

Dreamcast



Dreamcast



UNREAL
TOURNAMENT

TABLE OF CONTENTS

POUR COMMENCER	4
VIBRATION PACK™	4
MANETTE POUR DREAMCAST™	5
VISUAL MEMORY™	6
CLAVIER DREAMCAST™	6
SOURIS DREAMCAST™	6
LANCER L'ENTRAÎNEMENT	7
LANCEMENT D'UN REAL™ TOURNAMENT	7
OPTIONS	10
HEADS UP DISPLAY (HUD)	12
ARMES	13
AUTRES OBJETS	19
ORDRES D'ÉQUIPE ET PROVOCATIONS	22
ASTUCES DE JEU	22
TECHNIQUES AVANCÉES	24
LISTE DES CARTES	25
CREDITS	28
SERVICE CLIENTS	31

POUR COMMENCER

Assurez-vous que votre console Dreamcast™ est correctement installée. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'instructions livré avec votre Dreamcast™. Ouvrez le compartiment CD en appuyant sur le bouton Open et insérez le disque d'Unreal™ Tournament pour Dreamcast™, refermez le compartiment CD.

Appuyez sur le bouton POWER pour allumer votre Dreamcast™.

Suivez les instructions affichées à l'écran.

Unreal™ Tournament est un jeu pour 1 à 4 joueurs en réseau direct. Avant d'allumer votre Dreamcast™, connectez le ou les câble(s) ou autres périphériques dans les ports de commande de la Dreamcast™.

Lors des parties en mode 1P (un joueur), tous les ports sont utilisés par le joueur. En mode 2P (deux joueurs), le joueur 1 utilise les ports de commande A et B, tandis que le joueur 2 utilise les ports C et D. En mode 3P (trois joueurs), le joueur 1 utilise le port A, le joueur 2 utilise le port B, le joueur 3 utilise le port C et le port D sont inutilisés. En mode 4P (quatre joueurs), les joueurs 1 à 4 utilisent respectivement les ports A à D.

VIBRATION PACK™

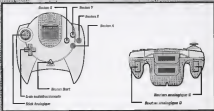
Assurez-vous de n'insérer votre Vibration Pack™ pour Dreamcast™ que dans le port d'extension n°2.

Le Vibration Pack™ ne se verrouille pas s'il est inséré dans le port d'extension n°1 et risque de tomber en cours de partie ou d'empêcher le bon fonctionnement de jeu.

Remarque : pour éviter et/ou réduire tout moment de la partie appelé "déconnexion" et les boutons A, B, X, Y et Start ainsi que les autres commandes. Ceci concerne la Dreamcast™ uniquement et ne concerne pas les autres consoles.



MANETTE POUR DREAMCAST™



Le joystick "à stick" est prévu en stock standard sur tous les modèles de Dreamcast™.

Vous pouvez acheter en plus... des sticks numériques de haute qualité et personnalisés à partir de 2000 francs.

Les boutons numériques numériques analogiques (à 10 bits) peuvent être utilisés... pour jouer à des jeux... de Dreamcast™... à partir de 2000 francs.

VISUAL MEMORY™

Afin de sauvegarder votre progression et votre configuration, un VM doit être inséré dans l'un des ports d'extension d'une manette reliés à l'un des ports de commande de la Sega Dreamcast™. Deux blocs de mémoire sont nécessaires pour sauvegarder votre partie d'Unreal™ tournaient. Durant le jeu, le jeu sauvegardera automatiquement votre progression.

Vos paramètres seront automatiquement sauvegardés à la sortie du menu Options.

Unreal™ et Unreal Tournament™ sont des marques de Sega et de Sega Enterprises, Inc. et sont utilisés sous licence de Sega Enterprises, Inc. à l'égard de la manette ou un autre périphérique destiné à la sauvegarde d'un fichier de jeu de VM.



