Unreal Tournament 2004

Unreal Tournament 2004 est un jeu de tir à la première personne (fps) en 3D, rapide, disponible en multijoueur ou solitaire, ce qui est intéressant c'est le nombre de type de jeux disponibles et de mutators (nouvelle armes, véhicules, ...), il y en a pour tout les gouts.

- Présentation
- Les modes
- Les armes
- Les véhicules
- Les objets
- Installation
- En plus
- En bref
- Liens
- Portfolio

Présentation

Les modes

Deathmatch : Le mode sans pitié ! chacun pour sa peau ! on recupere un arme et en avant, camper devient impossible, les duel sont interessant a jouer.

Team Deathmatch : Là il s'agit du jeu en équipe, attention au équipier, ils sont aussi fragile que vos ennemis, le but étant de faire un maximum de frags, la stratégie est requise pour l'emporter sur l'adversaire, en effet les objets tel que les armures et le double dommage permettent de prendre l'avantage.

Capture the flags : Le fameux capture de drapeau, objectif simple, il ya 2 équipes, il faut capturer le drapeau de l'ennemi et le ramener sans mourrir

Instajib : une seule arme, le sniper, mais la différence avec le sniper normal celui la tue en 1 coup, attention aux campeurs.

Invasion : Dans ce mode de jeu, tout les joueurs forment un même équipe pour se défendre contre des vagues de monstres (sortant tout droit d'Unreal). Les joueurs se faisant tuer pendant une vague ne réapparaîtront pas, ils devront attendre la prochaine. Si tout les joeurs se font tuer pendant une vague d'assault, la partie se termine.

Mutant : Le joueur qui fait le premier frag devient le mutant et est immédiatement équipé de toutes les armes, munitions, invisibilité ainsi que des bonus adrénaline d'agilité et berserk. Cependant, la santé du mutant diminue lentement et peut seulement être régénérée en tuant d'autres joueurs. Tout les autres joueurs sont chargés de le chasser. Seul le mutant peut marquer des points. Le joueur avec le score le plus faible devient le BottomFeeder et peut alors récupérer des points en tuant n'importe qui jusqu'à ne plus avoir le plus petit score.

Last Man Standing : Semblable au LMS d'Unreal Tournament. Les joueurs régénèrent leur santé lorsqu'ils fraguent un adversaire. Si un joueur se tient à un endroit trop longtemps (un campeur), son emplacement sera indiqué aux autres joueurs via le HUD.

Double Domination : Mode de jeu moins connus mais qui offre un bon jeu d'équipe puisqu'il demande une bonne coordination. Le but est de tenir deux points de la map sous son contrôle quelques seconde pour marquer un points et neutraliser les 2 points de contrôle à nouveau.

Assault : Assaut est un mode basé sur des objectifs à atteindre en équipe. Pendant qu'une équipe attaque, la seconde doit défendre les différents objectifs pendant un temps imparti (et configurable). Siles attaquants atteignent leur but, le round s'achève et les rôles s'inversent, l'équipe adverse doit alors atteindre ces mêmes objectifs dans un temps plus court. Le respawn ne pourra se faire que toutes les x secondes, ce qui devrait permettre aux joueurs de ne pas se retrouver seul après avoir été tué et organiser des attaques « en masse ».

Bombing Run : Comme au foot, par le biais de passe et de teamplay, le but est d'apporter la bombe dans le camp ennemi.La coordination est de règle car le membre de l'équipe qui possède la bombe ne peux se défendre et ne peux que compter sur ces coéquipiers. Le système de points est tout simple :

- un tire au but : 3 pts, il y a une relance de round, on garde les munitions et on reprend la vie.
- un saut dans l'anneau (avec la bombe) : 7 pts, mais on meurt et on perds toutes les armes.

Les armes

Shield Gun

Le Shield Gun remplace le piston d'UT. Il génère un choc comme ce dernier, pour entre autre faire des sauts plus haut, mais surtout, il peut générer un bouclier temporaire. Très utile pour protéger le flag carrier. Tir principal : Génère un choc peu puissant, à utiliser en dernier recours. Tir secondaire : Génère un bouclier, limité en charge.

Assault Rifle
Arme de base d'UT2K4. Possibilité d'avoir le Double Assault Rifle en ramassant une seconde arme sur le terrain. Tir principal : Tir standard, précis, rapide, assez puissant. Tir secondaire : Lance grenade.

Minigun
Tir principal : Tir à haute cadence et précis. Tir secondaire : Tir à cadence moyenne, balles explosives. Tips : Attention, cette arme demande un moment avant de se mettre en route.

Shock Rifle
Tir principal : éclair d'énergie, cadence rapide. Tir secondaire : Boule d'énergie.

Link Gun
Répare les « Noeuds de Puissance » dans le mode Onslaught. Tir principal : Petites boules de plasma vertes, cadence de tir rapide. Tir secondaire : Tir continu d'un laser vert.

