

Dreamcast™



Dreamcast



Wipeout™
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'ENTRAINEMENT	7
LANCEMENT D'UNREAL™ TOURNAMENT	7
OPTIONS	10
HEADS UP DISPLAY (HUD)	12
ARMES	13
AUTRES OBJETS	19
ORDRES D'EQUIPE ET PROVOCATIONS	22
ASTUCES DE JEU	22
TECHNIQUES AVANCEES	24
LISTE DES CARTES	25
CREDITS	28
SERVICE CLIENTS	31

POUR COMMENCER

Assurez-vous que votre console Dreamcast™ est convenablement 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™ Tournement pour Dreamcast™. Refermez le compartiment CD.

Appuyez sur le bouton POWER pour allumer votre Dreamcast™. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Unreal™ Tournement est un jeu pour 1 à 4 joueurs en écran divisé. Avant d'allumer votre Dreamcast™, connectez la ou les manette(s) ou autres périphériques dans les ports de commande de la Dreamcast™.

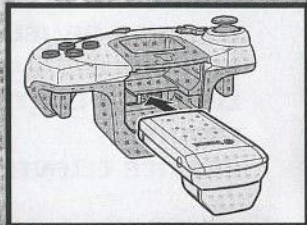
Lors des parties en mode 1P (un joueur), tous les ports sont utilisés par le joueur. En mode 2P (deux joueurs), le joueur 1 utilise les ports de commande A et B, tandis que le joueur 2 utilise les ports C et D. En mode 3P (trois joueurs), le joueur 1 utilise le port A, le joueur 2 emploie le port B,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

VIBRATION PACK™

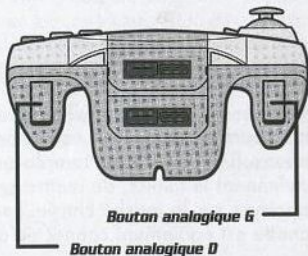
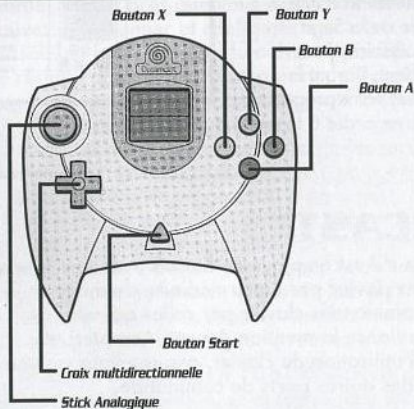
Assurez-vous de n'insérer votre Vibration Pack™ pour Dreamcast™ que dans le port d'extension n°2.

Le Vibration Pack™ ne se verrouillera 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 du jeu.

Remarque : pour revenir à l'écran titre à tout moment de la partie, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start et maintenez-les enfoncés. Ceci amènera la Dreamcast™ à relancer le logiciel et à afficher l'écran titre.



MANETTE POUR DREAMCAST™



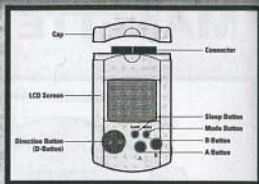
Remarque : ne touchez jamais au stick analogique ou aux boutons analogiques G/D lors de la mise sous tension de la Dreamcast™. Ceci peut perturber la procédure d'initialisation de la manette et entraîner son dysfonctionnement. Si le stick analogique ou les boutons analogiques G/D sont manipulés par inadvertance durant la mise sous tension de la Dreamcast™, éteignez immédiatement la console, puis rallumez-la en prenant soin de ne pas toucher à la manette.

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 reliée à l'un des ports de commande de la Sega Dreamcast™. Huit blocs de mémoire sont nécessaires pour sauvegarder votre partie d'Unreal™ Tournament. Durant le tournoi, le jeu sauvegardera automatiquement votre progression.

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

Remarque : n'éteignez jamais la Dreamcast™, ne retirez pas le VM et ne déconnectez pas la manette ou un autre périphérique durant la sauvegarde d'un fichier de jeu sur VM.



CLAVIER DREAMCAST™

Un clavier donnera les meilleurs résultats s'il est employé en liaison avec une souris. 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 la mention 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 la mention 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 Practice Session (séance d'entraînement) est similaire à un affrontement du tournoi, à ceci près que vous ne franchirez 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 la map (carte) sur laquelle vous souhaitez combattre.

