bot peut être personnalisé en cliquant sur le bouton Personnaliser pour le bot sélectionné.

JEU MULTIJOUEURS

Système simple d'administration de serveur

Le système simple d'administration est activé par défaut. Dans le système simple d'administration, il n'existe qu'un seul mot de passe d'administrateur de serveur. Il peut être défini dans le menu "Règles du serveur". Pour pouvoir utiliser la configuration de match, les joueurs doivent connaître le mot de passe d'administrateur. Ce mot de passe fournit à l'utilisateur la gestion intégrale du serveur. Il est également possible d'employer le système avancé d'administration de serveur.

Configuration de match multijoueurs

Lors des parties multijoueurs, vous avez la possibilité de permettre à certains joueurs de modifier à distance les paramètres du serveur. Ceci se révèle nécessaire lorsque deux clans s'affrontent. Cette fonction est désactivée par défaut. Pour l'activer, cochez le paramètre "Autoriser config match" dans l'onglet "Règles du serveur" du menu "Héberger partie".

Système avancé d'administration de serveur

Pour activer le système avancé d'administration de serveur :

1. Arrêtez/quittez *Unreal Tournament 2004*.
2. Modifiez le fichier *UT2004*\System*UT2004*.ini dans un éditeur de texte.
3. Localisez la rubrique débutant par "[Engine.GameInfo]".
4. En dessous, localisez la ligne contenant "AccessControlClass=Engine.AccessControl".
5. Modifiez cette ligne en "AccessControlClass=XAdmin.AccessControlINI".
6. Localisez la rubrique débutant par "[UWeb.WebServer]".
7. En dessous, localisez la ligne contenant "bEnabled=False".
8. Modifiez cette ligne en "bEnabled=True".
9. Sauvegardez les modifications.

Comptes de configuration de match

Une fois le système avancé d'administration de serveur activé, vous pouvez ajouter des comptes de configuration de match. Pour créer des comptes de configuration de match, appliquez la procédure suivante :

1. Affectez au "Code admin" le mot de passe de votre choix.
2. Lancez un serveur d'*Unreal Tournament 2004*.
3. Ouvrez votre navigateur Internet préféré.
4. A l'aide du navigateur, rejoignez l'adresse http://monserveur.domain.ext/ServerAdmin où monserveur.domain.ext correspondant à l'adresse Internet de votre serveur. Il est également possible d'utiliser l'adresse IP à la place de cette valeur. Si le serveur *UT2004* se trouve sur le même ordinateur, vous pouvez employer http://localhost/ServerAdmin.
5. Il vous sera demandé un ID utilisateur, un code et un domaine. Saisissez "admin" pour l'ID utilisateur et le code administrateur (déjà défini dans "Règles du serveur") pour le code. Laissez le champ de domaine vide.
6. Ceci vous amènera à la page d'administration web d'*Unreal Tournament 2004*.
7. Cliquez sur le lien "Utilisateurs & Admin" situé au sommet.
8. Cliquez sur le lien "Ajouter util." situé sur la gauche.
9. Saisissez un nouvel ID utilisateur et un code pour le nouvel utilisateur.
10. Dans le bas (il faudra peut-être faire défiler la page), sélectionnez "Config. match" dans la liste de groupe initial. **Remarque :** ceci permettra à cet utilisateur d'accéder à la configuration de match à l'exclusion de tout autre élément. Il ne pourra que consulter et modifier la configuration des paramètres d'un niveau de sécurité inférieur ou égal à 240 (Les niveaux de sécurité figurent à côté de chaque paramètre dans la rubrique "par défaut" de la page web d'administration de serveur UT).

11. Cliquez sur le bouton "Ajouter admin.".
12. Cet utilisateur a désormais accès à la configuration de match.

Utilisation de la configuration de match

Appliquez les étapes ci-dessous pour utiliser l'interface de configuration de match lorsque vous êtes connecté à un serveur multijoueurs.

1. Appuyez sur la touche **Echap** et cliquez sur bouton "Config. match".
2. Saisissez vos ID utilisateur et code de configuration de match.
3. Le chargement de l'ensemble des paramètres à partir du serveur réclamera quelques secondes.
4. Vous pourrez sélectionner les paramètres de serveur dans la liste de gauche en cliquant sur un élément. Il est possible de cliquer sur les éléments précédés d'un "+" pour afficher les sous-paramètres correspondants.
5. Lorsque vous aurez sélectionné un paramètre, sa valeur s'affichera sur la droite. Vous pourrez alors la modifier.
6. Après avoir effectué une modification, cliquez sur le bouton "Sauvegarder". Ceci transmettra la nouvelle valeur au serveur et à tout autre utilisateur de configuration de match pour information.
7. Lorsque vous aurez terminé de modifier les paramètres, vous devrez cliquer sur le bouton "Accepter" afin d'implémenter les modifications sur le serveur. Si un ou plusieurs autres utilisateurs de configuration de match sont connectés, ils devront également cliquer sur le bouton "Accepter" pour faire entrer en vigueur les modifications.

Profil par défaut

L'administrateur de serveur peut également sauvegarder un ensemble de paramètres (appelé profil) à titre de profil par défaut. Pour ce faire, l'administrateur doit ouvrir l'interface de configuration de match, se connecter à l'aide d'un ID utilisateur de niveau admin., modifier les paramètres puis cliquer sur le bouton "Sauvegarder par défaut". Tout utilisateur de configuration de match pourra charger ce profil par défaut en cliquant sur le bouton "Charger par défaut" de l'interface de configuration de match.

Vote multijoueurs

Lors des parties multijoueurs, il est possible de voter en faveur de maps ou en vue d'éjecter d'autres joueurs du serveur.

Vote pour les maps

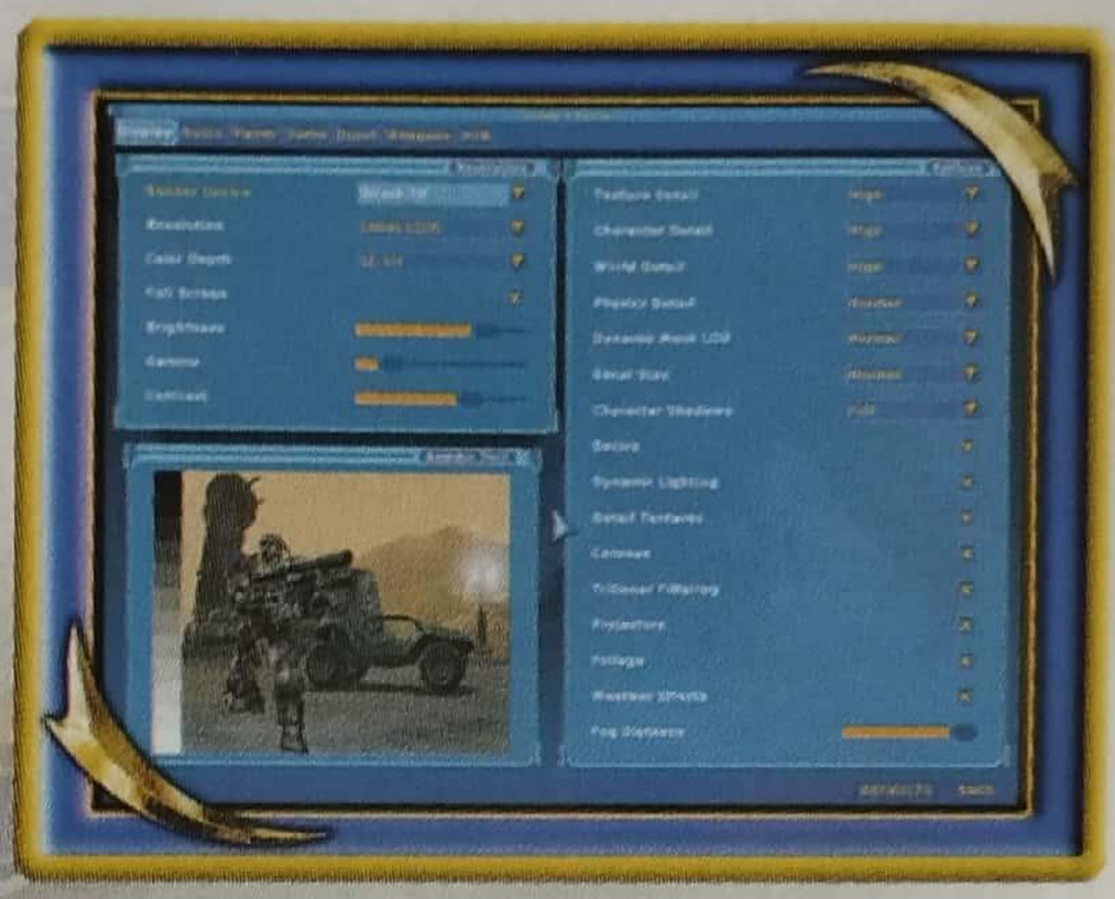
Pour activer le vote des maps sur un serveur, cochez l'option "Activer vote map" dans l'onglet "Règles du serveur" du menu "Héberger partie". Cette option est désactivée par défaut. A la fin de chaque partie, l'interface de vote pour les maps apparaît sur l'écran de chaque joueur. Chacun d'eux peut sélectionner un type de partie (mode de combat) et une map. Double-cliquez sur le nom de map pour transmettre votre choix. Cette interface présente également la liste des maps ayant reçu des voix et les messages des autres joueurs. Les joueurs peuvent également envoyer des messages à partir de cette interface.

Vote d'éjection

Pour permettre l'éviction de joueurs du serveur, cochez l'option "Activer vote éjection" dans l'onglet "Règles du serveur" du menu "Héberger partie". Cette option n'est disponible que si les options avancées sont activées. Elle est désactivée par défaut. A tout moment d'une partie, les joueurs pourront ouvrir l'interface de vote d'éjection en appuyant sur la touche **Echap** et en cliquant sur le bouton "Vote éjection". Le joueur pourra ensuite transmettre sa décision en double-cliquant sur l'un des joueurs de la liste. L'interface affiche également la liste des joueurs ayant reçu des suffrages défavorables. Les joueurs peuvent aussi envoyer et recevoir des messages par l'intermédiaire de cette interface. Par défaut, si plus de 51 % des joueurs ont voté contré un même joueur, celui-ci sera éjecté du serveur et ne pourra pas se reconnecter avant la fin de la partie en cours.

MENU PARAMETRES

Affichage



Pour configurer l'apparence du jeu.

Périphérique de rendu : D'autres périphériques de rendu peuvent améliorer les performances de votre machine..

Résolution : pour sélectionner la résolution d'affichage à employer.

Nbr couleurs : pour sélectionner le nombre maximal de couleurs affichées simultanément.

Plein écran : cochez cette case pour jouer en plein écran.

Luminosité : utilisez le curseur pour régler la luminosité en fonction de votre écran.

Gamma : utilisez le curseur pour régler le gamma en fonction de votre écran.

Contraste : utilisez le curseur pour régler le contraste en fonction de votre écran.

Détail textures : pour modifier le degré de détail des décors.

Détails perso. : pour modifier la quantité de détails des personnages.

Détails monde : pour modifier le degré de détail de la géométrie et des effets optionnels.

Physique détaillée : pour modifier le degré de détail de la simulation physique.

