

1 INDICE

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

REQUISITI DEL SISTEMA 2

Requisiti del sistema2	La videata di gioco19
Introduzione3	Utilizzare l'inventario delle armi ...20
Informazioni generali3	Utilizzare l'inventario degli oggetti .20
I personaggi4/5/6	La mappa di gioco21
Installazione7	Edifici21
Avvio del gioco7	Veicoli21
La sequenza introduttiva7	Armi fisse21
La videata di selezione della lingua ...8	Armi nemiche22
Il menu principale8	Oggetti da raccogliere22
Avvio rapido8	Comunicare con gli altri personaggi .22
Giocare una partita a un giocatore ...9	Rapporti sulle missioni23
Briefing delle missioni9	Fallire una missione23
Salvare una partita a un giocatore ...10	Completare una missione23
Caricare una partita a un giocatore ...10	Informazioni sulle armi24/25
Partite multiplayer - note11	Informazioni sugli oggetti25
Giocare una partita multiplayer11	Informazioni sugli oggetti da raccogliere26
Fare l'host di una partita multiplayer .11	Informazioni sui veicoli ...27/28/29
Unirsi a una partita multiplayer12	Informazioni sulle difese fisse29
Tipi di partite multiplayer13/14	Suggerimenti e consigli30
Configurazione del gioco15	Titoli31
Modificare la lingua15	Technical support32
Configurazione dei comandi di gioco 16	
Comandi predefiniti17/18	

Codename: Eagle richiede il seguente hardware:

Requisiti minimi:

Sistema operativo	Windows 95/98
Computer	Compatibile PC al 100%
CPU	Pentium 200 MMX
Disco rigido	280 Mb di spazio libero
CD-ROM	4x
RAM	32 Mb
Periferica di gioco	Mouse compatibile Microsoft
Grafica	Acceleratore 3D compatibile DirectX
Audio	Tutte le schede compatibili DirectX

Requisiti consigliati:

Sistema operativo	Windows 95/98
Computer	Compatibile PC al 100%
CPU	Pentium II 300
Disco rigido	570 Mb di spazio libero
CD-ROM	16x
RAM	64 Mb
Periferica di gioco	Mouse compatibile Microsoft
Grafica	Acceleratore 3D compatibile DirectX
Audio	Tutte le schede compatibili DirectX

Multiplayer:

2-16 giocatori
 1 CD di gioco per giocatore
 Rete compatibile IPX o TCP/IP, Modem per giocare via Internet

3 INTRODUCTION INFORMAZIONI GENERALI

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

I PERSONAGGI 4

È stata dimostrata l'esistenza delle curvature temporali. Sappiamo anche che le curvature temporali creano dei tempi alternativi, o se vogliamo, dei mondi paralleli.

L'ultima curvatura temporale risale al 1900...

Quando l'anziano Zar di Russia morì, suo figlio Pietro ereditò tutto il suo vasto impero. Il giovane Zar, ambizioso e avido di potere, confiscò le acciaierie trasformandole in efficienti macchine da guerra. Gli scienziati dell'Impero, svilupparono le armi più potenti e distruttive di tutti i tempi.

E così cominciò la guerra. Lo Zar guidò l'esercito in prima persona, invadendo prima i paesi confinanti e poi in feroci guerre lampo in diverse campagne in tutto il mondo seminando distruzione.

Nonostante fosse difficile sperare di contrastare questa spietata tirannia, i paesi liberi di tutto il mondo si unirono in un'alleanza. Purtroppo, le battaglie che seguirono e le perdite subite furono molto forti.

Questi erano tempi per i veri eroi...

INFORMAZIONI GENERALI

In "Codename: Eagle" giocate nei panni di un personaggio che si chiama "Red". Red è un soldato esperto al servizio di un gruppo segreto, il "Comando Fantasma", creato dall'Alleanza (i paesi del mondo non ancora invasi dall'esercito Russo) che dovrà condurre missioni pericolose in territorio nemico.

Nei panni di Red avete il compito di portare a termine dodici missioni complesse e in ognuna di queste dovrete distruggere dei bersagli chiave per provocare il maggior numero possibile di danni al nemico. Se completerete tutte le dodici missioni, metterete in crisi la macchina da guerra Russa e dopo dieci anni si comincerà a intravedere la fine della guerra.

Durante le missioni, incontrerete molte persone e troverete molti oggetti, veicoli e armi. Dovrete sfruttare gli oggetti e i personaggi amici e nemici a vostro favore. Ricordate che con i mezzi adatti tutto risulta più semplice...

"Red"

Questo è il vostro personaggio.

Descrizione fisica

Red ha un fisico asciutto ma è molto muscoloso, è di altezza media e ha una chioma bionda ribelle. È un tipo molto rilassato, anche se sempre sul chi va là. Carismatico e molto socievole, talvolta tende al sarcasmo.

Biografia

Pur essendo molto affascinante e tollerante, è un solitario. Conosce molte persone ma non ha nessun vero amico. Goggles, forse la persona a lui più vicina, riesce a descriverlo meglio:

"È una persona molto divertente. Uno di quelli con i quali non ci si annoia mai. Non capite come mai non ha neanche un vero amico? Forse perché lui è fatto così, "distaccato", ecco la parola adatta, come se non appartenesse a questo mondo, o una roba del genere. È come se avesse qualcosa di grosso da nascondere.

È nato a Minsk, in Russia prima della guerra ed è cresciuto in una fattoria. Quando era ancora ragazzo venne costretto ad abbandonare il suo paese e riuscì a fuggire in Gran Bretagna dove entrò nell'esercito per combattere contro la tirannia Russa.

Quando scoppiò la guerra, come molti altri ragazzi decise di arruolarsi. Dimostrò subito di essere molto coraggioso, ma non imprudente, e di essere portato per le strategie.

Dopo 7 anni di servizio e di grandi prestazioni, venne notato dai Servizi Informazioni dell'Alleanza che lo utilizzarono per importanti missioni nelle quali dimostrò di essere uno degli agenti migliori.

5 I PERSONAGGI

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

I PERSONAGGI 6

"Goggles"

Goggles è, potremmo dire, il vostro "braccio destro". Sarà lei a portarvi e a farvi uscire dalle missioni e vi aiuterà nei compiti minori, come con i disturbi radio.