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

- **Deathmatch:** progression mise à part, ce mode est identique à celui du tournoi. Faites défiler 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 menu des options du Deathmatch apparaît. Indiquez le nombre de bots, leur niveau et la limite de frags de la séance. Amenez le curseur 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 la limite de frags. Comme indiqué précédemment, choisissez une carte, un personnage, une équipe puis définissez vos options.
- **Domination:** identique au mode tournoi du même nom. Dominez 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 de drapeau) :** identique au mode tournoi du même nom. Pour marquer des points, capturez le drapeau de l'équipe

adverse et rapportez-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.

- **Mutators (variateurs)** : ce menu contient les options propres aux cartes d'entraînement telles que Low Grav (gravité réduite) et Hyperspeed (vitesse accrue). Créez une partie conforme à vos souhaits et amusez-vous à abattre vos ennemis à l'aide des seuls Shock Rifles ou Flak Cannons!

LANCEMENT D'UNREAL™ TOURNAMENT

La sélection de l'option "Start" (Commencer) vous propulse dans le Tournoi (tournoi) et marque le début de votre ascension au fil de la Ladder (les échelons) du tournoi. Entrez votre nom, choisissez votre "skill level" (niveau), rejoignez 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 mais, au fur et à mesure de votre progression sur la Ladder, d'autres modes seront disponibles. Après avoir sélectionné un mode, vous verrez apparaître les arènes disponibles. L'écran suivant vous présentera vos adversaires ainsi que leur nom et leur profil.

Vous jouerez dans différentes arènes au fil de votre progression. La première arène est une salle d'initiation ; choisissez-la si vous n'avez jamais joué à Unreal™ ou connaissez mal ce type de jeu. Dans le cas contraire, sélectionnez l'arène située au-dessus.

Tous les modes sont décrits ci-après :

- **Deathmatch:** tuez le plus grand nombre de concurrents possible et tâchez d'éviter de vous faire tuer par eux. Le premier joueur à atteindre la Frag limit (limite de frags) (ou disposant du plus grand nombre de frags lorsque la Time limit - ou limite de temps - est atteinte) est déclaré vainqueur. Les vainqueurs sont autorisés à rejoindre l'arène suivante du tournoi.
- **Domination:** deux équipes - red (rouge) et blue (bleue) - s'affrontent pour la possession de plusieurs Control points (points de contrôle) répartis sur la Map (carte). Il suffit de toucher un point de contrôle pour s'en emparer. Lorsqu'une équipe détient 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 bleue). Chaque équipe possède une base 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 toits d'immeuble en gravité réduite au duel dans l'espace contre le champion du tournoi. C'est le défi ultime!
- **View Trophies (afficher trophées) :** cette option vous permet de voir les trophées que vous aurez accumulés au fil de votre progression ; elle suppose naturellement que vous ayez franchi au moins un échelon. Lorsque vous aurez réussi à dominer 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** : choisissez, parmi les quatre configurations de manette disponibles, celle qui vous convient.
 - Regard incliné** : ceci permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) l'inclinaison automatique de l'angle de vue (vers le haut ou le bas) en fonction du terrain où vous vous trouvez.
 - Inversion Y** : bascule de l'inversion de la fonction regarder en haut/en bas (ON/OFF).
 - Sensibilité horizontale** : ajuste la sensibilité analogique horizontale.
 - Sensibilité verticale** : ajuste la sensibilité analogique verticale.
 - Visée auto** : assistance à la visée réservée aux manettes. Si un périphérique de type souris ou trackball est connecté, la visée 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** : pour modifier la fonction affectée à une touche,

sélectionnez une action et appuyez sur la touche Entrée ; 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.

- **Souris :** 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 appui 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.

Roquettes instantanées : active le tir immédiat de roquettes ; en compensation, vous ne pourrez employer le tir de roquettes multiples.

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, jauges, 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. Rappelez-vous qu'un joueur en éveil a plus de chances de rester vivant.

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



2: Armour 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 victoires actuel.

5: Ammo Indicator (munitions) : affiche le nombre de munitions de l'arme sélectionnée.

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.