Ajust. dynamique niv. détails : pour régler l'agressivité de la réduction des détails des personnages et véhicules éloignés.

Délai décal. : pour modifier la durée d'affichage des traces de tir.

Ombres personnages : pour activer les ombres des personnages.

Décal. : pour activer les traces de tir.

Eclairage dynamique : pour activer l'éclairage dynamique.

Textures détaillées : pour activer les textures détaillées.

Coronas : pour activer les couronnes.

Filtrage trilinéaire : pour activer le filtrage trilinéaire, recommandé sur les PC puissants.

Projecteurs : pour activer les projecteurs.

Feuillage : pour activer l'herbe et le feuillage.

Effets météo : pour activer les effets météo comme la pluie et la foudre.

Distance brouillard : Réduire la distance du brouillard pour améliorer les performances.

Audio

Ceci permet de modifier la configuration sonore du jeu. *Unreal Tournament 2004* utilise la technologie audio EAX® 3.0 ADVANCED HD™ de Creative pour simuler avec précision des effets tels que réflexions, occlusions et réverbérations en temps réel. Les modèles acoustiques EAX® 3.0 ADVANCED HD™ sont mis à jour dynamiquement lorsque vous bougez pour fournir l'expérience sonore la plus vivante qui soit. Les détails sonores additionnels, surtout lorsqu'ils sont diffusés par un système d'enceintes surround 7.1 comme Inspire™ ou Gigawork™, améliorent la relation du joueur avec l'univers du jeu pour une immersion plus complète.

Volume musique : pour régler le volume de la musique de fond.

Mode audio : pour modifier le mode audio.

Faible détail audio : pour réduire la qualité audio.

Pilote système : pour utiliser le pilote OpanAL installé sur l'ordinateur.

Stéréo inversée : pour inverser les canaux gauche-droite.

Volume effets : pour régler le volume de tous les effets sonores en cours de partie.

Voix diffusées : pour définir le type de messages vocaux.

Provoc. adultes : pour autoriser les commentaires crus.

Provoc. auto : pour permettre au joueur de provoquer automatiquement l'adversaire.

Bip message : pour émettre un bip lors de la réception de message écrit.

Volume comment. : pour régler le volume de tous les messages oraux en cours de partie.

Commentaires : pour régler la quantité de commentaires.

Annonceur de situation : l'annonceur de situation transmet aux joueurs et spectateurs les informations importantes relatives à la partie.

Annonceur de récompense : chaque joueur du tournoi est relié à un annonceur de récompense vous indiquant si vous avez fait preuve de compétences exceptionnelles au combat.

Texte vers voix : pour activer le traitement de message texte vers voix.

Volume texte vers voix : pour régler le volume des messages texte vers voix.

Texte vers voix IRC : pour activer le traitement de message texte vers voix dans le client IRC (seuls les messages de l'onglet actif sont traités).

Dicussion Orale : active le système de discussion orale pendant les matchs en ligne.

Options vocales : permet la personnalisation d'éléments vocaux.

Volume disc. Orale : Règle le volume de discussion orale des autres joueurs.

Rejoindre auto. canal public : Rejoindre automatiquement le canal 'Public' lors de la connexion à un serveur

Rejoindre auto. canal local : Rejoindre automatiquement le canal 'Local' lors de la connexion à un serveur

Rejoindre auto. canal équipe : Rejoindre automatiquement le canal 'Equipe' lors de la connexion à un serveur

Sélection auto canal actif : Définir automatiquement un canal actif lors de la connexion à un serveur. Le canal par défaut est déterminé par le type de partie, mais vous pourez en spécifier un dans la case ci-dessous

Code discussion : Définir un code de salle de discussion personnelle pour limiter les entrées

Qualité Internet : Détermine le codec utilisé pour transmettre les disc. orales vers les serveurs internet.

Qualité LAN : Détermine le codec utilisé pour transmettre les disc. orales vers les serveurs LAN.

Joueur

C'est ici que vous modifierez la perception de votre personnage par les autres joueurs.

Nom : pour changer votre alias de jeu.

Type voix : pour sélectionner la voix de votre personnage.

CdV par déf. : pour modifier le champ de vision en cours de partie.

Equipe préférée : pour modifier l'équipe rejointe par défaut.

Main armée : pour modifier l'affichage de l'arme.

Petites armes : pour réduire la taille des armes en vue subjective.

Aperçu skin : pour afficher le personnage avec la skin sélectionnée.

Portrait : bascule entre la vue 3D et le portrait du personnage.

Changer le personnage : change le personnage que vous incarnez en jeu.

Jeu

Ceci permet de personnaliser divers éléments visuels du jeu.

Mouvements arme : pour empêcher les mouvements d'arme lors des déplacements.

Degré gore : pour paramétrer la quantité d'effets sanglants visibles durant la partie.

Esquive : désactivez cette option pour annuler les mouvements d'esquive spéciaux.

Visée auto : cette option active la visée assistée lors des parties en solo.

Trajectoire haute de balise : activez cette option pour utiliser la trajectoire haute traditionnelle de balise de téléporteur.

Changement d'arme au ramassage : pour changer automatiquement d'arme lors du ramassage d'une meilleure arme.

Secousses atterrissage : pour activer les secousses de l'affichage lors d'un atterrissage.

Connexion : la vitesse de la connexion ?

Vitesse réseau dynamique : pour activer le réglage dynamique de la vitesse réseau sur les connexions lentes.

Suivi stats : activez cette option pour rejoindre le système de classement en ligne.

Nom util. stats : pour choisir un nom pour les stats UT.

Code stats : le code sélectionné sécurisera vos stats UT.

Aff. stats : cliquez pour lancer le site web de stats d'UT.

Précharger toutes les skins de joueurs : pour précharger toutes les skins de joueurs : cela augmente le temps de chargement mais réduit les ralentissements durant les parties en réseau. Vous devez avoir au moins 512 Mo de mémoire système pour utiliser cette option.

Entrée

Vous pourrez modifier ici les options et configurations des périphériques d'entrée.

CONFIGURATION DES 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 roulette de la souris ou modifier d'autres fonctions générales 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.

Liens de voix : Dans l'onglet Voix, il est possible de paramétrer les commandes afin de diffuser des phrases en cours de partie.

Inclinaison auto : si cette option est activée, le regard tient compte de la pente.

Inversion souris : activée, cette option inverse l'axe Y de la souris.

Lissage souris : activez cette option pour lisser les mouvements de la souris.

Retard souris : activez cette option pour réduire l'inertie de la souris.

Activer joystick : pour disposer du joystick.

Sensibilité souris (jeu) : pour régler la sensibilité de la souris en cours de partie.

Sensibilité souris (menus) : pour régler la sensibilité de la souris dans les menus.

Puissance lissage souris : pour régler le degré de lissage appliqué aux mouvements de la souris.

Seuil accél. souris : pour définir le mouvement requis pour activer l'accélération.

Temps double-clic esquive : pour définir la rapidité de double-clic pour l'esquive.

Effets armes : activez/désactivez cette option pour ressentir les effets du tir lors de l'emploi de périphériques à retour de force TouchSense.

Effets ramassage : activez/désactivez cette option pour ressentir les effets du ramassage d'objets lors de l'emploi de périphériques à retour de force TouchSense.

Effets dégâts : activez/désactivez cette option pour ressentir les effets des dégâts lors de l'emploi de périphériques à retour de force TouchSense.

Effets GUI : activez/désactivez cette option pour ressentir les effets de l'interface lors de l'emploi de périphériques à retour de force TouchSense.

Armes

Ceci permet de paramétrer les interactions avec les armes.

Priorité armes : pour choisir l'ordre des armes.

Réticules personnalisés : activez cette options pour employer des réticules propres aux armes.

Réticule : pour choisir le style de réticule.

Rouge : pour modifier la couleur du réticule.

Vert : pour modifier la couleur du réticule.

Bleu : pour modifier la couleur du réticule.

Opacité : pour modifier la transparence du réticule.

Echelle réticule : pour modifier l'échelle du réticule.

Echange mode tir : cochez cette case pour inverser les modes de tir de l'arme sélectionnée.

HUD

Vous pourrez modifier ici l'apparence du HUD et les informations qui y sont affichées.

Masquer HUD : cochez cette case pour masquer le HUD en cours de partie.

Aff. noms ennemis : pour afficher le nom des ennemis au-dessus d'eux.

Barre d'arme : bascule de l'affichage de la barre des armes sur le HUD.

Aff. infos arme : pour afficher le nombre actuel de munitions.

Aff. infos perso : pour afficher la santé et l'armure sur le HUD.

Aff. score : cochez pour afficher les scores sur le HUD.

Aff. portraits : pour afficher le portrait quand un message est reçu.

Aff. portraits mess. oraux : pour afficher le portrait quand un message vocal est reçu.

Console sans messages de mort : pour désactiver les messages de mort sur la console.

Lignes disc. max : nombre maximum de lignes de discussion simultanées.

Polices disc. : pour régler la taille des messages de discussion.13

Polices du jeu : pour régler la taille des messages du jeu.

Echelle HUD : pour régler la taille du HUD.

Opacité HUD : pour régler la transparence du HUD.

Couleur HUD perso : pour utiliser une couleur de HUD configurée et pas les couleurs d'équipe.

Rouge : pour régler la quantité de rouge du HUD lorsque la couleur personnalisée est activée.

Vert : pour régler la quantité de vert du HUD lorsque la couleur personnalisée est activée.

Bleu : pour régler la quantité de bleu du HUD lorsque la couleur personnalisée est activée.