Descrizione fisica

Magra e atletica, ha i capelli neri corti e i lineamenti delicati. Generalmente dalla sguardo comprensivo, i suoi occhi marroni diventano di ghiaccio quando una persona a lei cara è in pericolo. La sua introversione viene talvolta erroneamente scambiata per timidezza; sicuramente usa più il cervello delle parole.

Con il passare degli anni si è molto attaccata a Red. Il suo vero nome è Sandra Pickford, ma quasi tutti la conoscono con il suo soprannome, "Goggles", dato che in missione indossa sempre un paio di occhialoni da aviatore il cui nome in inglese è appunto goggles.

Biografia

È cresciuta a York, in Inghilterra. Suo padre era un Capitano dell'esercito e sua madre lavorava come vasaia per arrotondare lo stipendio del marito. Figlia unica, da piccola era un vero maschiaccio.

Voleva entrare nell'esercito, proprio come suo padre, ma allora era impossibile per le donne. Quando scoppiò la guerra suo padre andò sul fronte orientale e venne dato per "Disperso" nella battaglia di Varsavia. Allora lei aveva 17 anni e la morte di suo padre fu un duro colpo per lei. Il denaro che le lasciò suo padre non durò a lungo, quindi fece domanda come segretaria presso il Ministero degli Esteri.

Dopo qualche anno divenne l'assistente della Segretaria del Consigliere generale del personale. Sandra fu così brava che dopo 2 anni venne promossa a Segretaria personale del Ispettore dei dispacci. In questa posizione si trovò in mezzo a una rete di intrighi e operazioni segrete dei Servizi Segreti di sua Maestà.

Quando un giorno servì un corriere a Pietrogrado, finalmente le si presentò l'occasione per entrare in azione, e fece subito domanda.

Continuò a lavorare per i Servizi Segreti e i suoi più grandi successi furono il trasporto dei codici Potempkin fuori dalla Russia e la creazione di una rete di spie britanniche a Mosca.

Quando venne creato il Comando fantasma, non esitò a cercarci un lavoro e, dato il suo passato, venne impiegata come agente sul campo.

Mortar, interpellato, l'ha definita così: "Un tipo difficile, direi. Non mi fraintendete, Goggles è una professionista in azione; un ottimo agente e anche molto intelligente."

"Mortar"

Mortar è un altro agente del Comando fantasma che vi assisterà in molte delle vostre missioni.

Descrizione fisica

Mortar ha un aspetto piuttosto trasandato, dato che si rade e si lava raramente. Le cicatrici sul suo volto, testimoniano la sua grande esperienza nei combattimenti e ha visto cose che la maggior parte degli uomini non riescono a vedere in tutta una vita.

È un esperto di armi da fuoco e di strategie di combattimento, oltre a essere un eccellente tiratore, raramente le sue vittime riescono a capire da cosa sono stati colpiti. Goggles l'ha visto sorridere solo dopo che aveva tagliato la gola a una guardia...

Biografia

Nato e cresciuto a Nantes in Francia, entrò nell'esercito francese nel 1917. Dimostrò di essere portato per le azioni furtive e dopo solo 7 mesi i suoi superiori decisero di utilizzarlo nelle operazioni notturne dietro le linee nemiche.

Il suo trucco preferito è: scavare una buca per terra e coprirsi con foglie o neve, aspettando il momento giusto per attaccare alle spalle una sentinella di passaggio e recidergli la gola.

Deve il suo soprannome a quella volta che trascinò un mortaio attraverso una pioggia di pallottole durante l'offensiva Neisser.

Quando venne formato il Comando fantasma nel 1924, chiese immediatamente di prendervi servizio e dopo poco tempo entrò a far parte del gruppo operativo.

Ha compiuto molte missioni e si dice che riesca a sopravvivere a tutto, soprattutto perché è l'unico a essere sopravvissuto a quattro missioni, e nell'ultima di queste è stato il solo a sfuggire al fuoco della polizia segreta Russa.

Red ha detto di lui: "Mortar... è violento e non conosce mezzi termini. Talvolta ho l'impressione che non ci si possa fidare di lui, e questo rende difficile lavorare con lui."

7 INSTALLAZIONE AVVIO DEL GIOCO

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

LA VIDEATA DI SELEZIONE DELLA LINGUA. IL MENU PRINCIPALE. /AVVIO RAPIDO.

8

Installazione.

Inserite il CD nell'unità CD-ROM. Se la funzione esecuzione automatica è attivata, dopo poco dovrebbe apparire il programma di installazione. Se la funzione esecuzione automatica non è attivata, sfogliate il CD con Gestione risorse ed eseguite il programma di installazione.

Appena apparirà il programma di installazione, per installare il gioco sul disco rigido seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Se volete eliminare il gioco dal disco rigido dopo che è stato installato, utilizzate il programma di disinstallazione fornito. Il programma di disinstallazione si trova nella cartella "Codename Eagle" in "Take2" in "Programmi" nel menu Avvio.

Avvio del gioco.

Dopo che è stato installato, il gioco potrà essere avviato cliccando per due volte sull'icona "Codename Eagle" sul desktop. Altrimenti potrete cliccare su "Codename Eagle" nella cartella "Codename Eagle" in "Take2" in "Programmi" nel menu Avvio.

La sequenza introduttiva.

Quando avviate un gioco, apparirà l'introduzione composta da una serie di sequenze; per saltare le sequenze premere il tasto ESC.

La videata di selezione della lingua.

La prima volta che avvierete il gioco, apparirà questa videata. Cliccare per due volte sulla bandiera che rappresenta la lingua che volete utilizzare.

Il menu principale.

Il menu principale vi offre 6 opzioni:

1. Giocatore unico – giocare una partita a un solo giocatore
2. Multiplay – giocare partite a più giocatori
3. Configurazione – modificare le impostazioni del gioco
4. Titoli – visualizzare l'elenco dei titoli
5. Esci – tornare a Windows
6. Visualizza introduzione – rieseguire la sequenza introduttiva

Tutte le videate dei menu vengono controllate con il mouse. Per selezionare un'opzione, puntateci sopra (l'opzione verrà evidenziata) e premete il pulsante sinistro del mouse. Potete anche premere il tasto ESC su una delle videate per tornare indietro di una videata per volta sui menu.

Avvio rapido.

Quando apparirà il menu principale, per cominciare a giocare con le impostazioni e i comandi predefiniti:

1. Selezionare "Giocatore unico".
2. Attendere il menu successivo, quindi selezionare "Nuova partita".
3. Attendere la videata di Selezione della missione, quindi selezionare "Inizia partita".