Flak Cannon
Tir principal : Tir plusieurs morceaux de fer tranchants, qui rebondissent sur la plupart des surfaces. Tir secondaire : Grenade qui libère des shrapnels a l'impact, rebondissant à leur tour, mortels dans des endroits étroits.

Biorifle
Tir principal : Propulse des petites boules vertes explosives qui s'accrochent sur toute les surfaces. Tir secondaire : Permet de charger et de lancer une grosse boule qui se fragmente en petites bulles si elle n'atteint pas l'adversaire du premier coup.

Rocket Launcher
Tir principal : Tire une rocket ou permet d'en charger 3 en restant appuyé. Tir secondaire : Tir instantané d'une rocket.

Lightning Gun
Semblable au Sniper Rifle, ce fusil laisse une trainée colorée à chaque tir, se qui ne laisse aucune chance au campeurs de passer inaperçus. Il y a un temps de rechargement entre 2 tirs. Il a également la capacité de mieux voir dans la pénombre via le zoom. Tir principal : éclair d'énergie lumineuse. Tir secondaire : Zoom.

Mine Layer
Permet de déployer les Spider Mines. Mines à huit pattes traquant vos adversaires, idéal dans les hautes herbes.

AVRiL
Anti-Vehicle Rocket Launcher (NDW : mais où est passé le i ?) Arme de grande puissance, idéale contre les véhicules en tout genre.

Grenade Launcher
Lance grenade magnétique. Idéal contre les véhicules.

Sniper Rifle
Absent d'Unreal Tournament 2003, le Sniper Rifle fait son grand retour. Il n'est disponible que pour certains modes de jeu et activable via le système de mutator pour le CTF, DM... Un effet de fumée vient gêner votre vision pendant une fraction de seconde entre chaque tir, ce qui permet à la cible de s'échapper plus facilement. Tir principal : Tir. Tir secondaire : Zoom.

Ion Painter

Arme d'extérieur, pour ceux qui ont vu Akira, le principe et le même que le satellite. En visant un endroit quelques secondes, un puissant laser venant du ciel déclenche une violente explosion. Mieux vaut ne pas rester trop près... Tir principal : Marque l'endroit au sol, et déclenche le tir si l'on reste immobile suffisamment longtemps (2-3 secs) Tir secondaire : Zoom.

Translocator_ Doté de 6 charges. Le temps de rechargement empêche donc les joueurs de traverser les maps de part et d'autre simplement avec cette arme. Tir principal : Envoie la balise de téléportation. Tir secondaire : Se téléporte à l'endroit où la balise se trouve

Redempter
Armes la plus destructrice d'UT, lance une roquette guidable d'une puissance dévastatrice. Tir principal : Tir simple de la rockette. Tir secondaire : Permet le guidage de la rockette.

Ball Launcher
L'arme permettant de lancer la balle en Bombing Run.

Les véhicules

Goliath Tank - 2 places
Peu rapide mais très puissant. Caméra et minigun placés au sommet du véhicule.

Hellbender - 3 places
Le Hellbender n'est pas aussi rapide que le Manta ou le Scorpion, moins maniable que le Raptor et surtout beaucoup moins puissant que le Tank. Mais sa vitesse de pointe est suffisante pour traverser les vastes cartes du mod Onslaught et sa force d'attaque (2 armes) plus que convenable. Ce qui en fait un véhicule équilibré idéal pour couvrir les troupes.

Manta - 1 place
Hovercraft très rapide mais peu puissant. Les touches saut et s'accroupir permettent de vous élever dans les airs ou au contraire de vous mouvoir au ras du sol. Idéal pour écraser vos ennemis ou leur trancher la tête.

Scorpion - 1 place
Buggy, véhicule rapide. En restant appuyé sur la touche tir vous pouvez charger plusieurs « orbs » connectés entre eux par un « ruban » vert. Ils viendront ensuite s'enrouler autour de votre cible (tourelles, véhicules) pour exploser. Vous pouvez également faucher les éventuels piétons à l'aide de lames rétractiles placées sur le véhicule.

Raptor - 1 place
Véhicule aérien équipé de missiles (avec possibilité de lock-on) et de laser. A l'instar du Manta, les touches saut et s'accroupir permettent de vous élever dans les airs ou au contraire de vous mouvoir au ras du sol.

Leviathan - 5 places
Véhicule dévastateur.

Phoenix
A l'instar du Ion Caon, ce véhicule aérien n'est pas pilotable mais vous pouvez actionner ses armes via un panneau de contrôle à terre et ainsi organiser de beaux bombardements à distance.

Human Space Fighter - 1 place
Véhicule aérien efficace pour le sabotage et l'infiltration.

Skaarj Space Fighter - 1 place
Véhicule aérien

Les objets

Fiole de santé, 5 points de vie (permet de dépasser les 100)

Santé, 25 points de vie (100 Max)

Adrénaline, dès que l'adrénaline est a 100, vous avez acces a divers 4 pouvoirs : Vitesse, invisibilité, plus de dommage, récupération de vie.