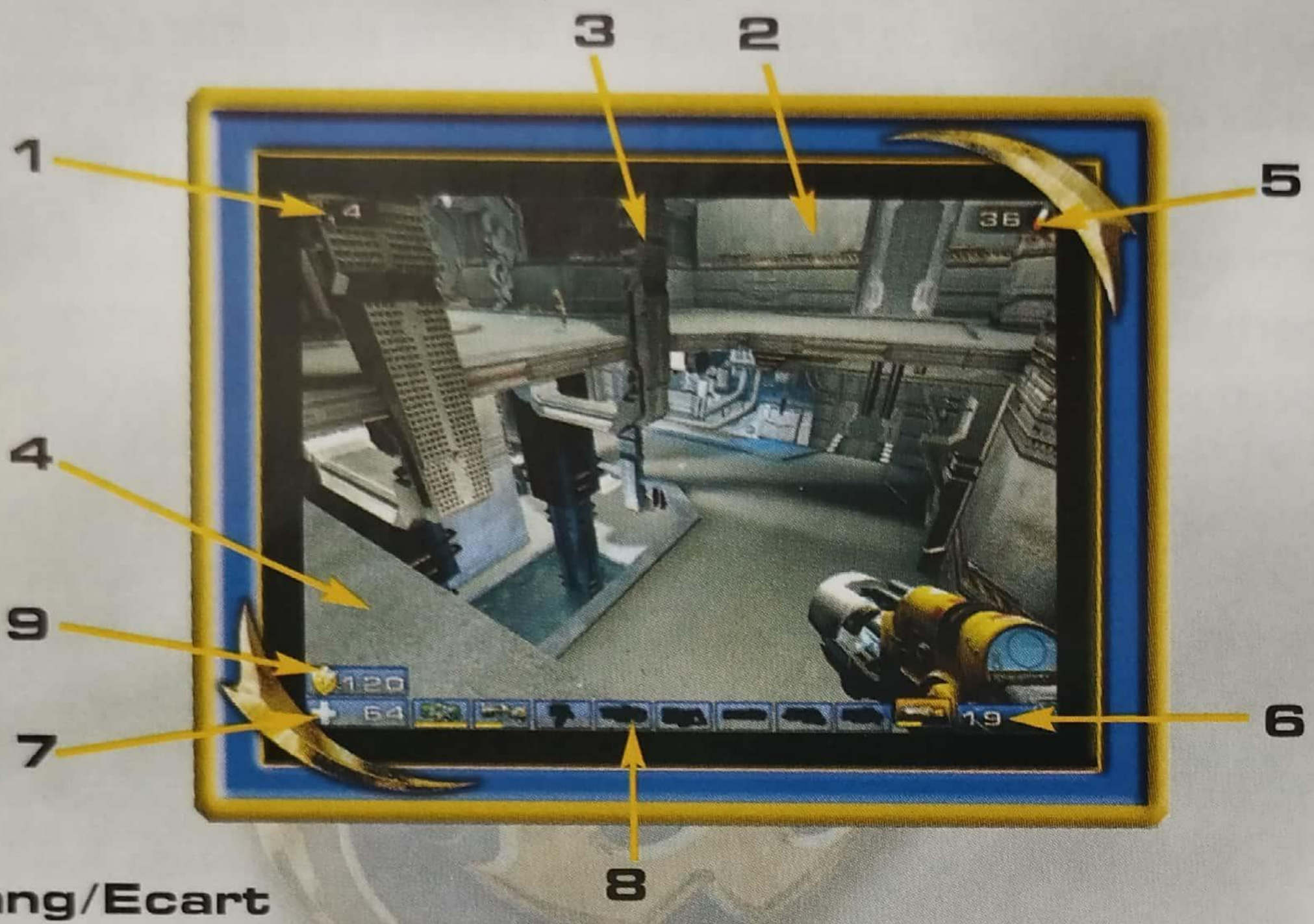
Configurer : pour ouvrir le menu de configuration personnalisée du HUD pour le type de partie indiqué.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Unreal Tournament 2004 utilise un système de profil pour sauvegarder et charger les données de jeu. Avant de commencer ou de charger une partie en solo, il vous sera demandé de sélectionner un profil ou d'en créer un nouveau. Ceci a pour but de sauvegarder les données (progression dans la partie et options) vers le bon profil. Une fois créé, le profil (sélection de personnage et d'équipe et saisie de nom) est sauvegardé. Tous les affrontements remportés seront automatiquement sauvegardés.

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 Head-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.



1. 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 places vous séparant actuellement du leader ou (si vous menez vous-même) le nombre de frags vous séparant du deuxième.

2. Score d'équipe

Ceci indique les résultats de votre équipe.

3. Messages de jeu

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

4. Fenêtre de messages

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

5. Adrénaline

Indique la quantité d'adrénaline dont vous disposez.

6. Munitions

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

7. Santé

Ce nombre indique votre potentiel de santé.

8. Sélection d'armement

Ces icones d'armes affichent les armes actuellement sélectionnées ainsi que leur décompte de munitions.

9. Armure

Ce nombre affiche votre potentiel d'armure.

MESSAGES TEXTUELS

Unreal Tournament 2004 prend en charge les messages textuels émis en cours de partie par l'intermédiaire des commandes "Message" (touche **T** par défaut) et "Message équipe" (touche **R** par défaut). La commande "Message" envoie vos commentaires à tous les joueurs de la partie tandis que la commande "Message équipe" ne les fait parvenir qu'à vos équipiers. *Unreal Tournament 2004* offre également plusieurs macrocommandes % de messages textuels permettant de transmettre des informations vous concernant. Les voici :

%A	Affiche la quantité actuelle d'adrénaline
%S	Affiche l'état actuel du bouclier
%H	Affiche la santé actuelle
%W	Affiche l'arme actuelle
%L	Tente d'afficher un lieu pour utiliser les objectifs et l'inventaire
%%	Affiche un symbole %

Ainsi, "Je suis %L armé %W avec %H et %A" pourrait signifier : "Je suis près du drapeau rouge, j'ai un lance-roquettes et j'ai 100 en santé et 50 en adrénaline."

DISCUSSION ORALE

Aperçu

La discussion orale permet de communiquer avec les autres joueurs en cours de partie en parlant dans un micro connecté à la carte son. Les autres joueurs ayant activé la discussion orale entendront vos messages et pourront y répondre. La discussion orale améliora considérablement le jeu en équipe et la coordination des parties d'*UT2004* en facilitant les communications. En communiquant directement avec vos coéquipiers (*"L'ennemi nous a tendu une embuscade tout près de notre base, sur la gauche !"*), vous pourrez fournir aux autres membres de votre équipe des informations plus précises que dans les jeux précédents de la série *Unreal*.

La discussion orale est gérée par le serveur par l'intermédiaire de canaux. Tous les joueurs membres d'un canal de discussion orale peuvent entendre tous les messages empruntant ce canal. Vous pourrez rejoindre (et recevoir des communications orales émanant de) autant de canaux que vous le souhaiterez, mais ne pourrez émettre que sur un seul canal à la fois. Pour émettre sur un canal donné, vous devrez en être membre.

Chaque partie d'*UT2004* contient un certain nombre de canaux de discussion orale standard :

Public - Tous les joueurs utilisant le serveur considéré peuvent rejoindre ce canal et y émettre.

Local - Tous les joueurs utilisant le serveur considéré peuvent rejoindre ce canal et y émettre. Le canal local est un nouveau concept dans le domaine de la technologie de discussion orale.

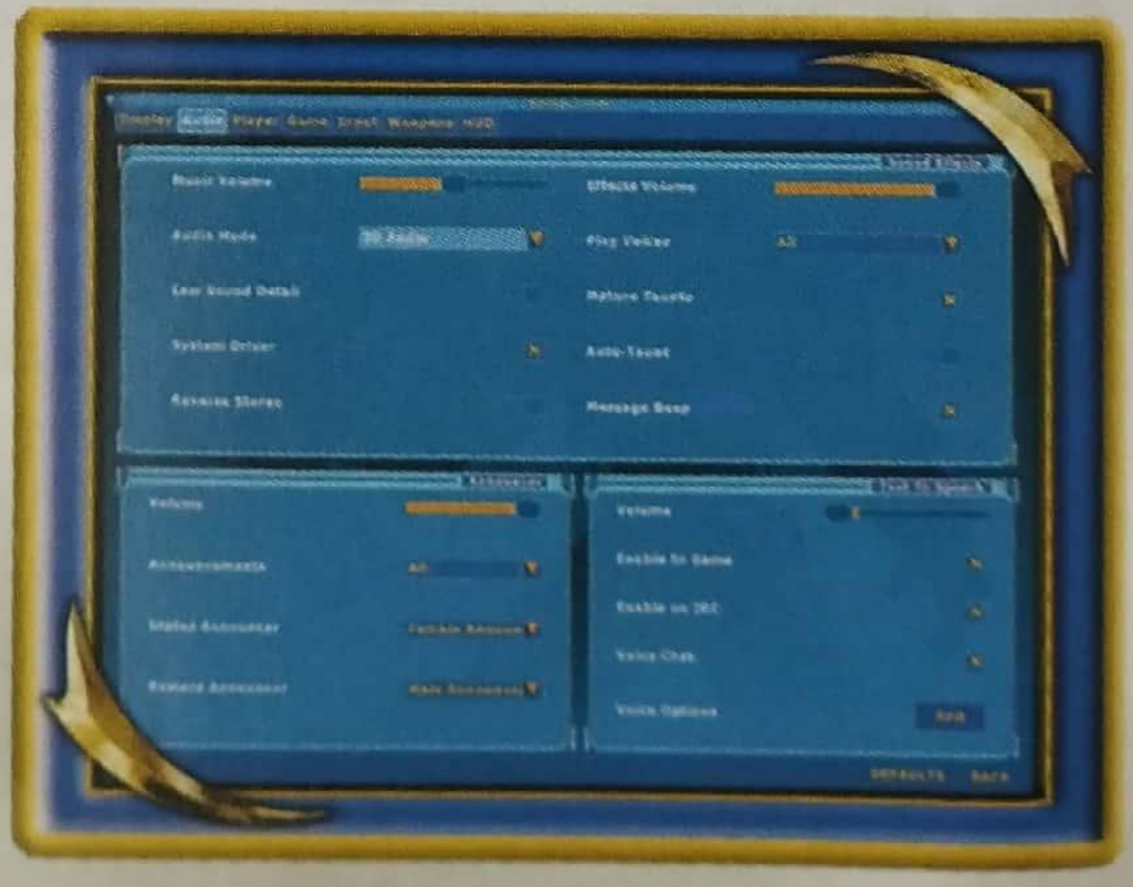
Toutes les émissions effectuées sur ce canal seront "diffusées" depuis l'emplacement où se trouve votre personnage au sein de la partie en cours. Tous les joueurs dont le personnage se trouve à portée auditive de l'emplacement de votre personnage sur la map pourront entendre votre émission. Plus les joueurs seront loin de votre personnage, plus le son de votre voix leur paraîtra faible. Les transmissions locales sont intégralement prises en charge par les systèmes audio 3D, ce qui signifie que vous pourrez identifier l'origine spatiale de la voix d'un joueur.

Equipe - Vous n'entendrez sur ce canal que les transmissions de vos coéquipiers. Il s'agit d'un canal en cascade, ce qui signifie que toutes les communications émises sur ce canal seront également audibles sur les canaux d'attaque et de défense.

Outre les canaux standard présents sur tout serveur d'*UT2004*, une salle de discussion personnelle est créée lorsque vous rejoignez le serveur. Les autres joueurs pourront rejoindre votre salle de discussion personnelle afin de vous parler en privé. Pour empêcher des oreilles indiscrètes de rejoindre votre canal de discussion personnel, il vous est possible de protéger votre canal de discussion personnel à l'aide d'un code. Vous pourrez définir ce code dans la page de configuration de discussion orale du menu Paramètres.

Activation de la discussion orale

La discussion orale est désactivée par défaut. Pour utiliser la discussion orale en ligne, il vous faut au préalable l'activer. Cette activation s'effectue dans le menu des paramètres de discussion orale. Pour accéder à ce menu, lancez *UT2004*, cliquez sur le menu “Paramètres” puis sélectionnez l'onglet “Audio”. Cochez la case "Disc. orale" pour l'activer lors des parties en ligne.



Configuration

Options du client

Rej. auto. disc. orale - Pour sélectionner les canaux publics que vous voulez rejoindre lors de la connexion à un serveur.

Code discussion — Vous pouvez définir un code de canal de discussion personnel. Seuls les joueurs connaissant votre code pourront rejoindre votre canal personnel.

Options du serveur

Activer canal local — Pour configurer si le canal "local" sera activé sur le serveur.

Activer disc. orale — Ce paramètre détermine si le serveur autorisera les joueurs à utiliser la discussion orale en cours de partie.