CLAVIER DREAMCAST™

Un clavier donnera les meilleurs résultats si il est employé en liaison avec une manette. Vous pourrez paramétrer vos commandes clavier par l'intermédiaire du menu Options. Il vous suffit de remplacer les commandes clavier par celles qui vous conviennent le mieux, de mettre en surbrillance le mot-clé Accept (Accepter) et d'appuyer sur la touche Entrée. Lors de l'utilisation du clavier, assurez-vous qu'une manette est également connectée à l'un des autres ports de commande.

SOURIS DREAMCAST™

Une souris donnera les meilleurs résultats si elle est employée en liaison avec un clavier. Vous pourrez configurer la souris par l'intermédiaire du menu Options. Il vous suffit de choisir la configuration qui vous convient le mieux, de mettre en surbrillance le mot-clé Accept (Accepter) et de cliquer sur le bouton gauche. Lors de l'utilisation de la souris, assurez-vous qu'une manette est également connectée à l'un des autres ports de commande.

LANCER L'ENTRAÎNEMENT

Une *Franchise Soccer* (séance d'entraînement) est similaire à un affrontement du tournoi; il est prévu que vous ne lâcherez pas d'échelon en cas de victoire. Vous pouvez sélectionner et configurer vos adversaires (les "bots" contrôlés par la console) et jouer dans toute arène disponible. Chacun des modes comprend un écran de résumé dans lequel vous pourrez paramétrer le nombre de bots, les limites de frags et de temps et le map (carte) sur laquelle vous souhaitez combattre.

Commencez par choisir le nombre de joueurs, puis l'un des types de parties suivants :

- Deathmatch** : progression mise à part, ce mode est identique à celui du tournoi. Touchez d'abord les Maps (cartes) et appuyez sur le bouton A pour sélectionner celle dans laquelle vous souhaitez vous entraîner. Choisissez ensuite l'adversaire que vous désirez affronter ainsi que la couleur de votre équipe. Ceci fait, le reste des options du Deathmatch apparaît; indiquez le nombre de bots, leur niveau et les limites de frags de la séance. Appuyez le cursor sur "Play" (Jouer) et appuyez sur le bouton A pour débiter votre séance d'entraînement.
- Team Deathmatch (Deathmatch en équipe)** : comparable au Deathmatch classique, ce mode se joue en équipe. L'affrontement s'achève lorsqu'une équipe atteint le limite de frags. Comme indiqué précédemment, choisissez une carte, un personnage, une équipe puis définissez vos options.
- Défaite à la capture** : identique au mode tournoi du même nom. Donnez votre territoire en touchant les points de contrôle afin qu'ils adoptent la couleur de votre équipe, puis protégez-les de l'ennemi.
- Capture the Flag (capture du drapeau)** : identique au mode tournoi du même nom. Pour marquer des points, capturez le drapeau de l'équipe

adresses et rappez-vous-le sur votre base. La première équipe à atteindre la limite de score remporte l'affrontement. Sélectionnez la carte, le personnage, l'équipe et les options de la partie.

- **Multijoueurs (variététoises)** : ce mode contient les options propres aux cartes d'entraînement telles que Low Grap (gravité réduite) et Hyperproped (vitesses accrues). Cliquez une partie enfoncée à vos souhaits et amenez-vous à abattre vos ennemis à l'aide des outils Shock Rifle ou High Cannon!

LANCEMENT D'UNREAL™ TOURNAMENT

La sélection de l'option "Start" (Commencer) vous propose dans le Tournoi (Tourné) et marque le début de votre session où fi de la Ladder (les échelons) de tournoi. Entrez votre nom, choisissez votre "skill level" (niveau), réajustez l'option "Start" (Commencer) et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez votre personnage à l'aide de la croix directionnelle, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

Vous ne pourrez dans un premier temps accéder qu'au mode Deathmatch solo, ce qui et à mesure de votre progression sur la Ladder, d'autres modes seront disponibles. Après avoir sélectionné un mode, vos noms apparaîtront les crépus disponibles. L'écran suivant vous présentera vos adversaires ainsi que leur nom et leur profil.

Vous jouerez dans différents ordres au fil de votre progression. La première créne est une liste d'initiatives : choisissez-le si vous n'avez jamais joué à Unreal™ ou connaissez mal ce type de jeu. Dans le cas contraire, sélectionnez l'option située en-dessous.