Se avviate il gioco per la prima volta con l'avvio veloce, verrà utilizzata la vostra scheda video primaria, una risoluzione dello schermo di 640*480 e una intensità colore di 16-bit (impostazioni predefinite). Se il gioco non viene visualizzato correttamente o gira più lentamente, provate a riconfigurare il gioco dall'opzione "Configurazione" sul menu principale.

9 GIOCARE UNA PARTITA A UN GIOCATORE BRIEFING DELLE MISSIONI

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

SALVARE UNA PARTITA A UN GIOCATORE CARICARE UNA PARTITA A UN GIOCATORE. 10

Giocare una partita a un giocatore.

Per giocare una partita a un giocatore, selezionare l'opzione "Giocatore unico" dal menu principale. Quando apparirà il menu successivo, selezionare l'opzione "Nuova partita". A questo punto apparirà la videata Selezione della missione.

Per selezionare una missione, cliccare sulla sua immagine. Quando viene selezionata una missione, la sua immagine verrà evidenziata. La prima volta, la videata di Selezione della missione mostrerà solamente la prima missione, ma andando avanti nel gioco visualizzerà tutte le missioni portate a termine. In questo modo potrete rigiocare tutte le missioni già completate.

Selezionata una missione, per cominciare a giocare cliccate su "Inizia partita".

Briefing delle missioni.

Selezionate la missione da giocare e vi verrà mostrato il briefing di quella missione. Apparirà una videata che mostrerà a sinistra i dettagli dell'area della missione e a destra una breve presentazione dell'Ufficiale in Comando del Comando fantasma che vi spiegherà lo scenario e fornirà informazioni sugli obiettivi della vostra missione.

Dopo aver consultato tutte le informazioni fornite su questa videata, selezionate l'opzione "Avanti" per visualizzare una panoramica dall'alto dell'area della missione. La panoramica mostra una mappa completa a 3D dell'area della missione indicando i punti chiave e fornendo altre informazioni di vitale importanza sulla vostra missione.

Premere la Barra spaziatrice per scorrere gli obiettivi della missione, quindi premere il tasto ESC per cominciare la missione.

Salvare una partita a un giocatore.

Mentre giocate potrete salvare la vostra partita in qualsiasi momento. Per salvarla, premere il tasto ESC. Apparirà una videata con un menu. Selezionare l'opzione "Salva partita". Apparirà la videata Salva/Carica in cui verranno mostrate 9 caselle. In una casella può essere salvata una sola partita, per cui potranno essere salvate solo 9 partite contemporaneamente. Se una casella contiene un gioco salvato, in quella casella verrà mostrata una videata della partita salvata.

Per salvare la vostra partita, cliccare su una casella vuota. Se nessuna delle caselle è vuota, cliccare su una casella che contiene già una partita salvata, ma in questo caso quella partita salvata verrà eliminata dato che ogni casella ne può contenere solamente una. Prima di salvare la partita attuale, dovrete confermare che volete effettivamente eliminare la partita vecchia.

Dopo aver salvato il gioco, selezionate l'opzione "Continua" o premete il tasto ESC per tornare a giocare la partita. Altrimenti, potrete spostarvi sui menu utilizzando l'opzione "Indietro" e abbandonate il gioco dal menu principale.

Caricare una partita a un giocatore.

Per caricare una partita, selezionare l'opzione "Giocatore unico" dal menu principale. Quando apparirà il menu successivo, selezionare l'opzione "Carica partita".

Potrete anche caricare una partita mentre state giocando una missione; premete il tasto ESC per accedere ai menu e selezionate di nuovo l'opzione "Carica partita". Apparirà la videata Carica/Salva descritta precedentemente nella sezione "Salvare una partita a un giocatore". Per caricare una partita salvata, cliccare sulla relativa videata.

11 PARTITE MULTIPLAYER

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

UNIRSI A UNA PARTITA MULTIPLAYER 12

Partite multiplayer – note

Ci sono due modi per giocare una partita in multiplayer di Codename: Eagle: tramite una Rete locale (LAN) o via Internet.

Se volete giocare via LAN o tramite una connessione permanente a Internet, per ulteriori informazioni consultate la sezione "Giocare una partita multiplayer".

Se volete giocare tramite Internet e avete una connessione (modem) di accesso remoto, dovrete collegarvi alla Rete tramite il vostro Provider Internet (ISP) prima di passare alla sezione "Giocare una partita multiplayer".

Ricordate che non potete giocare partite multiplayer utilizzando un modem per collegarvi direttamente a un altro computer, dovete giocare tramite Internet.

Giocare una partita multiplayer.

Per giocare una partita multiplayer, selezionate l'opzione "Multiplay" dal menu principale. Quando apparirà la videata successiva, dovrete scegliere se cominciare una nuova partita o unirvi a una partita esistente. Se volete cominciare una partita nuova, selezionate l'opzione "Host della partita". Se volete unirvi a una partita esistente, selezionate l'opzione "Unirsi alla partita".

Fare l'host di una partita multiplayer.

Se avete scelto di cominciare una nuova partita multiplayer, apparirà una videata nella quale potrete scegliere come impostare la nuova partita. Dovete scegliere:

- Un Protocollo – se state giocando tramite una LAN o una connessione permanente a Internet dovrete selezionare IPX o TCP/IP, a seconda dei casi; se state giocando con una connessione a Internet di accesso remoto, selezionate TCP/IP
- Un nome per identificarvi nel gioco
- Un colore della squadra – Rosso o Blu, o scegliere l'opzione Automatico per far scegliere al computer
- Un nome per il gioco per poterlo identificare tra gli altri giochi
- Il numero di giocatori consentito nel gioco, da 2 a 16

- Il tipo di gioco – Scontro mortale, Caccia alla bandiera o Gioco di squadra
- Una mappa – l'ambiente nel quale giocherete la partita (ci sono 5 opzioni di mappe disponibili)
- Tempo limite – la durata della partita multiplayer. Esaurito il tempo limite, vincerà la squadra o il giocatore con il punteggio più alto.

N.B. Il tecnico potrà indicarvi il protocollo utilizzato dalla vostra rete.

Unirsi a una partita multiplayer.