Utilisation

Commandes élémentaires

Les commandes élémentaires de discussion orale sont mises en oeuvre par l'intermédiaire du sous-menu de discussion orale du menu Voix (pour découvrir comment utiliser ce menu, reportez-vous à la rubrique Menu Voix). Appelez le menu voix en appuyant sur la touche de raccourci du menu Voix (touche **V** par défaut) ou en saisissant la commande du menu Voix sur la console du jeu. Les noms de canaux présentés en blanc représentent les canaux dont vous êtes membre tandis que ceux affichés en gris correspondent aux canaux dont vous n'êtes pas membre. Le nom de canal affiché en vert indique votre canal actif, c'est-à-dire celui sur lequel vous envoyez actuellement vos messages oraux. Une liste des membres des canaux sera affichée sur la droite du menu pour le canal actuellement mis en surbrillance par l'indicateur de sélection.

Le menu de discussion orale offre trois possibilités :

- **Rejoindre** - Sélectionner cette option affiche la liste des canaux de discussion existant sur le serveur auquel vous êtes connecté. Cette liste ne contient que les canaux dont vous n'êtes pas membre. Sélectionnez un canal que vous souhaitez rejoindre. Le menu Voix se referme alors et vous êtes ajouté à la liste des membres du canal sélectionné. Vous commencerez alors à entendre les messages oraux diffusés sur ce canal.
- **Quitter** - Sélectionner cette option présente la liste des canaux de discussion existant sur le serveur auquel vous êtes connecté. Cette liste ne contient que les canaux dont vous êtes membre. Sélectionnez un canal que vous souhaitez quitter. Le menu Voix se referme alors et vous êtes retiré de la liste des membres du canal sélectionné. Vous n'entendrez plus les messages oraux diffusés sur ce canal.
- **Parler** - Sélectionner cette option présente la liste des canaux de discussion existant sur le serveur auquel vous êtes connecté. Cette liste contient tous les canaux que vous êtes autorisé à rejoindre.

  Seuls les joueurs membres de votre canal actif entendront vos messages oraux.

Si vous possédez déjà un canal actif, sélectionner un canal différent dans le menu "Parler" fera de celui-ci votre nouveau canal actif. Si vous n'êtes pas déjà membre de ce canal, vous le deviendrez automatiquement.

Sélectionner votre canal actif actuel lui ôtera sa qualité de canal actif sans faire d'un autre canal votre nouveau canal actif. Si vous ne disposez pas d'un canal actif, les autres joueurs utilisant ce serveur ne pourront entendre aucune de vos transmissions.

Commandes avancées de discussion orale

Bannissement

Vous pouvez bannir certains joueurs de votre canal de discussion personnel. Si vous bannissez un joueur, il est immédiatement exclu de votre canal de discussion personnel s'il en est membre et ne peut le rejoindre par la suite. Il vous est également possible de ne plus entendre aucune de ses transmissions orales sur les autres canaux dont vous êtes membre (cette fonction peut être activée dans la page de configuration de discussion orale du menu Paramètres). Le bannissement d'un joueur est global, ce qui signifie qu'il restera en vigueur même si vous jouez sur un autre serveur et que ce joueur ne pourra pas rejoindre votre salle de discussion personnelle sur cet autre serveur.

Code

Vous pouvez protéger votre canal de discussion personnel à l'aide d'un code. Ainsi, seules les personnes à qui vous communiquerez ce code pourront rejoindre votre salle de discussion personnelle.

Indicateurs du HUD

Lorsque vous effectuez une transmission orale, une petite jauge apparaît sur la gauche de l'écran pour indiquer le volume de votre transmission. Plus la jauge monte haut, plus le volume de votre voix est élevé. Utilisez cette jauge pour évaluer si votre transmission orale est trop faible ou trop puissante.

Lorsque vous entendez une transmission orale d'un autre joueur, le nom de ce joueur ainsi qu'un portrait de son personnage s'affichent pendant quelques secondes sur le côté gauche de l'écran afin d'indiquer qui parle (cette option peut être configurée dans la page de configuration du HUD du menu "Paramètres").

Trucs & astuces

Commandes de la console

Vous trouverez ci-dessous la liste des commandes console liées à la discussion orale. Vous pourrez les saisir par l'intermédiaire de la console du jeu.

Join <nom de canal> - Pour recevoir les transmissions orales empruntant ce canal.

Leave <nom de canal> - Pour cesser de recevoir les messages oraux empruntant ce canal.

Speak <nom de canal> - Bascule de l'utilisation de ce canal comme canal actif.

SetChatPassword <nouveau code> - Pour définir, modifier ou effacer votre code de canal de discussion personnel.

BanPlayer <nom de joueur> - Pour bannir un autre joueur (voir la rubrique "Bannissement" des commandes avancées de discussion orale).

UnBanPlayer <nom de joueur> - Pour annuler le bannissement d'un joueur (voir la rubrique "Bannissement" des commandes avancées de discussion orale).

Si un joueur est connecté en tant qu'admin., sa voix est transmise à tous les autres joueurs.

A la suite d'un changement de map, vous rejoindrez automatiquement les canaux dont vous étiez membre sur la map précédente.

ORDRES ORAUX

Il est possible de diriger les bots à la voix. Appuyez sur la touche "Activer micro" et énoncez clairement votre ordre. Pour indiquer à quel bot il s'adresse, vous devez prononcer son indicatif, tel que Bravo ou Charlie, affiché sur le tableau de score ou sur la balise située au-dessus de lui. Après avoir prononcé l'indicatif, utilisez la phrase appropriée à l'ordre, par exemple, "Bravo, cover me."

Les ordres pris en charge incluent :

DEFEND. : défendre la base.

ATTACK : attaquer la base ennemie.

COVER ME : le bot vous protègera.

FREELANCE : le bot agira seul.

HOLD POSITION : le bot s'approchera et tiendra votre position actuelle.

STATUS : le bot communiquera sa situation actuelle.

GIMME : le bot vous remettra son arme actuelle.

Il existe également quelques commandes vocales cachées que vous devrez découvrir par vous-même. Seule la reconnaissance vocale de la langue anglaise est prise en charge.

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

Attaque.
Couvrir.
Défense.
Freelance.
Tenir la position.

Autres messages

Base sans protection.
On reprend notre drapeau !
On a le drapeau.
Je te couvre.
Je suis touché !
Je suis attaqué !

Provocations

Avale ça !
Ca te plaît ?
Pauvre nul !
Boom !
Tu crains !
Crève, ordure !
Homme à terre !
Loser !

Provocations animées

Pointer
Poussée pelvienne
Lèche-bottes

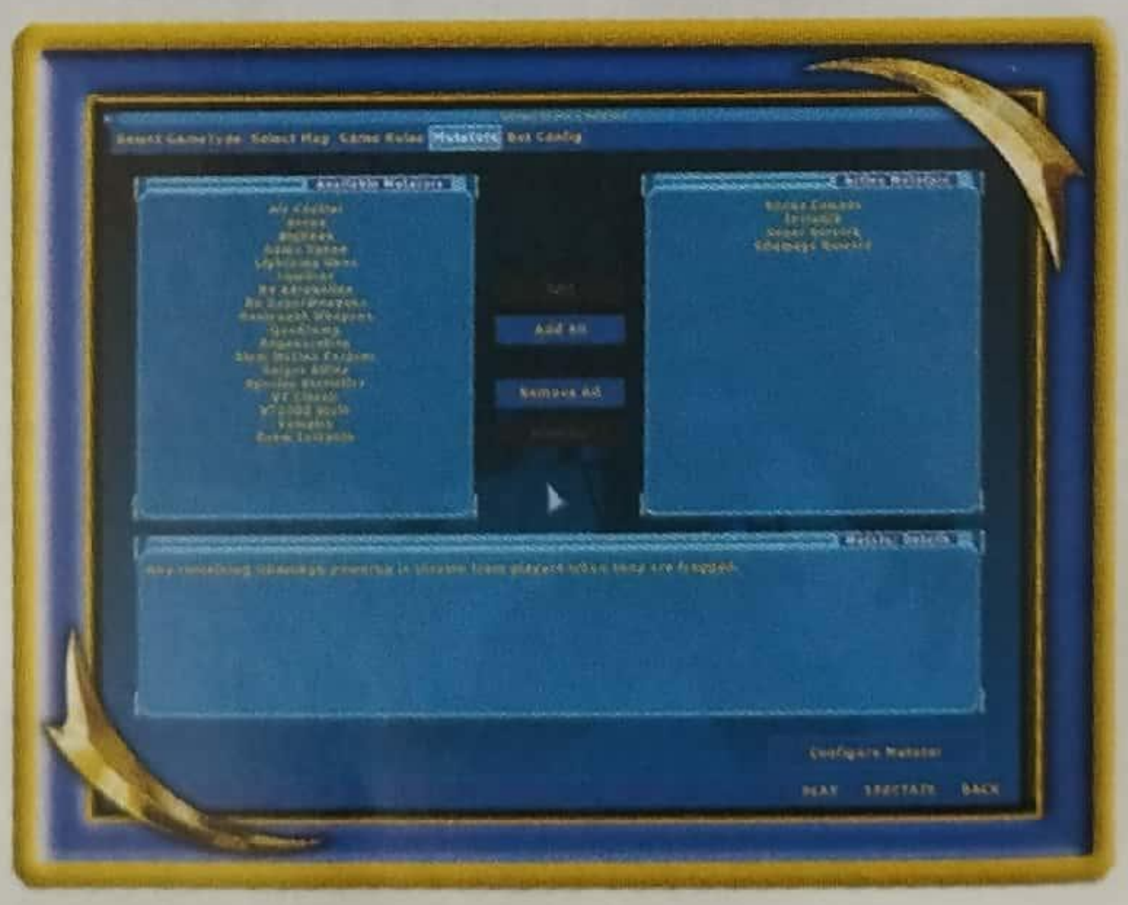
DISCUSSION SUR INTERNET

Une fonction de discussion sur Internet a été intégrée afin de permettre aux joueurs d'*UT2004* de configurer des matches ou d'entretenir des conversations en ligne. Cette fonction utilise le protocole Internet Relay Chat (IRC).

Messages de discussion : **Atari ne suit, ne contrôle, n'avalise ni n'endosse la responsabilité du contenu des messages de discussion. Il est vivement recommandé aux utilisateurs de ne pas dévoiler leur identité et de ne transmettre aucune autre information personnelle par l'intermédiaire de messages de discussion. A l'attention des enfants : faites part à un parent ou tuteur de toute préoccupation liée à un message reçu.**

VARIANTES

Vous pouvez personnaliser toute partie à l'aide des variantes. Pour utiliser une variante dans le cadre d'une partie multijoueurs ou de type Action immédiate, cliquez sur l'onglet des variantes et déposez la ou les variantes qui vous intéressent dans la case de liste de droite.



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.

Fusil de sniper



Ce fusil de sniper à vitesse initiale élevée et lunette 10x est une arme mortelle à toutes les portées, surtout si l'on touche la tête.

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 permet 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 la zone d'effet 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.