Tous les modes sont décrits ci-après :

- **Deathmatch** : tout le plus grand nombre de tirs possible et tâche d'éviter de vous faire tuer par eux. Le premier joueur à atteindre la Frog limit (limité de frog) les déposent de plus grand nombre de frags lorsque le Time limit : au limite de temps - est atteinte) est déclaré vainqueur. Les vainqueurs sont autorisés à rejoindre l'arène suivante du tournoi.
- **Deathmatch** deux équipes - red (rouge) et blue (bleu) - s'affrontent pour la possession de plusieurs Control points (points de contrôle) répartis sur le Map (carte). Il suffit de toucher un point de contrôle pour s'en emparer. Lorsqu'une équipe détent un point de contrôle, son score augmente régulièrement jusqu'à ce que l'autre équipe s'empare de ce point.
- **Capture the Flag (capture de drapeau)** : les joueurs sont répartis en deux équipes (rouge et bleu). Chaque équipe possède une balle contenant un Flag (drapeau) qu'elle doit protéger. Une équipe marque des points lorsque l'un de ses membres s'empare du drapeau adverse et le rapporte à sa base alors que son propre drapeau est toujours à l'abri dans sa base.
- **Challenge (défi)** : ce type de partie est un Deathmatch contre les adversaires les plus redoutables du tournoi. Il se déroule dans les environnements les plus sophistiqués, des lois d'inerte et en gravité réduite (à 2) dans l'espace contre la direction du tournoi. C'est le défi ultime!
- **View Trophies (afficher trophées)** : cette option vous permet de voir les trophées que vous avez obtenus au fil de votre progression : elle suppose naturellement que vous avez franchi au moins un échelon. Lorsque vous aurez réussi à déminer chacun des modes de jeu, vous rejoindrez la Trophy Room (salle des trophées) et y recevrez un trophée qui récompensera vos efforts.

OPTIONS

- **Audio** : permet de modifier les options **Sound** (son) et **Music** (musique).
 - Volume Musique** : règle le volume de la musique de fond.
 - Volume effets sonores** : règle le volume des effets sonores.
 - Stereo/Mono** : définit le type de sortie audio.
 - Accepter** : sauvegarde les paramètres des options sur le VM et vous ramène au menu Options.
 - Annuler** : conserve les paramètres actuels et vous ramène au menu Options.
- **Manette** : permet de modifier individuellement les options des joueurs 1 à 4.
 - Config. direction**, parmi les quatre configurations de manette disponibles, celle qui vous convient.
 - Regard incliné** : peut passer d'activer (ON) de désactiver (OFF) l'inclinaison automatique de l'angle de vue (vers le haut ou le bas) en fonction de l'inclinaison ou vous voir traverser.
 - Inversion Y** : bascule de l'inversion de la fonction assignée au haut/en bas (ON/OFF).
 - Sensibilité horizontale** : ajuste la sensibilité analogique horizontale.
 - Sensibilité verticale** : ajuste la sensibilité analogique verticale.
 - Vision auto** : coexistence de la vision réservée aux monoches. Si un périphérique de type souris ou trackball est connecté, la vision auto est désactivée.
 - Accepter** : conserve les modifications effectuées dans le cadre de ce menu.
 - Annuler** : conserve les paramètres actuels et vous ramène au menu Options.
- **Clavier** : permet de modifier individuellement les options des joueurs 1.
 - Commandes clavier** : peut modifier la fonction affectée à une touche.

sélectionnez une action et appuyez sur la touche **Enter** ; la touche du clavier tapée immédiatement après remplacera celle actuellement affectée à l'action considérée.

Menu de sélection des armes : affecte un raccourci clavier à une arme.

Accepter : conserve les modifications effectuées dans le cadre de ce menu.

Annuler : conserve les paramètres actuels et vous ramène au menu **Options**.

- **Sensibilité** : permet de modifier individuellement les options des joueurs 1 à 4.