Se volete unirvi a una nuova partita multiplayer, apparirà una videata nella quale vi verranno indicate le eventuali partite in corso. Prima di unirvi a una di queste partite, dovete impostare alcune cose:

- Un Protocollo – se state giocando tramite una LAN o una connessione permanente a Internet dovrete selezionare IPX o TCP/IP, a seconda dei casi; se state giocando con una connessione a Internet di accesso remoto, selezionate TCP/IP
- Un nome per identificarvi nel gioco
- Un colore della squadra – Rosso o Blu, o scegliere l'opzione Automatico per far scegliere al computer

A questo punto cliccate sull'opzione "Aggiornare lista" e controllate la casella nella parte inferiore della videata per vedere se ci sono delle partite multiplayer alle quale potete unirvi. Ogni partita elencata mostra alcuni parametri:

- Nome – il nome del gioco
- Ping – un numero che identifica la velocità alla quale le informazioni verranno trasmesse tra i giocatori della partita - cercate le partite con il ping BASSO, poiché queste saranno quelle più veloci
- Mappa – l'ambiente nel quale si gioca la partita
- Giocatori – il numero dei giocatori nella partita - cercate i giochi con meno di 16 giocatori
- Tipo – il tipo di partita – Scontro mortale, Caccia alla bandiera o Gioco di squadra
- Indirizzo IP – l'indirizzo del computer del giocatore host - non vi preoccupate troppo al riguardo

Per unirvi alla partita, cliccateci sopra per evidenziarla e poi cliccate sull'opzione "Unirsi alla selezionata".

Tipi di partite multiplayer.

(a) SCONTRO MORTALE (GIOCATORE contro GIOCATORE)

Una partita Scontro mortale, o FFA (Free for All - Aperta a tutti), mette i giocatori alla prova uno contro l'altro su alcune mappe speciali selezionate. Quando il server raggiungerà il tempo massimo, colui che avrà colpito il maggior numero di bersagli vincerà la partita. Armi, munizioni, potenziatori e veicoli verranno continuamente rigenerati sulla mappa.

Punteggio:

Azione	Punti guadagnati
Eliminare l'avversario	1
Eliminare se stessi	-1

Le mappe più adatte per le partite Scontro mortale sono: DMI e DM5.

(b) GIOCO DI SQUADRA (SQUADRA contro SQUADRA)

In una partita Gioco di squadra i giocatori vengono divisi nelle squadre Rossa e Blu. Lo scopo del Gioco di squadra è di 'separare' il maggior numero possibile dei giocatori dalla squadra nemica. Ogni giocatore eliminato aggiungerà dei punti al punteggio totale della squadra. Quando il server raggiungerà il tempo massimo, colui che avrà colpito il maggior numero di bersagli vincerà la partita. Armi, munizioni, potenziatori e veicoli verranno continuamente rigenerati sulla mappa. Nella partita Gioco di squadra non potete eliminare i giocatori della vostra stessa squadra.

Punteggio:

Azione	Punti guadagnati
Eliminare l'avversario	1
Eliminare se stessi	-1

Le mappe più adatte per le partite Gioco di squadra sono: DMI, DM2, DM3, DM4 e DM5.

(c) CACCIA ALLA BANDIERA (SQUADRA contro SQUADRA)

Una partita Caccia alla bandiera si svolge così: i giocatori vengono divisi in due squadre, ognuna delle quali ha una sua base. L'obiettivo delle squadre è catturare la bandiera del nemico. Sottraendo la bandiera al nemico e depositandola dove si trova la vostra bandiera, guadagnerete 20 punti che verranno aggiunti al punteggio totale della squadra. Se colui che porta la bandiera viene ucciso, la bandiera ricomparirà automaticamente nella sua posizione predefinita. In una partita Caccia alla bandiera, non potete eliminare i giocatori della vostra stessa squadra. Armi, munizioni, potenziatori e veicoli verranno continuamente rigenerati sulla mappa.

Punteggio:

Azione	Punti guadagnati
Eliminare un avversario della squadra nemica	1
Eliminare il nemico con la bandiera	2
Prendere la bandiera del nemico	2
Catturare la bandiera del nemico	10
Eliminare se stessi	-1

Le mappe più adatte per le partite Caccia alla bandiera sono: DMI, DM2, DM3 e DM4.

Configurazione del gioco.

Nel gioco ci sono molte funzioni che possono essere modificate a piacimento. Per effettuare i cambiamenti, selezionare l'opzione "Configurazione" dal menu principale. Apparirà una videata dalla quale potrete impostare:

- Livello degli Effetti sonori (effetti sonori)
- Numero dei canali audio - 4, 8 o 16
- Volume della musica
- Livello dei dettagli (dettaglio della grafica) - Basso, Medio o Massimo
- Livello della grafica (effetti speciali) - Nessuno, Medio o Massimo
- Driver video - Direct3D o 3DFX
- Scheda video - la vostra scheda primaria o (se ne avete una) secondaria
- Risoluzione dello schermo e intensità del colore
- Sottotitoli on od off
- Lingua

Potete anche ridefinire i tasti di controllo selezionando l'opzione "Configurazione tasti".

Per selezionare un'opzione di configurazione, dovete semplicemente cliccarci sopra. Per utilizzare la barra scorrevole degli effetti sonori e della musica, puntare sulla casellina bianca al lato della barra e premete e tenete premuto il tasto sinistro del mouse. Adesso spostate il mouse a sinistra e a destra per muovere la casellina in un senso o nell'altro per aumentare o diminuire il volume. Rilasciate il pulsante sinistro del mouse quando avrete ottenuto il volume desiderato.

Modificare la lingua.

Se cliccate sull'opzione "Selezione lingua", apparirà la videata di Selezione lingua visualizzata la primissima volta che avete avviato il gioco. Cliccate sulla bandiera che rappresenta la lingua che volete utilizzare, quindi cliccate sull'opzione "Indietro" per tornare sulla videata di Configurazione.

Configurazione dei comandi di gioco.

Per modificare la configurazione dei comandi di gioco, selezionate l'opzione "Configurazione" dal menu principale. Quando apparirà la videata del menu di Configurazione, selezionate l'opzione "Configurare tasti".

Apparirà una videata con una tabella in cui verrà mostrata la configurazione attuale dei tasti. Nella tabella vengono mostrate tutte le azioni consentite nel gioco con i relativi tasti abbinati. C'è anche l'opzione "tasto alternativo" che vi consente di impostare più di un tasto per azione.