Poseur de mines



Reprenant les technologies de la gamme militaire Micro-spy de l'Izanagi Corporation, le poseur de mines associe explosifs de pointe, IA et robotique. Transportant de la thermite encapsulée dans une coque de Duranium à fragmentation, ces drones restent tranquillement en place jusqu'au passage d'un véhicule, puis chargent et explosent à l'impact. Si un fantassin ennemi passe à portée, les mines le pourchasseront et lui bondiront au visage. Après lui avoir foré un trou dans la tête et y avoir inséré un explosif IEM, les drones bondiront au loin pour attendre de nouveaux ennemis. Appuyez sur la commande de tir secondaire pour activer le laser de guidage du poseur de mines et tous les drones déjà lancés convergeront vers le point illuminé. Son chargeur ne contient certes que quatre drones, mais le poseur de mines est aussi meurtrier envers les fantassins qu'envers les véhicules.

AVRiL



Conçu pour être exclusivement utilisé contre les véhicules, l'Avril offre une chance à l'infanterie. Une fois qu'il s'est verrouillé, l'Avril expédie un missile à propergol solide qui traquera la cible tant que le réticule suivra le véhicule. Le missile poursuit sa cible et peut encaisser 4 G et effectuer deux virages à angle droit en une trentaine de mètres. Le tir secondaire permet de zoomer sur la cible verrouillée. Armé quelques millisecondes seulement avant d'atteindre sa cible, le missile explose à l'impact en délivrant toute la puissance de sa charge de PolyDiChlorite. Lent à recharger, l'Avril doit être utilisé avec circonspection, mais peut faire basculer un combat indécis.

Fusil Bio



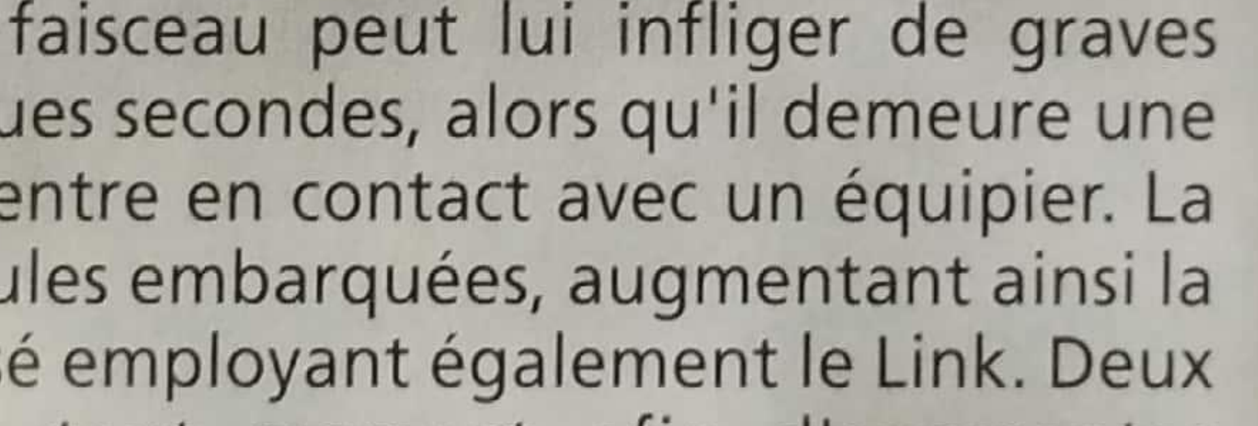
Le Fusil Bio GES demeure l'une des armes les plus controversées du tournoi. Adoré par certains, décrié par d'autres, le Fusil Bio a longtemps fait l'objet de débats portant sur son utilité. Certains puristes déclarent que la détonation à retardement de sa gelée mutagène, associée à la possibilité de 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



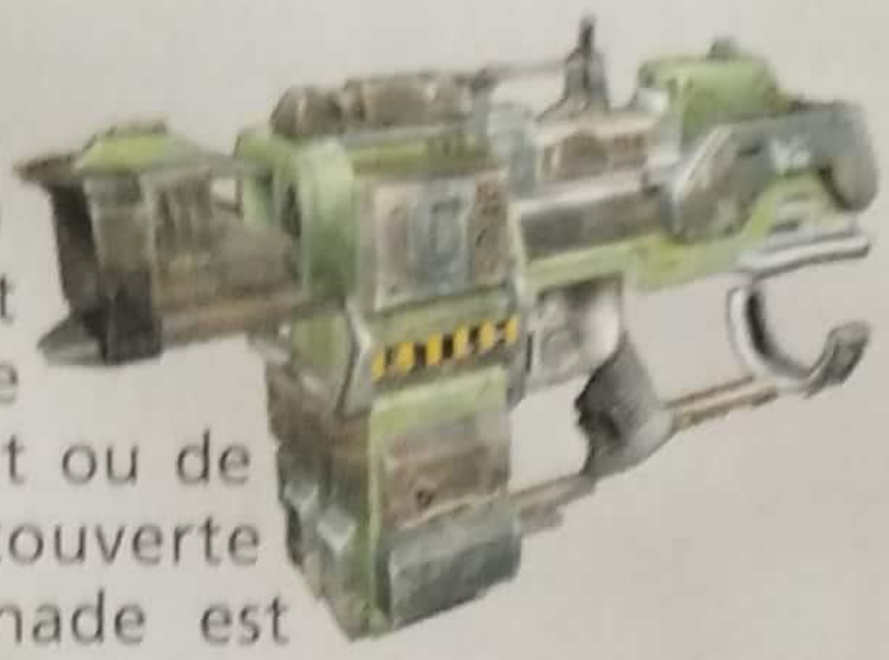
Riordan Dynamic Weapon Systems associe les qualités de conception des armes humaines et impériales au sein de l'Advanced Plasma Rifle v23, communément appelé Link Gun, voire simplement Link. Si le mode de tir principal du Link demeure inchangé par rapport à celui de l'arme à plasma à laquelle il a succédé, 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.

Illuminateur de cibles



L'illuminateur de cibles, similaire au pointeur ionique, expédie un laser à faible énergie inoffensif grâce à son tir primaire. En revanche, contrairement au pointeur ionique, cette arme appelle un bombardier qui larguera des bombes devant l'utilisateur, autour de la cible désignée. Ces bombes incinéreront la cible et tout ce qui aura la malchance de se trouver à proximité.

Lance-grenades



Comptant parmi les armes les plus polyvalentes actuellement en service, le lance-grenades peut tirer jusqu'à huit grenades simultanément afin de saturer une zone en vue d'une explosion à retardement ou de toucher directement des ennemis. Recouverte d'émetteurs électrostatiques, chaque grenade est capable d'adhérer aussi bien aux véhicules qu'aux fantassins et explose au moment où le décide celui qui l'a expédiée. S'il est employé avec un bon sens du timing et une certaine créativité, le lance-grenades peut constituer un armement très puissant.

Téléporteur



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.

Rédempteur



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



Santé

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



Kit de santé

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.



VEHICULES

Lors des parties de type Attaque, les véhicules apparaissent dans les bases et les relais actifs. Lors de sa première apparition, un véhicule est verrouillé et l'ennemi est incapable de l'utiliser. Dès qu'il a été utilisé, un véhicule est déverrouillé et l'ennemi peut s'en emparer s'il est laissé sans surveillance. Pour entrer dans un véhicule, appuyez sur la touche Utiliser lorsque vous vous trouvez à côté de lui. Appuyez sur la touche Utiliser pour retourner un véhicule qui se trouve sur le toit. Tous les véhicules possèdent un poste de pilote et certains peuvent transporter des passagers qui pourront utiliser l'armement embarqué. Si un véhicule est détruit, tous ses occupants (pilote compris) seront tués s'ils ne parviennent pas à quitter le véhicule avant sa destruction. Le pilote et les passagers peuvent également être tués par des tirs adverses avant la destruction complète du véhicule.
Il existe de nouveaux messages de récompense liés aux véhicules :
Frag en roulant : renversement d'un adversaire par un véhicule.
Galette : écrasement d'un adversaire par un Manta.

Il en existe beaucoup d'autres ; à vous de les découvrir !

Goliath

Récemment remplacé par un modèle plus récent, le char Goliath a été utilisé comme armement offensif de première ligne pendant deux décennies. Protégé par une coque à double épaisseur de carbo-duranium, le Goliath manque de vitesse de pointe mais compense par son endurance et sa force brute. Quatre stabilisateurs indépendants permettent à la tourelle de pivoter indépendamment de la caisse, ce qui permet le suivi de l'ennemi à moyenne et longue portée. Le canon du Goliath expédie des projectiles de 140 mm en uranium appauvri à plus de 1600 m/s. Un deuxième équipier peut prendre place à bord afin de fournir un tir de couverture à l'aide des deux mitrailleuses jumelées de 12,7 mm. Cet armement secondaire accorde à l'engin une solide protection contre les menaces terrestres et aériennes.



Goliath - commandes du pilote

Souris : visée
Avant/arrière : gaz/marche arrière
Déplacement à gauche/droite : direction
Tir : canon
Tir secondaire : zoom

Goliath - commandes du mitrailleur

Souris : visée
Tir : mitrailleuses
Tir secondaire : zoom

Hellbender



Le Hellbender offre une bonne manoeuvrabilité, un blindage épais et un armement redoutable. Ses deux armes à induction de neutrons délivrent une puissance considérable. La tourelle arrière abrite deux projecteurs de plasma de 40 mégawatts à temps de rechargement important, mais capables d'infliger des dégâts conséquents aux engins ennemis. La tourelle latérale tire des projectiles quantiques IEM similaires à ceux du fusil shock ASMD. On peut faire exploser ces sphéroïdes particulièrement instables à l'aide d'un tir secondaire bien placé. Il n'est pas rare de voir un groupe de fantassins annihilé par cette arme spectaculaire dont il faut approcher avec prudence et respect.

Hellbender - commandes du pilote

Souris : caméra
Avant/arrière : gaz/marche arrière
Déplacement à gauche/droite : direction
Saut : virage au frein à main
Tir : avertisseur
Tir secondaire : avertisseur

Hellbender - commandes de tourelle arrière

Souris : visée
Tir : tir de la tourelle (maintenir enfoncé pour changer)
Tir secondaire : zoom

Hellbender - commandes de tourelle latérale

Souris : visée
Tir : projectile IEM
Tir secondaire : détonation de projectile IEM

Manta



Léger et de petite taille, le Manta représente un spectacle impressionnant au combat. Conçu pour les affrontements en terrain marécageux, le Manta a fait ses preuves sur tous les types de terrain. Il associe un profil de cible réduit à une vitesse élevée et des armements létaux sur le champ de bataille. Construit presque entièrement en polymère d'Alumex laminé, le Manta possède une agilité supérieure à celle de tous les autres engins de combat. Il flotte sur un coussin d'air assuré par deux hélices à induction magnétique. L'inclinaison des hélices tripales peut être instantanément modifiée afin de permettre au pilote de faire des bonds d'une hauteur équivalant à deux étages pour éviter les ennemis ou les obstacles. Le Manta achemine très rapidement ses deux projecteurs de plasma multi-étages en territoire ennemi. Les pilotes de Manta doivent en revanche prendre garde aux tirs ennemis car les attaques frontales contre des engins plus lourds tournent que rarement à leur avantage.