Config : choisissez, parmi les huit configurations de souris disponibles, celle qui vous convient.

Inversion Y : bascule de l'inversion de la fonction regarder en haut/en bas (ON/OFF).

Sensibilité : règle la sensibilité de la souris.

Accepter : conserve les modifications effectuées dans le cadre de ce menu.

Annuler : conserve les paramètres actuels et vous ramène au menu **Options**.

- **Divers** : règle la sensibilité de la souris.

Esquive : active/désactive la fonction de saut rapide du personnage dans une direction par double appel sur une commande de mouvement (ON/OFF).

Vibration : active/désactive la fonction de vibration (ON/OFF).

Changement d'arme auto : active l'emploi automatique d'une meilleure arme dès sa récupération.

Réajustement instantané : active le tir immédiat de répétition ; ad-
compensation, vous ne pouvez appuyer le tir de répétition multiple.

Accepter : conserve les modifications effectuées dans le cadre de ce menu.

Annuler : conserve les paramètres actuels et vous ramène au menu **Options**.

Toutes les modifications effectuées dans le menu **Options** sont automatiquement sauvegardées lors du retour au menu principal.

HEADS UP DISPLAY (HUD)

En cours de partie, divers indicateurs, jauge, icônes et messages afficheront des informations importantes et la situation en cours. Cet ensemble d'informations constitue votre HUD ou Heads Up Display (Affichage tête haute). Gardez un œil sur le HUD pour rester informé des détails qui peuvent vous sauver la vie. Regardez-les car en jouer un œil a plus de chances de rester vivant.

1: Identification : identifie l'adversaire ou l'équipier le plus proche de votre vision



2: Armure Level (niveau d'armure) : indique le niveau d'armure dont vous disposez.

3: Health Level (niveau de santé) : indique votre état de santé actuel.

4: Frag Count (nombre de frags) : indique le nombre de victimes actuelles.

5: Area Indicator (marqueur) : affiche le nombre de membres de l'armée adversaire.

ARMES

Impact Hammer



Tir primaire : maintenez le bouton de tir enfoncé ; l'arme se déclenchera automatiquement lorsque vous toucherez quelqu'un.

Tir secondaire : impact rapide ; avec une bonne synchronisation, permet de dévier les tirs.

Grâce à l'origine comme outil de mines, l'Impact Hammer est un pistolet pneumatique aussi efficace aujourd'hui pour pérorer des adversaires qu'autrefois pour briser les roches. Il peut éliminer vos ennemis de deux manières : à l'aide de deux coups successifs rapides ou d'une seule attaque puissante.

Enforcer



Tir primaire : cadence de tir normale.

Tir secondaire : cadence de tir élevée.

Cette arme de poing puissante malgré sa légèreté est efficace en précision à courte et moyenne portée. Elle est si maniable que vous pouvez en tenir une dans chaque main. La cadence de tir déjà élevée de l'Enforcer peut être accrue en reculant au mode "crosse à l'horizontale", un peu moins précis mais tout aussi mortel.

Shock Rifle



Tir primaire : faisceau énergétique instantané.

Tir secondaire : projectile énergétique plus lent.

Attaque combinée : touche le projectile de tir secondaire à l'aide du faisceau de tir primaire pour générer une explosion plus puissante.

Grâce à des décharges d'énergie pure secondaires, le Shock Rifle est dévastateur à moyenne et longue portée. Le tir primaire inflige une concussion immédiate avec grande précision, tandis que le tir secondaire explose un projectile à énergie plus lent.

Ripper



Tir primaire : lames à tranchet.

Tir secondaire : lames explosives.

Issu du Razor Jack, le Ripper tire des lames plus grandes que celles de son prédécesseur. Ces lames affilées se lèvent violemment sur les parois dures, ce qui permet de tirer facilement dans les os. Le tir secondaire permet aux lames d'exploser à l'impact et de générer ainsi des dégâts dans un rayon respectable.



Rocket Launcher

Tir primaire : lance des roquettes explosant à l'impact.

Tir secondaire : lance des grenades explosant au bout de quelques secondes.