Per cambiare il tasto, cliccare su questa azione. Adesso, apparirà un messaggio in cui vi verrà chiesto di premere un nuovo tasto o pulsante e a questo punto verrà effettuato il cambiamento.

Noterete che quando assegnerete un nuovo tasto o pulsante a un'azione, l'impostazione del tasto alternativo cambierà. Questo perché il tasto o il pulsante (principale) originale lo sostituirà, per. es.: se assegnate un nuovo tasto per l'azione "Sparare", il tasto originale (Barra spaziatrice) diventerà il tasto alternativo.

Su questa videata ci sono altre due opzioni: "Invertire mouse" e "Predefinito". Selezionando una o ambedue le opzioni Invertire Mouse "X" e "Y", potrete invertire le assi delle X e delle Y del mouse. Per esempio, il mouse viene utilizzato come predefinito per spostarsi nel gioco. Spostando il mouse in alto guarderete in alto, ma se selezionate l'opzione "X" spostando il mouse in alto guarderete invece in basso.

Selezionando l'opzione "Predefinito" ripristinerete le impostazioni originali dei tasti.

17 COMANDI PREDEFINITI

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

COMANDI PREDEFINITI 18

La seguente tabella mostra i comandi predefiniti per il gioco:

Tasto/Pulsante	Azione
W	Camminare avanti Guidare avanti (veicoli terrestri)
S	Dare gas (aereo) Camminare indietro Retromarcia (veicoli terrestri) Togliere gas/retromarcia (aereo)
A	Camminare di lato a sinistra Girare a sinistra (veicoli terrestri)
D	Timone a sinistra (aereo) Camminare di lato a destra Girare a destra (veicoli terrestri)
Cursore su	Timone a destra (aereo)
Cursore giù	Picchiata (aerei)
Cursore a sinistra	Salire di quota (aereo)
Cursore a destra	Inclinare a sinistra (aereo)
Mouse	Inclinare a destra (aereo) Guardarsi intorno/mirare Mirare torretta (veicoli terrestri)
PSM*	Sparare l'arma
Barra spaziatrice	Sparare cannone (aereo)
CTRL	Sganciare bomba (aereo) Saltare

PDM*	Azione
1	Entrare/uscire dal veicolo (comprese le postazioni di cannoni) Selezionare Coltello
2	Selezionare Pistola
3	Selezionare Fucile
4	Selezionare Carabina e zoom avanti o indietro
5	Selezionare Mitragliatrice
6	Selezionare Granata
7	Selezionare Bomba e detonatore
8	Selezionare Bazooka
9	Selezionare Fucile a gas
0	Selezionare Lanciafiamme
E	Scorrere tutte le armi possedute
Q	Scorrere tutti gli oggetti posseduti nell'inventario
Invio	Usare l'oggetto selezionato
F1	Visuale in 1ª persona
F2	Visuale in 3ª persona
F3	Guardarsi alle spalle
F4	"Panoramica"
F9	Centrare la visuale da dietro
Page Up	Zoom indietro (dalla visuale in 3ª persona)
Insert	Zoom avanti (dalla visuale in 3ª persona)
TAB	Visualizzare mappa (giocatore singolo) o visualizzare tutti i dettagli del giocatore (partite multiplayer)

* N.B. PSM e PDM indicano rispettivamente il pulsante sinistro del mouse e il pulsante destro del mouse.

19 LA VIDEATA DI GIOCO

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

UTILIZZARE L'INVENTARIO DELLE ARMI 20 UTILIZZARE L'INVENTARIO DEGLI OGGETTI..

Ecco un riassunto della videata di gioco:



Il "visualizzatore a testa in su" mostra:

- (A) l'inventario delle vostre armi - le armi che possedete
- (B) l'inventario dei vostri oggetti - gli oggetti che possedete
- (C) il totale delle munizioni - le munizioni rimaste
- (D) la salute - più la faccia di Red sarà rossa, minore sarà la vostra salute
- (E) il livello della vostra corazza - la potenza residua

La disposizione del visualizzatore a testa in su varierà leggermente quando utilizzerete un veicolo:



In questo esempio:

- (A) mostra il livello del carburante dell'aereo - la spia lampeggerà quando il livello del carburante sarà troppo basso
- (B) mostra la distanza dal suolo dell'aereo - la spia lampeggerà quando correrete il rischio di toccare terra
- (C) mostra il livello della corazza dell'aereo - la sua "salute"
- (D) mostra la vostra salute - più la faccia di Red sarà rossa, minore sarà la vostra salute
- (E) mostra le munizioni - in questo caso bombe e proiettili

Quando utilizzate dei veicoli terrestri, le spie di emergenza non appariranno e gli indicatori delle munizioni differiranno da quelli mostrati qui in base al veicolo che state utilizzando.

Utilizzare l'inventario delle armi.

Quando raccogliete un'arma nuova questa verrà automaticamente aggiunta all'inventario delle vostre armi.

Per predefinito, l'inventario delle armi è nascosto. Per accedere all'inventario, premere il tasto E o il tasto del numero che corrisponde all'arma che volete utilizzare (per ulteriori informazioni consultare "Comandi") e l'inventario delle armi apparirà in cima alla videata.

Premete ripetutamente il tasto E per scorrere le armi e selezionarne una. Premendo il tasto del numero dell'arma effettuerete la "selezione rapida" di quell'arma. L'arma attualmente selezionata apparirà più grande rispetto alle altre armi dell'inventario. Quando viene selezionata, l'arma apparirà nelle vostre mani.

Quando avrete finito di utilizzarlo, l'inventario delle armi scomparirà.

Utilizzare l'inventario degli oggetti.

Quando raccogliete un oggetto nuovo, questo verrà automaticamente aggiunto all'inventario dei vostri oggetti.

Per predefinito, l'inventario degli oggetti è nascosto. Per accedere all'inventario, premere il tasto Q e l'inventario degli oggetti apparirà nella parte destra della videata.

Premete ripetutamente il tasto E per scorrere gli oggetti e selezionarne uno. L'arma attualmente selezionata apparirà più grande rispetto agli altri oggetti dell'inventario. Appena viene selezionato, l'oggetto potrà essere utilizzato.

Quando avrete finito di utilizzarlo, l'inventario degli oggetti scomparirà.

21 LA MAPPA DI GIOCO. /EDIFICI. VEICOLI. /ARMI FISSE

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

22 ARMI NEMICHE. /OGGETTI DA RACCOGLIERE COMUNICARE CON GLI ALTRI PERSONAGGI

La mappa di gioco.