Manta - commandes

Souris : direction
Avant/arrière : gaz/marche arrière
Déplacement à gauche/droite : déplacements latéraux
Saut: montée
Position accroupie : descente
Tir : Canons à plasma
Tir secondaire : Descente rapide

Scorpion

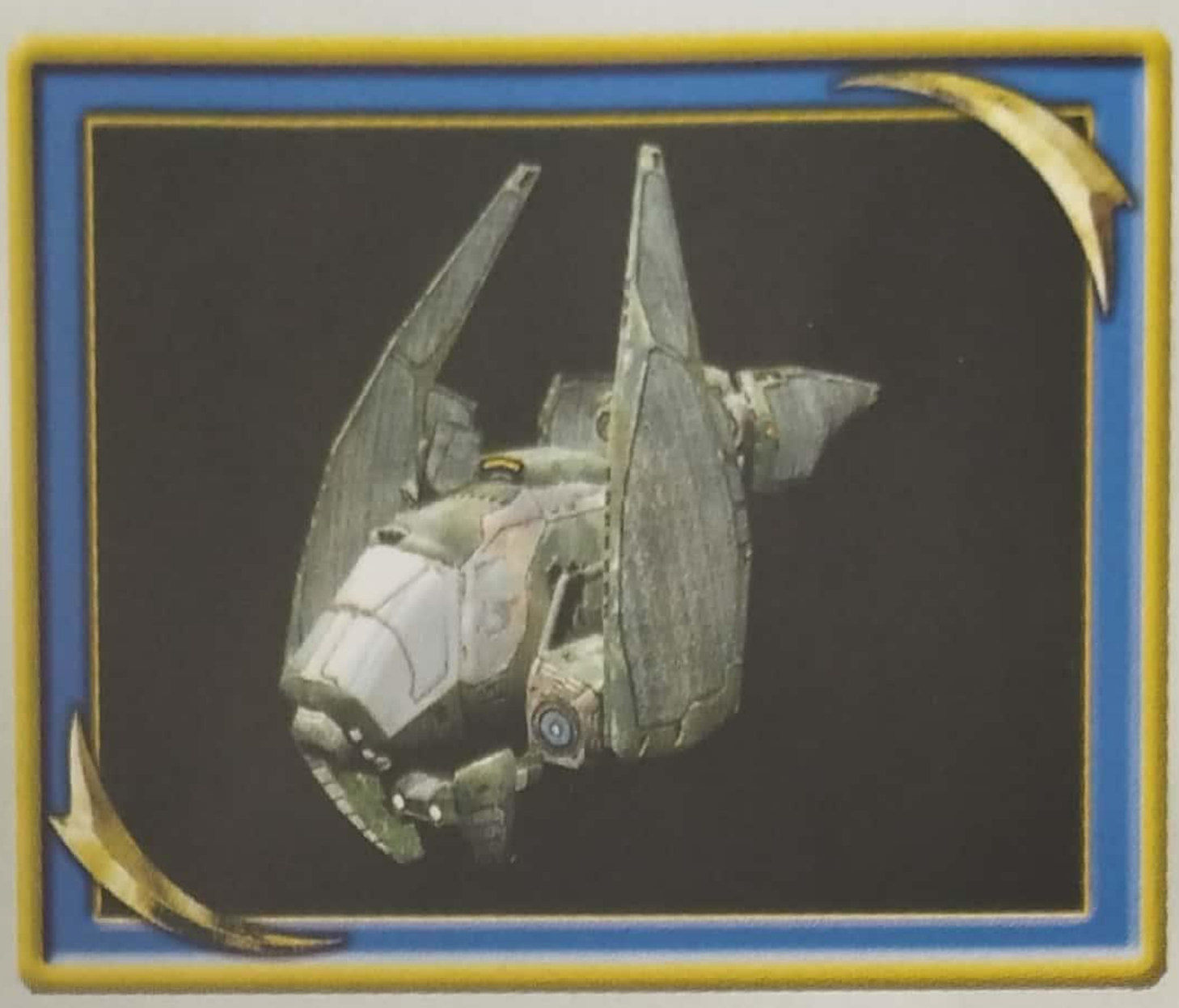


N'offrant qu'un blindage symbolique, le Scorpion est surtout efficace face à l'infanterie et en tant que véhicule de soutien rapide. Un émetteur de ruban de plasma installé à l'arrière expédie un filin de globules de plasma reliés entre eux par champ magnétique. Ces globules s'enroulent autour des fantassins ou engins ennemis avant d'exploser. Le Scorpion est doté de deux fléaux intégrés présentant trois lames d'acier industriel aux bords forgés en apesanteur et d'un seul atome d'épaisseur. Les fléaux se déploient sur commande et traversent sans effort toute protection corporelle, laissant derrière eux des têtes et des troncs proprement tranchés. Sa petite taille et son blindage ultra-léger rendent le Scorpion vulnérable à la plupart des autres véhicules et aux tirs de l'infanterie lourde.

Scorpion - commandes

Souris : visée
Avant/arrière : gaz/marche arrière
Déplacement à gauche/droite : direction
Saut : virage au frein à main
Tir : maintenir enfoncé pour charger, relâcher pour expédier un ruban
Tir secondaire : maintenir enfoncé pour déployer les lames

Raptor



Le Raptor conserve la domination en matière de combat aérien. Construite en alliage de tritanium-céramique, sa cellule est très réactive et offre une excellente durabilité. Ses ailes sont recouvertes d'un réseau de cellules magnéto-conductrices alimentées par des turbines à plasma à double phase. Ce réseau évacue la gravité selon la direction choisie par le pilote, ce qui permet au Raptor d'accélérer. Armé de deux projecteurs de plasma et d'un point d'attache pour missiles autodirecteurs, le Raptor peut éliminer très rapidement des cibles spécifiques ; en revanche, leurs pilotes doivent se montrer prudents face aux attaques des tourelles terrestres statiques.

Raptor -commandes

Souris : direction
Avant/arrière : gaz/marche arrière
Déplacement à gauche/droite : déplacements latéraux
Saut: montée
Position accroupie : descente
Tir : projecteur de plasma
Tir secondaire : missile autodirecteur (verrouillage sur Manta et Raptor seulement)

Leviathan



Conçu à l'origine pour les opérations de pacification urbaines, le Leviathan a connu son plus important déploiement vers la fin des guerres entre l'humanité et les Skaarj. Le Leviathan constitue le moyen suprême de projection de force : il est capable d'embarquer un pilote et quatre passagers. Chacun des passagers sert une tourelle anti-véhicules située dans un coin de la caisse. Le pilote peut viser l'ennemi en roulant à l'aide du lance-roquettes implanté à l'arrière et arroser ainsi l'adversaire d'un flux continu de projectiles. Lorsque le pilote doit tenir une position, il peut mettre en batterie l'armement principal. Le Leviathan est alors immobilisé pour des raisons de stabilité. Animé par deux réacteurs à impulsion faisant appel à la fusion quantique, le canon expédie un projectile qui crée, sur le point d'impact, une singularité négative supprimant toute énergie et toute matière située à proximité immédiate. L'explosion est dévastatrice et l'onde de choc annihile tout ce qui se trouve dans son rayon d'effet. Les rapports mentionnent des cas avérés dans lesquels des Leviathan ont rasé seuls des villes entières, et attaquer un Leviathan sans appui relève du suicide.

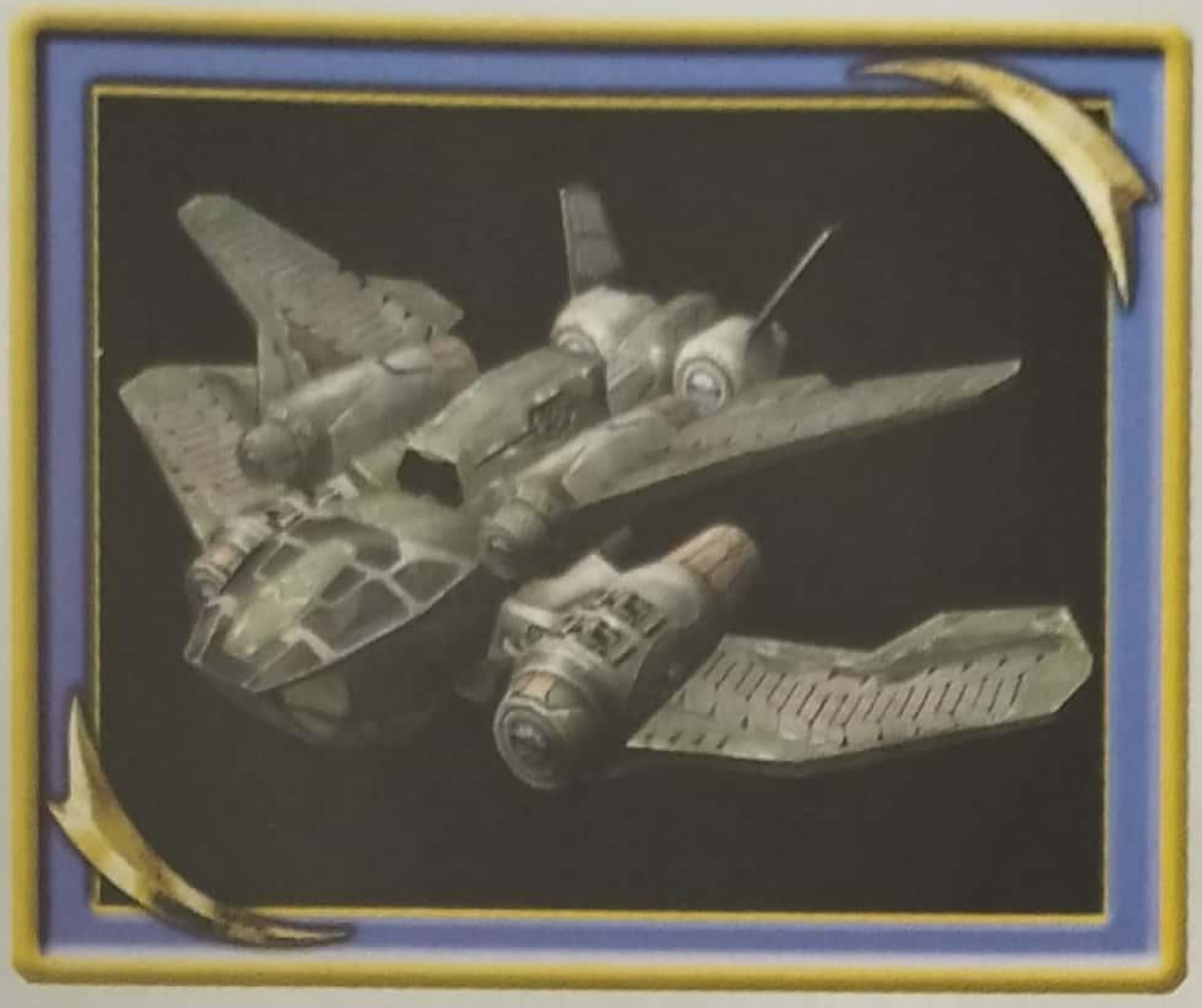
Leviathan - commandes du pilote

Souris : visée
Avant/arrière : gaz/freins/marche arrière
Déplacement à gauche/droite : direction
Tir (non déployé) : roquettes
Tir (déployé) : armement principal
Tir secondaire : bascule de déploiement

Leviathan - commandes des tourelles

Souris : visée
Tir : tourelle
Tir secondaire : zoom

Phoenix



En tant qu'appareil de bombardement télépiloté autonome, le Phoenix est capable d'envoyer des quantités énormes de projectiles sur la cible qui lui est confiée. La procédure consiste à maintenir le faisceau de désignation de la cible sur un objet ou un point du terrain jusqu'à la confirmation du verrouillage. Une frappe aérienne intervient alors immédiatement, le Phoenix attaquant directement, mais sans la moindre discrimination. Animé par quatre statoréacteurs à impulsion et recouvert d'un épais blindage en duranium, le Phoenix est lourd, mais efficace. Le phoenix ne passe que peu de temps au-dessus du champ de bataille, mais certains ont pu être abattus par des pilotes de Raptor ou des tourelles statiques.