Outil le plus dévastateur de terrain aux yeux du curieux, le Rocket Launcher est une arme très polyvalente à moyenne et longue portée. Pressez et relâchez le commando de tir primaire pour expédier un formation dispersée jusqu'à six roquettes qui exploseront à l'impact. Pressez et maintenez enfoncée le commando de tir primaire, puis appuyez sur le bouton de tir secondaire pour expédier une formation serrée de roquettes. Utilisez le commando de tir secondaire seule pour tirer jusqu'à six grenades qui exploseront quelques secondes après. Les utilisateurs chevronnés pourront exploiter la fonction de guidage infrarouge du Rocket Launcher. Pour ce faire, réalimitez le obtuse de visée sur votre adversaire jusqu'à ce qu'il se transforme en X rouge, puis tirez vos missiles et regardez-les frôler sur leur proie. Remarque également que le nombre de munitions est clairement affiché au-dessus de l'arme.

Flak Cannon



Tir primaire : lancer des obusiers chargés à blanc.

Tir secondaire : lance une grenade à obusiers qui explose à l'impact.

Ce missile portable entraîne une mort instantanée à n'importe quelle portée. Si sa cadence de tir est faible, la puissance destructrice de Flak Cannon est redoutable. Le tir primaire expédie une explosion combinée contenant plusieurs brins de shrapnel brûlants, le résultat est généralement mortel à bout portant. Le tir secondaire lance une grenade à obusiers qui explose à l'impact. Peu d'adversaires survivent à cet tir direct de grenade de Flak Cannon.

Min Rifle



Tir primaire : tire des boîtes de gelée faibles.

Tir secondaire : maintient la commande lorsque puis relâchez-la pour tirer une boule plus grosse qui se scindera en multiples boîtes à l'impact.

Cette arme configure de sorte à maximiser portée est plus meurtrière qu'elle ne le semble à première vue. Le tir primaire explose des boîtes de gelée lorsque qu'adhèrent aux surfaces durs et flottent dans l'eau. Elles explosent au bout de quelques secondes lors au contact d'un objet ou d'un personnage) en causant des dégâts considérables. Certains participants recouvrent les glaces, murs et plafonds des couloirs étroits à l'aide de cette gelée tout en courant à reculons afin de piéger des poursuivants maladroits. Appuyez sur la commande de tir secondaire, et maintenez-la enfoncée pour générer et tirer un élan bleû qui va reboter comme une balle à l'impact et répondre des petits tas de cette gelée dangereuse dans un large rayon.



Sniper Rifle

Tir primaire : fusil classique.

Tir secondaire : tire une balle grosse.

Le fait que cette arme son demeure virtuellement inchangé pendant des décennies témoigne de sa polyvalence et du bienfondé de sa conception. Le tir primaire emploie une cartouche de fusil assez puissante pour interrompre brutalement la quête de titre de Grand Champion d'un concurrent. Le tir secondaire vous permet de pointer sur la cible, et donc d'incarcérer du temps, des efforts et des munitions en l'absence d'une seule balle dans la mire. Appuyez sur la commande de tir secondaire et maintenez-la enfoncée pour zoomer ; appuyez de nouveau sur cette commande pour revenir à la vue normale.

Minigun



Tir primaire : cadence de tir normale et tir plus précis.

Tir secondaire : cadence de tir accrue et précision réduite.

Aussi simple que dangereuse, le Minigun repose sur un ensemble de canons rotatif qui lui confère une cadence de tir incroyable. Si la cadence de tir primaire vous paraît insuffisante, employez le tir secondaire plus rapide, mais moins précis. Le clé de la maîtrise du Minigun réside dans une visée nette et ferme. Avec un peu de pratique, vous redvierez à tout coup vos adversaires en possession. La quantité de munitions disponible est affichée sur le panneau de l'arme.

Redeemer



Tir primaire : lance une charge nucléaire miniaturée.

Tir secondaire : la charge nucléaire miniaturée est en mode guidé.