Utilisé à l'origine comme outillage minier, l'Impact Hammer est un marteau pneumatique aussi efficace aujourd'hui pour pulvériser des adversaires qu'autrefois pour briser les roches. Il peut éliminer vos ennemis de deux manières : à l'aide de chocs 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 et précise 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 recourant 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 : touchez le projectile de tir secondaire à l'aide du faisceau de tir primaire pour générer une explosion plus puissante.

Émettant des décharges d'énergie pure incandescentes, 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 expédie un projectile à énergie plus lent.

Ripper



Tir primaire : lames à ricochet.

Tir secondaire : lames explosives.

Issu du Razor Jack, le Ripper tire des lames plus grandes que celles de son prédécesseur. Ces lames affûtées au laser ricochent sur les parois dures, ce qui permet de tirer facilement dans les coins. 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 du tournoi aux yeux de certains, le Rocket Launcher est une arme très polyvalente à moyenne et longue portée. Pressez et relâchez la commande de tir primaire pour expédier en formation dispersée jusqu'à six roquettes qui exploseront à l'impact. Pressez et maintenez enfoncée la commande de tir primaire, puis appuyez sur le bouton de tir secondaire pour expédier une formation serrée de roquettes. Utilisez la commande 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, maintenez le réticule de visée sur votre adversaire jusqu'à ce qu'il se transforme en X rouge, puis tirez vos missiles et regardez-les foncer sur leur proie. Remarquez également que le nombre de munitions est clairement affiché au sommet de l'arme.

Flak Cannon



Tir primaire : lance des shrapnels chauffés à blanc.

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

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

BioRifle



Tir primaire : tire des boulettes de gelée toxique.

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

Cette arme exotique de courte à moyenne portée est plus meurtrière qu'elle ne semble à première vue. Le tir primaire expédie des boulettes de gelée toxique qui adhèrent aux surfaces dures et flottent dans l'eau. Elles explosent au bout de quelques secondes (ou au contact d'un objet ou d'un personnage) en causant des dégâts considérables. Certains participants recouvrent les plancher, murs et plafond des couloirs étroits à l'aide de cette gelée tout en courant à reculons afin de piéger des poursuivants inattentifs. Appuyez sur la commande de tir secondaire et maintenez-la enfoncée pour générer et tirer un énorme blob qui va éclater comme une bulle à l'impact et répandre des petits tas de cette gelée dangereuse dans un large rayon.



Sniper Rifle

Tir primaire : fusil classique.

Tir secondaire : avec lunette grossissante.

Le fait que cette arme soit demeurée virtuellement inchangée pendant des décennies témoigne de sa polyvalence et du bien-fondé de sa conception. Le tir primaire emploie une cartouche de fusil assez puissante pour interrompre brutalement la quête du titre de Grand Champion d'un concurrent. Le tir secondaire vous permet de zoomer sur la cible, et donc d'économiser du temps, des efforts et des munitions en l'abaissant d'une seule balle dans la tête. 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 dangereux, le Minigun repose sur un ensemble de canons rotatif qui lui confère une cadence de tir inégalée. Si la cadence du tir primaire vous paraît insuffisante, employez le tir secondaire plus rapide, mais moins précis. La clé de la maîtrise du Minigun réside dans une visée nette et ferme. Avec un peu de pratique, vous réduirez à tout coup vos adversaires en passeroies. La quantité de munitions disponible est affichée sur le sommet de l'arme.

Redeemer



Tir primaire : lance une charge nucléaire miniature.

Tir secondaire : la charge nucléaire miniature est en outre guidée.

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 léthal 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 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 appréciée. Le tir primaire crible les cibles de giclées de plasma ardent, et le tir secondaire émet un flux continu d'énergie verte incandescente. Le Pulse Gun utilise des chargeurs de 50 coups qui doivent être remplacés lorsqu'ils sont vides. Le nombre de tirs restant dans le chargeur est indiqué sur l'arme.

Chainsaw



Tir primaire : coup d'estoc.

Tir secondaire : coup latéral.

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

Remarque : la chainsaw n'est disponible que sur certaines cartes.