Chasseur spatial humain



En service depuis plus d'un demi-siècle, les chasseurs spatiaux humains (appelés "Eagle") demeurent l'outil de choix pour l'interception, le sabotage et les missions d'infiltration. Bien que dépassé, l'Eagle est extrêmement fiable. Le tournoi emploie des répliques exactes des Eagle utilisés il y a un siècle lors des guerres Humains-Skaarj. Armés de deux lasers et d'un point d'attache pour missiles autodirecteurs, ils peuvent détruire n'importe quelle cible légèrement ou moyennement blindée. Son puissant moteur fournit à cet appareil une accélération foudroyante lui permettant d'échapper aux tirs ennemis mais autorise également un mode d'approche à basse vitesse. Egalement équipés de deux contrôleurs de déplacement latéral, les Eagle sont extrêmement agressifs dans l'espace.

Chasseur spatial humain - commandes

Souris : direction
Avant/arrière : gaz/décélération
Déplacement à gauche/droite : déplacements latéraux
Saut + déplacement G/D : tonneau
Position accroupie : rétablissement de tonneau (stabilisateur)
Arme précédente/suivante : défilement des cibles
Utiliser : réinitialisation des cibles et passage en acquisition automatique (ennemi visible le plus proche)
Tir : lasers hypervéloces
Tir secondaire : missile autodirecteur

Chasseur spatial skaarj



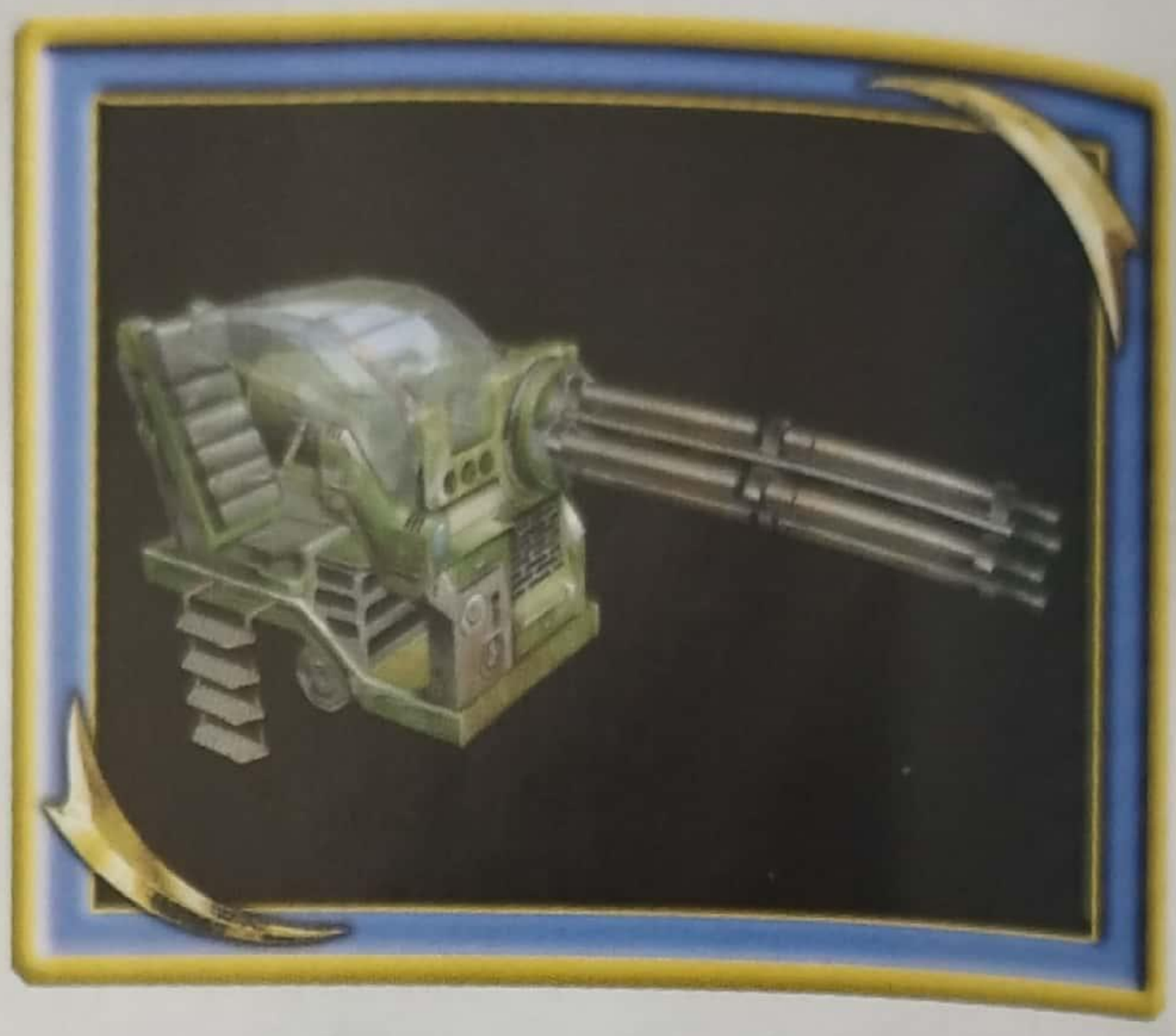
On ne sait presque rien de ces chasseurs spatiaux rarement vus au combat car ils ont fait leur apparition - et disparition - lors de la bataille finale contre les Skaarj qui a mis fin au siège de sept jours, il y a plus d'un siècle. Le Renseignement soupçonne les Skaarj de s'être emparés d'une nouvelle source d'énergie pour propulser ces appareils de pointe (nom de code : "Black Scorpions"). Légers mais blindés, les "Black Scorpions" sont armés de deux projecteurs de plasma et d'un point d'attache pour missiles autodirecteurs. Les volets d'ailes adaptatifs et les tuyères moteur procurent aux Black Scorpions une vitesse de pointe très élevée et une gamme de manoeuvres très étendue. Ce sont des répliques exactes des modèles employés pendant la guerre Humains-Skaarj que l'on retrouve dans le cadre du tournoi.

Chasseur spatial skaarj - commandes

Souris : direction
Avant/arrière : gaz/décélération
Déplacement à gauche/droite : déplacements latéraux
Saut + déplacement G/D : tonneau
Position accroupie : rétablissement de tonneau (stabilisateur)
Arme précédente/suivante : défilement des cibles
Utiliser : réinitialisation des cibles et passage en acquisition automatique (ennemi visible le plus proche)
Tir : projecteurs de plasma
Tir secondaire : missile autodirecteur

TOURELLES

Tourelle Minigun



Aussi bruyante que polluante, la tourelle Minigun n'est plus en production mais demeure très largement utilisée et entretenue. Sa turbine haute puissance lui procure une cadence de tir et une portée très élevées. Ses points faibles sont son manque de précision et son efficacité limitée à courte portée.

Commandes

Utiliser : entrée/sortie
Tir: tir
Tir secondaire : zoom
F4 : bascule vue subjective/vue extérieure

Tourelle de vaisseau-mère



Il s'agit des défenses statiques principales situées à l'extérieur d'un vaisseau-mère skaarj. Le tir primaire actionne deux projecteurs de plasma hypervéloce tandis que le tir secondaire met en place un bouclier à haute énergie.

Commandes

Utiliser : entrée/sortie (via un panneau de commande de tourelle)
Tir: plasma
Tir secondaire : bouclier
F4 : bascule vue subjective/vue extérieure
Arme précédente/suivante : tourelle précédente/suivante

Tourelle Link



Construite par la même société, la tourelle Link est similaire à son petit frère, le Link Gun. Le tir primaire expédie des projectiles à plasma tandis que le tir secondaire envoie un faisceau. Il est possible d'associer les faisceaux de plusieurs tourelles afin d'accroître la puissance de feu ou de soigner des équipiers. Cette tourelle offre aussi des fonctions élémentaires de pilotage automatique et de bouclier énergétique.

Commandes

Utiliser : entrée/sortie (via un panneau de commande de tourelle)
Tir: plasma
Tir secondaire : faisceau
Avant/arrière : zoom
F4 : bascule vue subjective/vue extérieure
Arme précédente/suivante : tourelle précédente/suivante

Canon ionique



Il s'agit d'une réplique exacte des canons à ions utilisés pendant la guerre des Skaarj. Durant le siège de 10 jours, des canons ioniques furent placés au coeur des plus grandes villes dans l'espoir de ralentir la progression skaarj. S'ils généraient une puissance de feu gigantesque, les canons ioniques causèrent de nombreuses pertes dans les rangs humains en raison de la taille de leur rayon d'effet.

Commandes

Utiliser : entrée/sortie
Tir (maintenir) : faisceau de plasma ionisé
Tir secondaire : zoom
F4 : bascule vue subjective/vue extérieure

ASTUCES DE JEU

Prenez soin d'apprendre à transmettre des ordres à vos équipiers à l'aide du menu d'ordres (touche "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 flèches 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 provoquent 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 !

Folies meurtrières

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 2004*, 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 tête

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

STATISTIQUES MONDIALES D'*UT2004*

Unreal Tournament 2004 prend en charge le service gratuit *UT2004*stats. *UT2004*stats 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™.

*UT2004*stats organise et assure le suivi des scores et informations statistiques de gameplay de vos parties multijoueurs en ligne d'*Unreal Tournament 2004*. Le suivi d'*UT2004*stats 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 2004* enregistre toutes les informations de jeu. Chaque frag, mort, suicide, événement particulier, point marqué, etc., est envoyé au serveur principal d'Epic Games. *UT2004*stats 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.

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 partie officiels purs (sans variantes) : Deathmatch, Team Deathmatch, Capture de drapeau, Double Domination et Bombe de balle ;
- 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 *UT2004*stats sur :

http://ut2004stats.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.

UT2004stats - inscription et activation du suivi des statistiques

*UT2004*stats 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>Réseau> Stats mondiales *UT2004*. Activez le suivi d'*UT2004*stats en cliquant sur le bouton Suivi stats. Vous devrez ensuite choisir un nom d'utilisateur et un code. Essayez de rendre votre combinaison de nom d'utilisateur et de code 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.

Remarque : vous pouvez sélectionner n'importe quel nom de joueur (surnom) et en changer aussi souvent que vous le souhaitez. 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.