Lorsque vous verrez cette charge nucléaire miniaturée en action pour la première fois, vous saurez qu'il s'agit de l'arme la plus puissante du journal. Utilisez le commando de tir primaire pour expédier une capsule lors d'une déviation, et assurez-vous surtout d'être hors de son rayon létal direct l'impact. Le tir secondaire vous permet de guider le projectile grâce à la vue requête. Rappelez-vous cependant que vous êtes très vulnérable durant la phase de guidage. En raison du volume de la munition, le Redeemer est une arme à usage unique.

Pulse Gun



Tir primaire : expédie des décharges de plasma à cadence élevée.

Tir secondaire : tire un flux continu de plasma.

De puissantes projections de plasma brûlant, une cadence de tir élevée et une attaque secondaire redoutable font du Pulse Gun une arme à moyenne portée très opportune. Le tir primaire érige les cibles de galets de plasma ardents, et le tir secondaire émet un flux continu d'énergie verte incessante. Le Pulse Gun utilise des chargeurs de 30 coups qui doivent être remplis lorsqu'ils sont vides; le nombre de tirs restant dans le chargeur est indiqué sur l'écran.

Chainsaw



Tir primaire : coup d'estoc.

Tir secondaire : coup latéral.

Dérivé d'un antique outil de bûcheron, la tronçonneuse est une arme de taille démesurée capable d'infliger en une fois des dégâts considérables. Le tir primaire porte un coup vers l'avant, tandis que l'attaque secondaire explore le mouvement de balayage latéral idéal pour les décapitations.

À l'équipement la chaîne et se découpe de... en cette vie cruelle

AUTRES OBJETS



Translocator

Le translocateur n'est autre qu'un téléporteur en version portable. Il sert à la fois d'arme, de dispositif défensif et de moyen de transport.

Le translocateur est composé de deux parties : un module source et un module destination. Lancé, le module destination à l'aide du fil principal ; il vous suffira ensuite d'activer le fil secondaire pour être instantanément transporté à l'endroit où a été déposé le module destination.

Si vous lancez le module destination tout près d'un adversaire et vous téléportez ensuite à cet endroit, vous pourrez "défroger" votre ennemi, le fuir et récupérer son arme.

Ceci exige un peu d'entraînement mais, une fois maîtrisée, c'est une méthode d'entraînement extrêmement satisfaisante. Lors d'une partie de Capture The Flag (copie du drapeau), vous perdrez le drapeau que vous jetez si vous utilisez le translocateur.

Attention : la récupération d'un drapeau dépend de son état, même de son



Health Pack (kit de soins)

Procure 20 points de santé jusqu'à un maximum de 100.



Keg O' Health (super soins)

Ce super kit procure 100 points de santé, jusqu'à un maximum de 199.



Health Vial (ampoule de santé)

Chaque ampoule apporte 5 points de santé jusqu'à un maximum de 100.



Thigh Pads (cuissardes)

Ces accessoires à un point chacun fournissent 30 points d'armure.



Body Armour (armure de buste)

Ce gilet vous apporte 100 points d'armure.



Shield Belt (ceinture bouclier)

La ceinture bouclier fournit 150 points d'armure.

Cet accessoire vestimentaire ne se contente pas de tenir votre pantalon ; c'est également l'élément de protection le plus puissant de l'armure.



Dommage Amplifié (amplificateur de dégâts)

Il augmente considérablement les dégâts causés par toutes les armes. Sa durée d'efficacité est de trente secondes, et l'usage de son bénéficiaire est entouré d'un halo violet.



Invisibilité (invisibilité)

Cet objet rend virtuellement invisible pendant un temps réduit.



Anti Grav Boots (bottes antigrav)

Ces bottes permettent de sauter beaucoup plus haut. Vous disposez, en fait, d'un contrôle limité sur votre trajectoire. Elles ne permettent que trois sauts, donc utilisez-les avec discernement.



Scuba Gear (équipement de plongée)

Il vous permet de respirer sous l'eau.

