



---

## Urban Terror Level

---

Titre/Title

Version/Release

Auteur/Author

Date/Date

**ut4\_paris**

version beta 3

Clatoo

31 mars 2009

---

L'action se situe dans le "Paris" des Aristochats ou de Ratatouille... (:  
Pourquoi PARIS : tout d'abord pour compléter la liste des différentes villes/pays qui existent déjà pour UT (Algier, Prague, Austria, Tunis, Riyadh, Casa, ...), ensuite pour réaliser ma première ambiance Urbaine et puis tout simplement parce que c'est la ville où je vis au quotidien...

Elle est compatible avec ces différents modes :

- > Capture The Flag (CTF),
- > Team Survivor (TS),
- > Free For All (FFA),
- > Team Deathmatch,
- > Bomb.

Sa réalisation, avec MacRadiant 1.4 sous X11 OSX 10.4.11, m'a pris environ 4 semaines.

Tous les shaders et sons, sont des éléments créés ou modifiés, pour obtenir l'ambiance voulue...

Les textures ont été modifiées et adaptées (à partir de la base photo : [www.cgtextures.com](http://www.cgtextures.com)) où créées spécialement pour cette MAP. Les affiches "Urban Terror Lan 2008 Paris" et "Clan ~SG~" ainsi que l'illustration ~SG~ ont été réalisées par Kalish de la team ~SG~. Les seules textures reprises de maps existantes sont les 3 procédurales pour l'eau et le reflet environnemental dans les vitres.

Je remercie Lt1 and Black Rayne Studios pour la mise à dispo de leurs "models" : br\_garbagecans. (À noter que suite à un bug non identifié sur la version bêta 1, la texture des models ne s'affichait pas, j'ai donc été obligé de renommer la texture et les models).

Je remercie aussi : tous les membres du clan ~SG~, P4mp, Try0, ...

---

*I present you my third map: Paris.*

*As its name indicates the action takes place in the city of Paris.*

*Why Paris: first to complete the list of cities/countries that already exist for UT (Algier, Prague, Austria, Tunis, Riyadh, Casa, ...), then realize my first Urban atmosphere and then simply because it is the city where I live everyday (.*

*It is compatible with these different modes:*

- > Capture The Flag (CTF),
- > Team Survivor (TS),
- > Free For All (FFA),
- > Team Deathmatch (TDM),
- > Bomb.

*Its completion, with MacRadiant 1.4 X11 OSX 10.4.11, took me about 4 weeks.*

*All shaders and sound elements are created or modified to obtain the desired ambiance ...*

*The textures have been modified and adapted (from the photo: [www.cgtextures.com](http://www.cgtextures.com)) where specially created for this map. Posters "Urban Terror Lan 2008 Paris" and "Clan ~SG~" and ~SG~ illustrations were done by Kalish of ~SG~ team. The only occasions textures of existing maps are 3 procedural textures of water and environmental reflection in the windows.*

*I thank LT1 and Black Rayne Studios for making available their "models": br\_garbagecans.*

*(Note that due to an unknown bug on the beta 1, texture models did not display, I was forced to rename the texture and models).*

*Thanks also to: all members of the ~SG~ clan, P4mp, Try0, ...*