AUTRES OBJETS



Translocator

Le translocator 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 translocator est composé de deux parties : un module source et un module destination. Lancez le module destination à l'aide du tir primaire ; il vous suffira ensuite d'actionner le tir 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 "téléfragger" votre ennemi, le tuer et récupérer son arme. Ceci exige un peu d'entraînement mais, une fois maîtrisée, c'est une méthode d'annihilation extrêmement valorisante. Lors d'une partie de Capture The Flag (capture de drapeau), vous prendrez le drapeau que vous tenez si vous utilisez le translocator.

Remarque: Le translocator n'est disponible que dans certains modes de jeu.



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 199.



Thigh Pads (cuissardes)

Ces accessoires d'un poids réduit fournissent 50 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 du tournoi.



Damage Amplifier (amplificateur de dégâts)

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



Invisibility (invisibilité)

Ceci vous rend virtuellement invisible pendant un temps réduit.



Anti Grav Boots (bottes antigrav)

Ces bottes permettent de sauter beaucoup plus haut. Vous disposez, en vol, 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, en cours de partie, un message à expédier depuis un menu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton Start en cours d'affrontement pour ouvrir le menu des messages, puis de sélectionner la catégorie de messages 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)

Wave (faire signe) : J par défaut

Taunt (provoquer) : K par défaut

ASTUCES DE JEU

Prenez soin d'apprendre à transmettre des ordres à vos équipiers à l'aide du menu. 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 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 Hammer et de l'Enforcer. 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 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 Rocket Launcher causent des explosions qui entraînent des "dégâts secondaires". Exploitez ces dégâts secondaires pour blesser vos ennemis en visant près d'eux ou sur le sol, devant eux. Quelques dégâts secondaires viendront à bout de votre adversaire en un rien de temps.

Certaines armes sont parfaites en combat rapproché, tandis que d'autres conviennent mieux aux tirs à longue distance. Par exemple, le Flak Cannon est très efficace à courte portée alors que le Sniper Rifle 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 !

Si vous jouez avec une manette, vous pourrez activer l'option Auto-Aim (visée auto.) dans le menu Miscellaneous (divers). Une fois activée, cette fonction (qui n'est disponible que lors du jeu à l'aide d'une manette) vous sera d'une aide précieuse pour gravir les échelons du tournoi.



TECHNIQUES AVANCEES

SPREES (FURIE)

Si vous parvenez à tuer 5 adversaires ou davantage sans perdre la vie, vous entrez en Killing Spree (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 Rampage (frénésie). Il existe de nombreux niveaux de furie. 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-frags 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 tapant 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 nombre de joueurs qui maîtrisent cette technique deviennent des maîtres d'Unreal™.

LISTE DES CARTES

MAPS NOMBRE MAX. DE BOTS NOMBRE MAX. DE JOUEURS
EN ECRAN DIVISE

DEATHMATCH

Agony	6	3
Babylon	4	3
Barricade	8	4
Blockparty	6	3
Brickyard	6	3
Canyonfear	4	3
Codex	8	4
ColdSteelPressure	4	4
Core	4	3
Curse	8	3
Damnation	4	4
Deck 16	6	4
Depot	4	3
Dust	4	3
Flux	4	3
Gearbox	4	3
Girder	4	3
Google	4	2
Halberd	6	3
Healpod	6	4
Hyperblast	6	4

Industrial	6	4
Infernal	4	3
Instinct	4	3
Liandri	6	4
Loathing	4	4
Malevolence	8	3
Megaplex	6	3
Morbias	4	2
Morpheus	6	3
Nebula	6	3
Neotokyo	4	3
Oblivion	4	2
Outskirts	6	3
Paladin	4	4
Pantheon	6	3
Phobos	5	3
Pressure	8	4
Sector9	4	4
Singularity	6	4
Sorayama	6	4
SpaceNoxx	4	4
Stalwart	6	3
StalwartXL	8	4
StationControl	4	4
Underlord	4	3

CAPTURE THE FLAG

Command	8	4
Coret	8	4
Dreary	8	3
EternalCave	8	4
Face	6	4
Face2	6	2
Gauntlet	8	2
Lavagiant	8	4
Niven	8	2
Phalanx	6	4
Sepulchre	6	4
Spirito	6	4
Stormfront	6	4
Sundial	6	4

DOMINATION

Cinder	8	3
Coagulate	6	4
Condemned	6	3
Gearbolt	8	2
Ghardhen	8	4
Hood	4	4
Lament	6	4
Olden	8	2
Osiris	6	4