ORDRES D'EQUIPE ET PROVOCATIONS

Vous pouvez sélectionner, au cours de partie, un message à expédier depuis un menu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton Start au cours d'affrontement pour ouvrir le menu des messages, puis de sélectionner la catégorie de message souhaitée. Lorsque vous voyez le message que vous souhaitez envoyer, appuyez sur le bouton A lorsque votre sélection est en surbrillance. Vous remarquerez que les divers personnages possèdent des messages de provocation distincts.

Vous trouverez ci-après la liste des catégories et les messages correspondants :

ORDRES

Defend (défendre)

Hold this position (tenir cette position)

Attack (attaquer)

Follow me (me suivre)

PROVOCATIONS (au clavier seulement)

Wove (faire signe) : J par défaut

Taunt (provocquer) : K par défaut

ASTUCES DE JEU

Prenez soin d'apprendre à mémoriser les ordres à vos équipiers à l'aide du menu. Demandez à certains de vos passagers d'attaquer et à d'autres de vous protéger car souvent précieux durant la bataille.

Au début d'un affrontement, vous serez 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 de l'impact thermique et de l'Inferno. Ce sont de bonnes armes initiales, mais des armes bien plus efficaces se trouvent dans des endroits stratégiques des armes de combat ! Allez en récupérer quelques-unes avant que vos adversaires ne le fassent !

Il y a toujours un piège, car un adversaire en mouvement est plus difficile à atteindre qu'une cible statique. Les déplacements latéraux permettent d'éviter d'être touché tout en gardant votre attitude de violence en direction de l'ennemi. A vous d'en faire bon usage !

Certaines armes telles que le Rocket Launcher causent des explosions qui entraînent des "débris secondaires". Exploitez ces débris secondaires pour blesser vos ennemis en visant près d'eux ou sur le sol, devant eux. Quelques débris 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 fins à longue distance. Par exemple, le Flak Cannon est très efficace à courte portée alors que le Sniper Rifle est l'arme idéale à grande distance.

Le rapport des armes entraînant des explosions et des débris secondaires vous blesseront si l'explosion en question a lieu près de vous. Prenez garde à l'endroit où vous êtes ou vous perdrez des points !

Si vous jouez avec une manette, vous pourrez activer l'option Auto Aim (Auto vise) dans le menu Miscellaneous (Misc). Une fois activée, cette fonction (qui n'est disponible que lors du jeu à l'aide d'une manette) vous fera d'une aide précieuse pour viser les ennemis du terrain.

TECHNIQUES AVANCEES

SPREES (FURIE)

Si vous parvenez à tuer 5 adversaires au avantage sans perdre la vie, vous entrerez en Killing Spree (fureur mortelle). Un message audio vous l'indiquera et vos ennemis seront marqués de vos projectiles. Si vous tuez au moins 10 adversaires, vous passerez en Rampage (frénésie). Il existe de nombreux niveaux de fureur. Lequel atteindrez-vous ?

MULTI KILLS (MULTI-FRAGS)

Lorsque vous éliminez un ennemi, vous disposez de 3 secondes pour en tuer un autre et marquer un multi-frag. Les différents niveaux de multi-frag sont :

- Double Kill (double frag)
- Multi Kill (multi frag)
- Ultra Kill (ultra frag)
- Monster Kill (monster frag)

HEADSHOT (TETE ARRACHEE)

Si vous éliminez quelqu'un par décapitation, un message vous annoncera que vous lui avez fait un Headshot (tête arrachée)!

DODGING (ESQUIVE)

Il est possible, dans Unreal[™] Tournament, d'esquiver en appuyant deux fois sur une commande de mouvement. Cette fonction s'active dans le menu Options. Désactivez-la si elle ne vous convient pas, mais sachez que nombreux de joueurs qui maîtrisent cette technique deviennent des maîtres d'Unreal[™].