Mega bonus santé, 100 points de vie (permet de dépasser les 100)

Petit Bouclier, 50 points de bouclier (150 max)

Gros bouclier, 100 points de bouclier (150 max)

Double dammage, Double les dommages provoqués par vos armes (dure 30 secondes)

Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?
Consultez notre Faq !

Pour l'installer, rien de plus simple, il suffit de mettre le cd ou dvd dans le lecteur, qui contient le fichier linux-installer.sh `sh /media/cdrom/linux-installer.sh` à remplacer /media/cdrom par le chemin de votre lecteur, ou sinon pour une install en graphique double clickez dessus. Si l'install se plaint du cd ou

dvd exécutez cette commande `export SETUP_CDROM=/media/cdrom` Ensuite rentrez votre clé cd, choisissez la langue et c'est parti.

Ensuite il faut installer un patch. Téléchargez le Megapack le rendre exécutable : `chmod +x ut2004.megapack-english-2.run` Et le lancer `./ut2004.megapack-english-2.run`

Pour ceux qui ont des processeurs 64, il est nécessaire de télécharger le patch 3369-2.
Décompresser l'archive UT2004-Patch_3369-2_multi-langues.tar.bz2
copier le contenu répertoire de « UT2004-patch » dans votre répertoire d'installation de « ut2004 »
Un exécutable « ut2004-bin-linux-amd64 » est maintenant disponible dans le répertoire « System »

Voila votre jeu est installé et prêt à jouer sur internet, bonne chance :)

- Version de démonstration

En plus

Avec une communauté riche en mappeur, ut2004 nous offrent une multitude de maps, de modes, de skins, de mutators ... Pour les installer, décompressez suivant le tableau :

Extension	Dossier
*.ogg	ut2004/music
*.ut2	ut2004/maps
*.ukx	ut2004/animation
*.uax	ut2004/sounds
*.usx	ut2004/staticmeshes
*.utx	ut2004/textures

L'installation des modes peut se présenter sous trois formes :

- Archives (*.zip, *.bz2 ...). dans ce cas la il faut le décompresser dans le repertoire ut2004 (pas à la racine, ex : le mode alienswarm dans ut2004/alienswarm) enfin lancer la commande (ou créer un raccourci sous cette forme `/home/utilisateur/ut2004/ut2004 -mod=alienswarm` ou alienswarm est le répertoire du mod (attention au majuscule minuscule)
- fichier binaire (*.run) le rendre éxécutable `chmod +x nomdumod.run` et l'installer `./nomdumod.run`
- ou un fichier ut4mod (*.ut4mod) dans un terminal `./ucc-bin UModUnpack -x /path/to/your/file.ut4mod`

quelques modes bien sympa :

Alien swarm : Tuer des aliens en coopératif.

Killing Floor : Tuer des zombie en coopératif.

Soulkeeper : Un mod au moyen age.

Unwheel : Jeu de voiture à la trackmania.

Il existe plein d'autres modes, maps, skins ... à cette adresse.

Optimisations :

Les fichiers .ini (notamment user.ini et UT2004.ini) se trouvent dans le répertoire /home/login/.ut2004/system
Pour profiter de toutes les améliorations spécifiques aux versions Linux (le panneau de score de DM-Morpheus3, le motion blur de Red Orchestra, UnWheel, les ombres « réalistes », la plaque d'immatriculation du Hellbender, les feux des véhicules...) il est nécessaire d'installer les derniers drivers NVIDIA (série 9x.xx) ainsi que de modifier les deux fichiers suivant :
/.ut2004/system/UT2004.ini

```
[OpenGLDrv.OpenGLRenderDevice]
UseRenderTargets=True
```

/.ut2004/system/User.ini

```
[UnrealGame.UnrealPawn]
bPlayerShadows=True
bBlobShadow=False
```

Divers astuces :

- Prise en charge des liens ut2004 :// dans konqueror : Unreal protocol handler

- Alt + Entrée permet de jouer en mode fenestré, Ctrl + G permet de libérer la souris

En bref

- Développeur : Epic Games - Digital Extremes
- Editeur : Atari
- Plateformes : PC Linux
- Genre : FPS
- Multijoueur : Lan et internet (maxi 32 joueurs)
- accélération graphique : requise
- configuration :

Processeur	Pentium ou AMD 1Ghz (1.5Ghz recommandé)

Ram	128 Mo RAM (256 Mo recommandés)
Espace disque	5.5 Go
Carte graphique	32 Mo (Nvidia GeForce 2 ou Ati Radeon dotée d'au moins 64Mo recommandées)
Accélération 3D	Activée
Diver	CD-ROM 8X ou Dvd

Les liens

- Site officiel
- Acheter Unreal Tournament 2004 (version DVD) $40.00
- Acheter Unreal Tournament 2004 (version CD) $40.00
- Patch megapack
- Version de démonstration

Portfolio

1

2

3

4

5

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net