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
Rogelio 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

Scion Studios

Studio Director
Dr. Mike Capps

Art/Level Design
Jim Brown
Ryan Brucks
Ed Duke-Cox

Programming
Joe Graf

Psyonix Studios

Programming
Dave Hagewood
Per Vognsen

Art/Design
Eric Evans

Streamline Studios
David Sirmons
Robert Horvat
Sjoerd De Jong

Audio
Lani Minella, AudioGodz
Jamey Scott, Dramatic

Audio
Kevin Riepl
Will Nevins, Sound Design Group

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

Atari

Executive Producer
Steve Ackrich

Senior Producer
Peter Wyse

Producers
Tim Hess
David T. Brown

V.P. of Brand Marketing
Steve Allison

Directors of Brand Marketing
Chris Mollo
Jean Raymond

Brand Managers
Scott McCarthy
Richard Iggo

Director of Marketing Communications
Kristine Keever

Director of Creative Services
Steve Martin

Senior Art Director
David Gaines

Director of Editorial & Documentation Services
Elizabeth Mackney

Documentation Specialist
Chris Dawley

Copywriter
Norm Schrager

Director of Publishing Support
Michael Gilmartin

I.T. Manager/Western Region
Ken Ford

Manager of Technical Support
Michael Vetsch

Senior Q.A. Testing Manager
Dave Strang

Lead Tester
Mark Huggins
Jeff Loney

Assistant Lead Tester
Scott Bigwood
Paul Phillips

Testers
Phil Allers
Brett Casta
Joe Faulstick
Mark Florentino
Tim Higgins
Erik Jeffery
Jason Johnson
Clif McClure
Mike Murphy
Tim Lang
Milton Laureano
Andrew LeMat
Conor Sullivan
Carl Vogel
Stephan Wenninger
Jeremiah Williams
Mark Alibayan
Jason Pope
Mark Baylon

Compatibility Lab Supervisor
Dave Strang

Compatibility Test Lead
Randy Buchholz

Compatibility Analysts
Jason Cordero
Mark Florentino
Chris McQuinn
Cuong Vu
Patricia-Jean Cody

Director, New Business Development
Tim Campbell

Content Manager
Mark T. Morrison

Senior PR Manager
Matt Frary

Director, Online
Jon Nelson

Senior Producer, Online
Kyle Peschel

Senior Programmer, Online
Gerald "Monkey" Burns

Senior Web Designer, Online
Richard Leighton

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 Shimpi
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 Vivoli
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

ATARI EUROPE

Head of Operations
Jean Marcel Nicolaï

REPUBLISHING TEAM

Republishing Director
Rebecka Pernered

Republishing Team Leader
Sébastien Chaudat

Republishing Producer
Sébastien Aprikian

Localisation team Leader
Ludovic Bony

Localisation Project Manager
Diane Delaye

Localisation Technical Consultant
Olivier Caudrelier

Materials Team Leader
Caroline Fauchille Printed

Materials Project Manager
Céline Vilgicquel Printed

Copy Writer
Vincent Hattenberger

MAM Project manager
Jenny Clark

QUALITY ASSURANCE TEAM

Quality Director
Lewis Glower

Control Project Manager
Carine Mawart Quality

External Certification Project Manager
Jérôme Di Tullio

Product Planning Project Manager
Pierre Marc Bissay

European Engineering Services Project Managers
Stéphane Entéric / Philippe Louvet

MARKETING TEAM

European Marketing Senior VP
Martin Spiess

European Group Marketing Manager
Cyril Voiron

European Brand Manager
Mathieu Brossette

Head of Communication
Lynn Daniel European

LOCAL MARKETING TEAM

Australia
Jeff Wong

Benelux
Johan DeWindt

France
Alexandre Enklaar

Germany
Stephan Pietsch

Greece
Vagellis Karvounis

Iberica
Carlos Sacristan / Joana Teixeira

Italy
Andrea Loiudice

Nordic
Johnny Berggren

Switzerland
Tino Pivetta

United Kingdom
Ben Walker

SPECIAL THANKS TO :

Stephan "[dk:LAMBOY]c@pt.orry" Pietsch

RelQ RelQ and Prashanth Kannan as Lead Tester and Sudarshan Ranganathan and Hemanshu sheth as Assistant Team Leader

Babelmedia : Simone Lawrence Lead Tester

A Creative Experience KBP : Georg Hund, Bruno Tarrade

Synthesis : Emanuele Scichilone, Mauro Bossetti

DivX is a registered trademark of DivXNetworks, Inc. in the USA and other countries.

DivX® Video provided by DivXNetworks, Inc. COPYRIGHT © 2000-2003.

Karma Physics Library Copyright 2003 Criterion Software Limited. Karma is a trademark of Criterion Software Limited, used under license.

Microsoft Speech Software Development Kit, Version 5.1 Copyright 2003 Microsoft.

Ogg Vorbis Copyright 2001-2003, Xiph.Org Foundation Speex Copyright 2002-2003, Jean-Marc Valin/Xiph.Org Foundation

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2003 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

Simple DirectMedia Layer library is used under the terms of the LGPL License. The LGPL License may be found on the CD.

Linux and Mac version of OpenAL are used under the terms of the LGPL License. The LGPL License may be found on the CD.

BSDish Copyright © 2002 Jorge Acereda <jacereda@users.sourceforge.net> & Peter O'Gorman <ogorman@users.sourceforge.net>

Goeff Foulds from Alias

SITE WEB D'*UNREAL TOURNAMENT® 2004*

Pour obtenir davantage d'informations sur *Unreal Tournament 2004*, découvrir des trucs et astuces, accéder à la communauté Unreal Tournament et vous procurer les mises à jour et téléchargements les plus récents, consultez :

http://www.unrealtournament2004.com

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

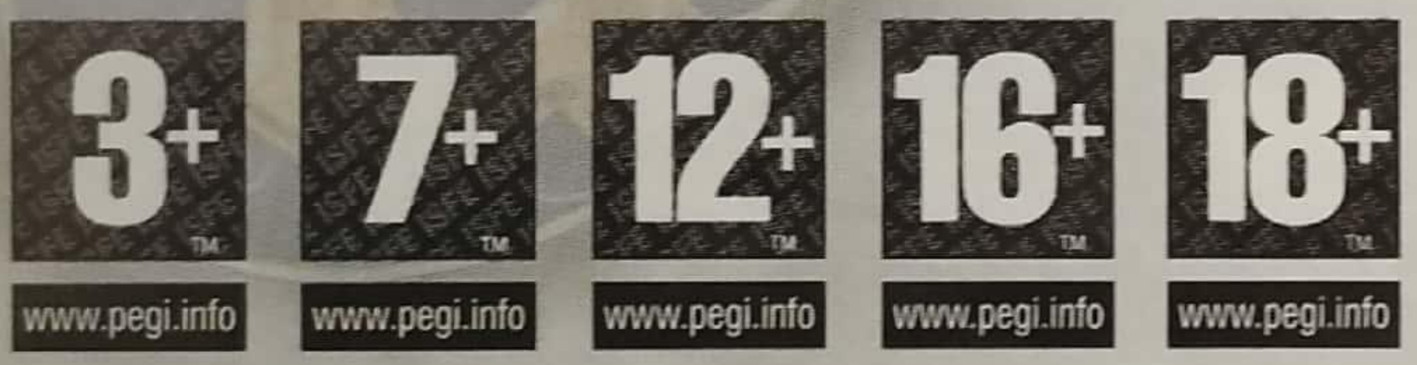
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin

The PEGI age rating system:

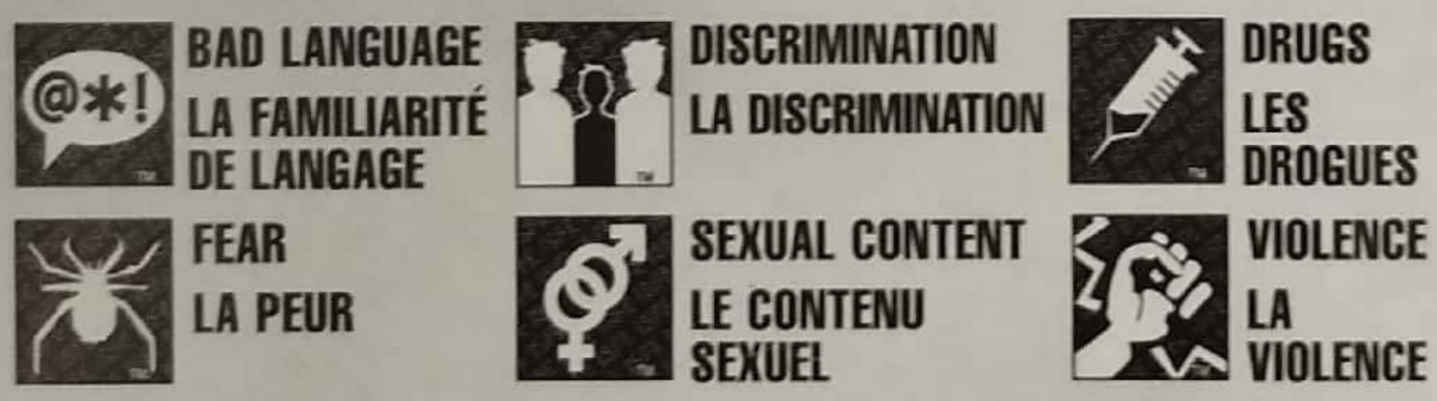
Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

UNREAL

UNIVERSE



Dominez Le Jeu

COLLECTIONNEZ Les Figurines!

RadioActiveClown

WWW.RADIOACTIVECLOWN.COM

PLAYS BEST ON

ALIENWARE™



Tous les systèmes Alienware sont fait sur-mesure, selon votre sélection.
Avec une grande variété des derniers composants, le PC de vos rêves
vous attend :



Les systèmes Alienware offent aussi:

- Hotline gratuite 24h/24-7j/7
- Une mise à jour des composants à prix coûtant
- 14 jours Satisfait ou Remboursé

Personnalisez la machine de vos rêves au:

WWW.ALIENWARE.FR

Tél: 08 05 11 37 01

(En dehors de France: 00353-906 456 500)

Que signifie ce Logo?



Les performances, la compatibilité et la fiabilité font des GPU NVIDIA® la plate-forme préférée des joueurs à travers le monde. Les jeux les plus en vogue sont développés sur du matériel NVIDIA, pour fonctionner sur du NVIDIA. Grâce au processeur NVIDIA GeForce™ FX, donnez vie à des images saisissantes et des personnages plus vrais que nature.

Repérez le logo « NVIDIA : The way it's meant to be played™* » sur les jeux et le matériel informatique afin de bénéficier de l'expérience « Install-and-play » absolue. Équipez votre ordinateur d'un NVIDIA GeForce FX, vous découvrirez la meilleure façon de jouer.

http://eu.nvidia.com

*"La meilleure façon de jouer"

©2004 NVIDIA Corporation. NVIDIA, le logo NVIDIA, GeForce et « The way it's meant to be played » (La meilleure façon de jouer) sont des marques et/ou des marques déposées de NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/mn) (24h/24) 3615 Infogrames (0,34 €/mn) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

www.unrealtournament.com

ATARI FRANCE
1 Place Verrazzano
Valse,
69252 Lyon Cedex 9,
France

Unreal® Tournament 2004 © 2004 Epic Games, 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 trademarks are the property of their respective owners. Published and Distributed by Atari Europe S.A..

ATARI