Industrial	6	4
Infected	4	3
Island	4	3
Loathing	4	4
Malevolence	3	3
Magazine	6	3
Morbidity	4	2
Morpheus	6	3
Nebula	3	3
Neutrons	4	3
Obsession	4	2
Outliers	6	3
Paladin	4	4
Pandemon	6	3
Phobos	3	3
Pressure	6	4
Sector8	4	4
Singularity	6	4
Schylens	4	4
SpaceHour	4	4
Stalwart	4	3
Stalwart02	6	4
StellarCapital	4	4
Underford	4	3

EXPLORE THE FLAG

Command	8	4
Canal	8	4
Creary	8	3
Etano/Cave	8	4
Face1	8	4
Face2	8	3
Goniffles	8	2
Levoplant	8	4
Mixer	8	2
Phalanx	8	4
Sepulchre	8	4
Spirito	8	4
Stairhead	8	3
Sundial	8	4

COMPARISON

Cinder	8	3
Coagulate	8	4
Condensed	8	3
Gearbolt	8	3
Shardion	8	4
Hood	4	4
Lament	8	4
Oiler	8	3
Quartz	8	4

CREDITS

SELECT LEVEL NAMES

Producer

Tom Clark

Supervisor de Nivel y Programador de Nivel

Programador

David Frapp

Programador de Animación

Clayton Cook

Programador de Nivel

Tommy Anderson

Diseñador de Nivel

Jeremy Coates

Responsable de Programación

Christopher Burg

Programador

Edin Samardžić

Dina Šušter

EDUCATION NEWS AND DISSEMINARY

Concepto de Nivel

Araceli "Araceli" Rodríguez

Mark "Mark" Harris

Salvador "Cooper" Rodríguez

David "Mark" Pineda

David "Miguel" Rodríguez

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

Jeremy "Cooper" Coates

SPHERICAL ENTITIES

Programador

Edin Samardžić

David Frapp

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

Andrés Sánchez

Tommy Anderson

Clayton Cook

Programador y Diseñador

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

David Frapp

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

David Frapp

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

David Frapp

Concepto de Nivel

Clayton Cook

David Frapp

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

David Frapp

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

David Frapp

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

Edin Samardžić

David Frapp

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

David Frapp

Edin Samardžić

Yolanda "Yolanda" Rodríguez

David Frapp

Diseñador

Mark Harris

Tommy Anderson

EXPERIENCIA ANIMACIÓN DE NIVEL

Programador

Mark Harris

Programador de Nivel

Tommy Anderson

EUROPEAN AMERICA EUROPE

PRODUCTION

W. Ingleton & Maitland
Olivier Gaudin

Division of production,
Ingleton & Maitland
Iris labels

Responsible de production W.
Ingleton & Maitland
Iris Design

Production
Ingleton & Maitland
Iris Design

MARKETING POLICE

W. Marketing, Europe
Iris Design

Control Marketing
Ingleton & Maitland
Iris Design

Responsible Marketing,
Ingleton & Maitland
Iris Design

Chief de Production Europe
Ingleton & Maitland
Iris Design

Responsable communication,
Ingleton & Maitland
Iris Design

Responsable
Iris Design
Iris Design

Iris Design
Iris Design
Iris Design
Iris Design
Iris Design

Control de Ingleton & Maitland
Iris Design

Responsable production de
Iris Design Europe, Iris Design
Iris Design Iris Design
Iris Design Iris Design
Iris Design Iris Design
Iris Design Iris Design

Responsable "Am I happy with" Iris
Iris Design

Responsable des publications de
Iris Design

Responsable des publications
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de

Iris Design, Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de
Iris Design de production de

TRAVAIL À LA MEMOIRE DE JEAN PIERRE

Jeune Entreprise Industrielle, 100 Avenue de la République, 93000 Paris, France. Tél. 01 49 40 40 40. Fax 01 49 40 40 41. E-mail: jeune@jeune.fr. Site: www.jeune.fr.
Jeune Entreprise Industrielle, 100 Avenue de la République, 93000 Paris, France. Tél. 01 49 40 40 40. Fax 01 49 40 40 41. E-mail: jeune@jeune.fr. Site: www.jeune.fr.
Jeune Entreprise Industrielle, 100 Avenue de la République, 93000 Paris, France. Tél. 01 49 40 40 40. Fax 01 49 40 40 41. E-mail: jeune@jeune.fr. Site: www.jeune.fr.