Potete consultare la mappa dell'area della missione attuale, premendo il tasto TAB. Oltre a mostrare il territorio, le strade, i sentieri e le installazioni nemiche, la mappa mostra una lista degli obiettivi delle missioni e mostra la vostra posizione attuale e la direzione in cui siete rivolti. Di tanto in tanto mostrerà anche dove si trova il nemico.

Edifici..

Nel corso del gioco troverete svariati edifici e in alcuni di questi potrete anche entrarci; in molte occasioni non sarete obbligati a entrarci per portare a termine una missione, tuttavia entrando potrete guadagnarvi un premio.

Veicoli.

Nel corso del gioco vi imparerete in svariati veicoli nemici e alleati che potrete utilizzare. Ricordate però che ogni veicolo ha consumi di carburante diversi, a seconda della sua potenza o della velocità, quindi tenete d'occhio il livello del carburante quando utilizzate un veicolo o potreste finire nel posto sbagliato al momento sbagliato. La spia del carburante lampeggerà quando il carburante sarà troppo basso.

Armi fisse.

Talvolta incontrerete delle postazioni di cannoni, come i cannoni antiaerei. Queste postazioni si trovano a terra o su veicoli marini e potrete utilizzarle solo se appartengono agli Alleati. Se non sono caricate, dovrete disporre o sapere dove trovare le relative munizioni.

Armi nemiche.

Ogni volta che vi scontrate con delle truppe nemiche, potreste riuscire a trovare e utilizzare delle armi che il nemico utilizzava contro di voi. Quindi prima di attaccare il nemico, guardatevi intorno per vedere se ci sono delle armi in giro. Come per le vostre armi, anche per utilizzare le armi del nemico vi serviranno le munizioni se le armi non sono cariche.

Se raccogliete un'arma dello stesso tipo di un'arma già in vostro possesso, raccoglierete solamente una percentuale delle munizioni dell'arma doppiata.

Oggetti da raccogliere.

Nel corso del gioco potrete raccogliere molti oggetti, come il carburante, le corazze, la salute e le munizioni, quindi tenete gli occhi aperti e sfruttate al massimo tutto quello che riuscite a trovare.

Comunicare con gli altri personaggi.

Nel gioco potrete comunicare con molti personaggi. Quando li incontrerete, li riconoscerete immediatamente e spesso si volteranno verso di voi e cominceranno a parlare con voi. Alcuni di questi personaggi vi forniranno informazioni importantissime, quindi tenete gli occhi aperti e se non siete sicuri, avvicinatevi con cautela...

23 RAPPORTI SULLE MISSIONI. / FALLIRE UNA MISSIONE. COMPLETARE UNA MISSIONE.

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

INFORMAZIONI SULLE ARMI 24

Rapporti sulle missioni.

Se completate o fallite una missione, riceverete comunque un rapporto sulla missione.

Se fallite una missione, apparirà un breve rapporto in cui vi verranno fornite le seguenti informazioni:

- (a) Il nome della missione
- (b) Un elenco degli obiettivi di missione completati e falliti

Tuttavia, se completate una missione, il rapporto sarà più dettagliato e vi fornirà le seguenti informazioni:

- (a) Il nome della missione
- (b) Un elenco degli obiettivi di missione completati e falliti
- (c) Il tempo totale di gioco della missione
- (d) Il livello di precisione delle armi (in percentuale)
- (e) Un elenco delle truppe, dei veicoli e degli edifici nemici distrutti in percentuale in rapporto a tutti quelli presenti nella missione

Fallire una missione.

Se fallite una missione, otterrete il rapporto e dopo potrete scegliere se rigiocare la missione o abbandonare il gioco.

Completare una missione.

Se porterete a termine una missione, otterrete il rapporto e potrete scegliere se giocare la missione successiva o abbandonare il gioco. Vi verrà anche data la possibilità di rigiocare la missione, dato che in alcuni casi potrete completare la missione senza però aver completato il 100% dei compiti. Vale la pena rigiocare una missione perché potreste trovare nuove armi e nuovi oggetti, o incontrare altri personaggi che potrebbero fornirvi nuove informazioni...

Il seguente elenco mostra le armi principali con cui sarete armato o che potrete trovare nei vari stadi del gioco:



Tipo: Coltello
 Marca: Trench
 Calibro: -
 Velocità: -
 Portata: 1 m
 Danno: 10
 Peso: 0,5 kg
 Munizioni: -
 Munizioni utilizzate ogni volta: -
 Munizioni massime caricate: -



Tipo: Pistola
 Marca: Webley
 Calibro: 0,355
 Velocità: 350 m/s
 Portata: 100 m
 Danno: 4
 Peso: 1,2 kg
 Munizioni: Proiettile
 Munizioni utilizzate ogni volta: 1
 Munizioni massime caricate: 200



Tipo: Fucile
 Marca: Remington
 Calibro: 12
 Velocità: 750 m/s
 Portata: 200 m
 Danno: 8
 Peso: 3,1 kg
 Munizioni: Proiettile
 Munizioni utilizzate ogni volta: 2
 Munizioni massime caricate: 200



Tipo: Carabina
 Marca: Mauser Kar 98k
 Calibro: 7,92 mm
 Velocità: 2000 m/s
 Portata: 300 m
 Danno: 24
 Peso: 3,4 kg
 Munizioni: Proiettile
 Munizioni utilizzate ogni volta: 2
 Munizioni massime caricate: 200



Tipo: Mitragliatrice
 Marca: PPSx
 Calibro: 7,62 mm
 Velocità: 125 m/s
 Portata: 50 m
 Danno: 4
 Peso: 5,2 kg
 Munizioni: Proiettile
 Munizioni utilizzate ogni volta: 1
 Munizioni massime caricate: 200



Tipo: Granata
 Marca: M1914/31
 Calibro: -
 Velocità: -
 Portata: 20 m
 Danno: 50
 Peso: 1,1 kg
 Munizioni: Esplosivo
 Munizioni utilizzate ogni volta: 1
 Munizioni massime caricate: 25

25 INFORMAZIONI SUGLI OGGETTI

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

SUGLI OGGETTI DA RACCOGLIERE 26



Tipo: Bomba e detonatore
 Marca: Jam-Tin
 Calibro: non disp.
 Velocità: non disp.
 Portata: 5 0 m
 Danno: 100
 Peso: 3,3 kg
 Munizioni: Esplosivo
 Munizioni utilizzate ogni volta: 2
 Munizioni massime caricate: 25