CREDITS

SECRET LEVEL GAMES

Producteur
Pete Clark

Responsable de la programmation
Josh Adams

Programmation
David Pridie

Programmation additionnelle
Olavio Good

Programmation des outils
Ross Kakuschke

Conseiller technique
Jeremy Gordon

Responsable de l'infographie
Christopher Bretz

Infographistes
Kern Nembhard
Chris Kniffen

CONVERSION NIVEAUX DREAMCAST

Conception des niveaux
Arjan "Atje" Vroegop
Nick "Kruel" Herres
Sidney "Clawfist" Rauchberger
Claude "Mier" Meyer
Tomasz "Millennium" Jachimczak
Peter "Claymore" Nederlof
Jeremy "Faceless" Graves

EPIC/DIGITAL EXTREMES

Programmation
Erik de Neve
Steve Polge
Jack Porter
Brandon Reinhart
Andrew Scheidecker
Tim Sweeney
Carlo Vogelsang

Infographie & Modeles
Shane Caudle
James Edwards
Pancho Eekels
Steve Garofolo
Mike Leatham
John Mueller
Everton Richards
Dan Sarkar
James Schmolz
James Green

Conception des niveaux
Cliff Bleszinski
Elliot Cannon
Shane Caudle
Rich Eastwood
Pancho Eekels
Dave Ewing
Sidney Rauchberger
Cedric Fiorentino
Warren Marshall
Alan Willard

Musique & Sons
Alexander Brändon
Sascha Dikiciyan
Dave Ewing
Lani Minella
Shannon Newmans
Michiel Van De Bos

Gestion
Mark Rein
Jay Wilbur

INFOGRAMES AMERIQUE DU NORD

Producteur
Matt Powers

Producteur associé
Tim Hess

INFOGRAMMES EUROPE

PRODUCTION

VP Infogrammes Motion
Olivier Goulay

Directeur de production,
Infogrammes Motion
Eric Labelle

Responsable de production UK,
Infogrammes Motion
Ivan Davies

Producteur,
Infogrammes Motion
Jay Sharples

MARKETING STUDIO

VP Marketing, Europe
Larry Sparks

Directrice Marketing,
Infogrammes Motion
Manique Crusot

Responsable Marketing,
Infogrammes Motion
Cindy Church

Chef de Produit Junior,
Infogrammes Motion
Mathieu Piau

Responsible communication,
Infogrammes Motion
Matt Broughton

Localisation
Maud Favier
Heidi Pugnet-Boeck

Studio Design
Patrice Daneluzzi
Rose-May Malton
Sylvie Combet
Olivier Lachard

Concept de l'illustration de l'emballage
ATTIK

Remerciements particuliers à :
(Europe) Rebecca Pernered; Florence Rigaut; Paul "Shazami" Benjamin; Frans "pocket full o' fatcaps" Mittermayer; Emmanuelle Tahmazian; Jemell Sparks at "A Creative Experience" (US) Barbara Gleason;

Meredith "Am I hot or not?" Braun,
Steve Allison

Remerciements très particuliers à :
Richard Iggo.

Remerciements tout particuliers :
Aux membres du marketing de la distribution; des relations publiques et des ventes et à tous ceux qui sont rarement mentionnés mais qui ont travaillé dur pour que le lancement de ce jeu soit un succès !

Unreal Tournament existe grâce aux efforts de très nombreuses personnes dont les moyens d'existence reposent sur la vente et l'utilisation de ce jeu dans les conditions légales. Merci de ne pas faire de copies de ce jeu au profit de gens qui n'ont pas payé le droit de l'utiliser. Merci de ne pas acheter d'exemplaires copiés. Le piratage est contraire à la loi et peut participer au financement d'activités criminelles dans votre communauté.

"DÉDIÉ À LA MÉMOIRE DE DAVE PRIDE"

Unreal Tournament ©2001 Epic Games Inc. Tous droits réservés. Créé par Epic Games Inc., en collaboration avec Digital Extremes. Édité et distribué par Infogrammes. Infogrammes et le logo Infogrammes sont des marques d'Infogrammes. Unreal et le logo Unreal Tournament sont des marques d'Epic Games Inc. Secret Level et le logo Secret Level sont des marques de Secret Level Inc. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.