Tipo: Lancia fiamme
 Marca: Heat Launcher
 Calibro: 60 mm
 Velocità: non disp.
 Portata: 10 m
 Danno: 50/s
 Peso: 5,0 kg
 Munizioni: Gas
 Munizioni utilizzate ogni volta: 1
 Munizioni massime caricate: 100



Tipo: Bazooka
 Marca: Hale Launcher
 Calibro: 80 mm
 Velocità: 1500 m/s
 Portata: 80 m
 Danno: 100
 Peso: 5,1 kg
 Munizioni: Esplosivo
 Munizioni utilizzate ogni volta: 1
 Munizioni massime caricate: 25

Informazioni sugli oggetti
 Il seguente elenco mostra gli oggetti che potrete raccogliere, tenere nel vostro inventario e utilizzare nel corso del gioco:



Tipo: Cassetta degli attrezzi
 Effetto: Ripristina la corazza di un veicolo di 50 crediti



Tipo: Fucile a gas
 Marca: Gauss Launcher
 Calibro: 60 mm
 Velocità: non disp.
 Portata: 30 m
 Danno: 100/s
 Peso: 3,5 kg
 Munizioni: Gas
 Munizioni utilizzate ogni volta: 2
 Munizioni massime caricate: 100



Tipo: Tanica di carburante
 Effetto: Assegna al veicolo 50 crediti di carburante



Tipo: Bomba a orologeria



Tipo: Sci

SUGLI OGGETTI DA RACCOGLIERE

Il seguente elenco mostra i diversi oggetti da raccogliere e utilizzare nel corso del gioco:



Tipo: Bende
 Effetto: Ripristina di 25 punti la salute



Tipo: Caricatore di munizioni
 Effetto: Assegna 10 proiettili



Tipo: Kit di medicinali
 Effetto: Ripristina di 50 punti la salute



Tipo: Scatola di munizioni
 Effetto: Assegna 1 esplosivo



Tipo: Maschera anti gas
 Effetto: protegge chi la indossa dal gas per 1 minuto



Tipo: Confezione di esplosivi
 Effetto: Assegna 3 esplosivi



Tipo: Giubbotto antiproiettile
 Effetto: Assegna 100 punti alla corazza di colui che lo indossa e assorbe il 50% dei danni provocati dalle armi



Tipo: Scatola di esplosivi
 Effetto: Assegna 10 esplosivi



Tipo: Giubbotto corazzato
 Effetto: Assegna 200 punti alla corazza di colui che lo indossa e assorbe il 75% dei danni provocati dalle armi



Tipo: Bombola piccola di gas
 Effetto: Assegna 10 bombole di gas



Tipo: Bombola grande di gas
 Effetto: Assegna 25 bombole di gas

27 INFORMAZIONI SUI VEICOLI SPIEGAZIONE E CATEGORIE

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

I VEICOLI 28

Informazioni sui veicoli

Il seguente elenco mostra i principali veicoli che potrete trovare e utilizzare nei vari stadi del gioco.

Spiegazione e categorie

Ci sono 2 tipi di "Corazza": leggera e pesante. Un veicolo con una corazza leggera subisce il 50% dei danni provocati dai proiettili e il 100% dei danni provocati dai bombardamenti. Un veicolo con una corazza pesante subisce il 25% dei danni provocati dai proiettili e il 75% dei danni provocati dai bombardamenti.

"Colpi" indica il totale dei danni che un veicolo può sopportare prima di essere distrutto.

"Velocità massima" è la velocità massima raggiunta da un veicolo.

"Armamento" è il tipo di arma con il quale il veicolo è stato equipaggiato.

"Munizioni" è il tipo di munizioni che servono al veicolo per sparare le sue armi.

Esistono 3 categorie di "Manovre":

"Classe A" - veicoli facili da controllare. La maggior parte dei veicoli di terra appartengono a questa categoria.

"Classe B" - veicoli che richiedono al giocatore di guidare e guardare contemporaneamente in un'altra direzione. I veicoli terrestri più avanzati appartengono a questa categoria.

"Classe C" - questi veicoli sono i più difficili da guidare. Il giocatore non può distogliere neanche un attimo.

I VEICOLI



Manovre:

Tipo: Camion Russo
Corazza: Pesante
Colpi: 120
Velocità massima: 70 km/h
Armamento: Nessuno
Classe A



Armamento:
Manovre:

Tipo: Motocicletta Russa
Corazza: Leggera
Colpi: 80
Velocità massima: 120 km/h
Armamento: Nessuno
Classe A



Manovre:

Tipo: Barca in legno
Corazza: Leggera
Colpi: 4
Velocità massima: 40 km/h
Armamento: Nessuno
Classe A



Manovre:

Tipo: Torpediniera Russa
Corazza: Pesante
Colpi: 80
Velocità massima: 60 km/h
Armamento: Nessuno
Classe A



Armamento: Torretta con due mitragliatrici
Munizioni: Proiettili
Manovre: Classe B

Tipo: Auto corazzata Russa
Corazza: Leggera
Colpi: 120
Velocità massima: 120 km/h



Armamento: Un cannone
Munizioni: Cartucce
Manovre: Classe B

Tipo: Carro alleato
Corazza: Pesante
Colpi: 180
Velocità massima: 90 km/h



Armamento: Un cannone
Munizioni: Proiettili, Cartucce
Manovre: Classe B

Tipo: Carro russo
Corazza: Pesante
Colpi: 180
Velocità massima: 90 km/h



Armamento: Lanciagamme e lunga gittata
Munizioni: Gas
Manovre: Classe B

Tipo: Carro lanciagamme Russo
Corazza: Pesante
Colpi: 120
Velocità massima: 120 km/h



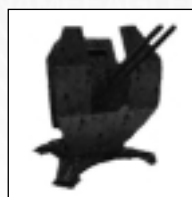
Tipo: Aeroplano alleato
 Corazza: Leggera
 Colpi: 60
 Velocità massima: 180 km/h
 Armamento: Una mitragliatrice ad alta velocità, Bombe
 Munizioni: Proiettili, Cartucce
 Manovre: Classe C



Tipo: Bombardiere Russo
 Corazza: Leggera
 Colpi: 80
 Velocità massima: 180 km/h
 Armamento: Una mitragliatrice ad alta velocità, Bombe
 Munizioni: Proiettili, Cartucce
 Manovre: Classe C

Informazioni sulle difese fisse

Gli eserciti Alleati e nemici utilizzano ambedue dei sistemi di difesa statica. Potete utilizzare le versioni Alleate in questo modo:



Tipo: Cannone antiaereo
 Armamento: Due mitragliatrici antiaeree
 Corazza: Leggera
 Velocità dell'arma: 200 m/s
 Portata dell'arma: 100 m
 Danno all'arma per colpo: 4



Tipo: Bunker
 Armamento: Mitragliatrice
 Corazza: Pesante
 Velocità dell'arma: 200 m/s
 Portata dell'arma: 100
 Danno all'arma per colpo: 4

Suggerimenti e consigli

- Ecco una lista di cose che potrete provare a fare se avrete problemi a completare la missione:
- Provate a utilizzare i veicoli che troverete il più spesso possibile, generalmente si trovano in quella particolare posizione per un motivo ben preciso. Provare a portare a termine una missione senza utilizzare i veicoli potrebbe complicare notevolmente le cose.
- Parlate con tutti i personaggi che incontrerete, a meno che non siano palesemente ostili, poiché potrebbero fornirvi importanti indizi per risolvere dei problemi.
- Pensate a come potete utilizzare gli oggetti che troverete per portare avanti le missioni, utilizzare le armi non è sempre la soluzione.
- Alcuni veicoli possono essere distrutti molto facilmente; sfruttate questa caratteristica ma state attenti quando siete voi a utilizzare quei veicoli.
- Provate a selezionare l'arma adatta prima di entrare in una zona di conflitti; cambiare armi durante un combattimento potrebbe far sprecare del tempo prezioso e potreste pagarne le conseguenze.
- Quando pilotate un aereo, ricordatevi che anche il più piccolo movimento modificherà notevolmente la direzione dell'aereo. Non dimenticatevelo, soprattutto quando volate a bassa quota o bombardate.
- Se un veicolo è capovolto, uscite e rientrateci per rimetterlo in piedi sulle ruote. Come il cambio delle armi, questa azione fa sprecare del tempo, quindi fate attenzione quando guidate ed evitate di trovarvi in questa situazione.
- Spesso la carabina è molto utile per 'liquidare' singoli soggetti nemici da lontano, perché in questo modo il nemico avrà difficoltà a localizzarvi.
- Provate a colpire i nemici che hanno armi migliori delle vostre; quando vengono eliminati potrebbero abbandonare le loro armi e voi potreste raccogliercle e utilizzarle.
- Alcuni candelotti di dinamite possono essere accatastati o possono essere piazzati uno accanto all'altro (per. es. in fila) prima di farli scoppiare. Utilizzando questa tecnica potrete creare delle fantastiche trappole 'a catena'.

31 CREDITS

CODENAME EAGLE

CODENAME EAGLE

TECHNICAL SUPPORT 32

Codename: Eagle è stato creato da Refraction Games:

Direzione team Patrick Soderlund
 Design Niklas Pehrson
 Design supplementare Amir Haleem
 Programmatore capo Mats Dal
 Programmazione Johan Pehrson
 Ulrik Lindahl
 Robert Györvari
 Tobias Andersson
 Primo disegnatore Stefan Vukanovic
 Direttore artistico Rikard Hultman
 Animazione Marcus Fritze
 Disegnatori
 Johan Belking
 Carl Lundström
 Lars Gustavsson
 Sonoro Tobias Andersson
 Sequenze filmate Kaktus Film
 Voci dei personaggi Jim Earle
 Alan Pryke
 Roger Breit
 Jessica Frykman
 Wolfgang Schuchardt
 Alan Mansson
 Effetti sonori
 Anders Otterland
 Musica Örjan Strandberg

Infinite Loop

Produttori esecutivi Henrik Eklund
 Hanna Larsson
 Design idea originale Micke Stenmark
 Alvaro Meusi
 Thomas Rådström
 Refraction ringrazia: Mikko Tähtinen
 Eskil Steenberg
 Jacob Boije
 Erik Almenberg
 Soundworks Studio
 Audiomotion
 Octagon Entertainment

Collaudo effettuato da Tarantula Studios:

Collaudatori capo: Paul Byers
 Denby Grace
 Team di collaudatori: Charlie Kinloch
 Jim Thompson
 Lee Johnson
 Jim Cree

Ringraziamenti speciali a:

Coca Cola
 McDonalds
 7Eleven
 Folkets kebeb
 Le fidanzate comprensive
 Watto

Prodotto per conto di Take2 Interactive
 (Europe) Ltd. da Barry Simpson

TECHNICAL SUPPORT

Every effort has been made to make our products as compatible with current hardware as possible. However if you are experiencing problems with running of one of our titles you may contact our Technical Support staff in one of several ways:

Before contacting Technical Support, please be prepared. In order to assist you as efficiently as possible, we will need to know as much information about your computer and the problem as possible. If you can not provide the information in the check list below, then please contact your computer manufacturers technical support department before contacting Take 2 Interactive, otherwise we will be unable to solve your problem.

The information that we will require is as follows :

Contact Details

- Your name
- e-mail address, daytime telephone number or postal address
- If you are from outside the UK, please specify which country you are contacting us from and the language version of the game you are playing.

System Details

- PC Brand Name and model
- Processor speed and manufacturer
- CD-ROM Drive speed and manufacturer
- Total amount of system RAM
- The make and model of your Video Card / 3D Accelerator together with amount of Video RAM
- The make and model of your Sound Card
- Mouse and driver information.

Please describe the circumstances, including any error messages, of your problem as clearly as possible.

NOTE : PLEASE DO NOT CONTACT TAKE 2'S TECHNICAL SUPPORT STAFF IN SEARCH OF GAME HINTS. They are neither permitted nor qualified to supply such information.

OUR TECHNICAL SUPPORT CONTACT DETAILS

Post: Take 2 Interactive Technical Support
 Unit A, Sovereign Park
 Brenda Road
 Hartlepool
 TS25 INN

Telephone +44 (0)1429 855046 (weekdays, 9:30am - 10:00pm)

Fax +44 (0)1429 233677

e-mail - take2@startekeurope.com

tech.support@take2europe.com

Web Site www.take2games.com