

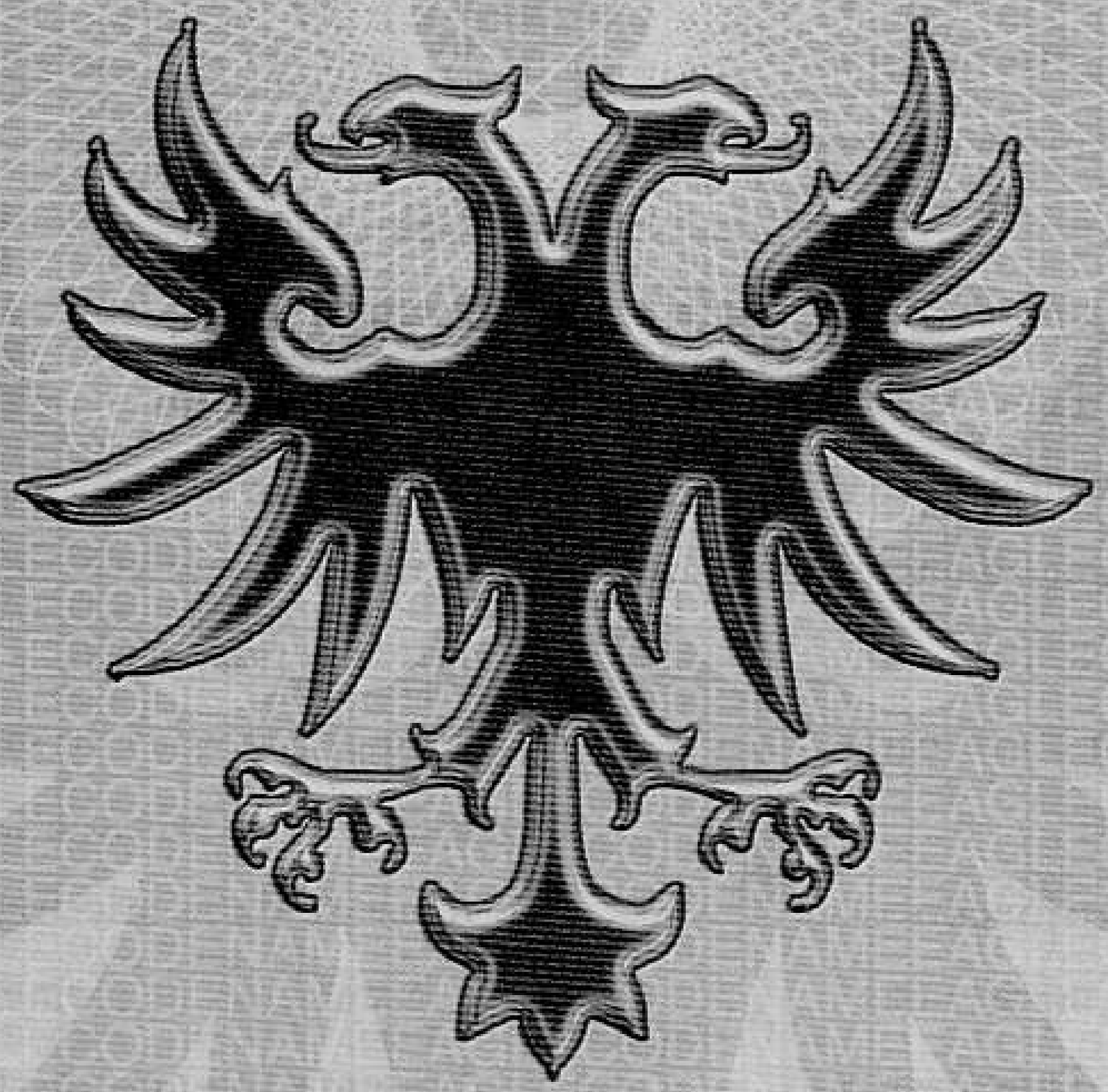
CODENAME EAGLE

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

C O D E N A M E E A G L E

Francais 1

Deutsch 34



CODENAME

EAGLE

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Système requis 2
Introduction 3
Présentation du jeu 3
Profils des personnages 4/5/6
Installation 7
Lancement du jeu 7
Séquence d'introduction 7
L'écran Sélection de langue 8
Menu principal 8
Démarrage rapide 8
Lancement d'une partie à un joueur 9
Briefings de mission 9
Enregistrement d'une partie à un joueur 10
Chargement d'une partie à un joueur 10
Parties multijoueurs
remarques importantes 11
Lancement d'une partie multijoueurs 11
Héberger une partie multijoueurs .11
Rejoindre une partie multijoueurs 12
Types de parties multijoueurss 13/14
Configuration de la partie 15
Changer la langue 16
Configuration des commandes du jeu
Commandes par défaut 17/18
L'écran de jeu 19
Utilisation de l'inventaire
des armes 20
Utilisation de l'inventaire
des objets 20
La carte du jeu 21
Bâtiments 21
Véhicules 21
Armes fixes 21
Armes ennemies 22
Objets 22
Communiquer avec les
autres personnages 22
Comptes rendus de mission 23
Echec de la mission 23
Réussite de la mission 23
Présentation des armes 24/25
Présentation des objets de l'inventaire 25
Présentation des objets à ramasser 26
Présentation des véhicules 27/28/29
Présentation des défenses fixes ..29
Conseils et astuces 30
Crédits 31
Support technique 32

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Codename: Eagle nécessite le système suivant pour fonctionner :

Spécifications minimales:

Système d'exploitation	Windows 95/98
Ordinateur	100% compatible PC
Processeur	Pentium 200 MMX
Disque dur	280 Mo d'espace
CD-ROM	quadruple vitesse
RAM	32 Mo
Périphérique d'entrée	Souris compatible Microsoft
Vidéo	Carte accélératrice 3D compatible DirectX
Audio	Toutes les cartes compatibles DirectX

Spécifications recommandées:

Système d'exploitation	Windows 95/98
Ordinateur	100% compatible PC
Processeur	Pentium II 300
Disque dur	570 Mo d'espace
CD-ROM	16x vitesse
RAM	64 Mo
Périphérique d'entrée	Souris compatible Microsoft
Vidéo	Carte accélératrice 3D compatible DirectX
Audio	Toutes les cartes compatibles DirectX

Multijoueurs:

2 à 16 joueurs
1 CD de jeu par joueur
Réseau compatible IPX ou TCP/IP, Modem pour partie via Internet

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Nous sommes convaincus que la distorsion temporelle existe.
Nous savons également que ces distorsions créent d'autres espaces temporels ou, si vous voulez, des mondes parallèles.

La dernière distorsion temporelle en date s'est déroulée autour de l'année 1900...

A la mort du vieux Tsar de Russie, son fils, Pietre, hérita du gigantesque empire. Le jeune Tsar, ambitieux et avide de pouvoir, confisca l'industrie de l'acier pour la transformer en machine de guerre extrêmement efficace. Les scientifiques de l'empire conçurent des armes d'une puissance et d'une force destructrices encore jamais vues jusque-là.

Et la guerre commença. Le Tsar prit lui-même la tête de ses forces. Il entreprit d'abord l'invasion des pays voisins puis, dans des campagnes éclairs brutales, ses forces semèrent la destruction dans le monde entier.

Malgré la résignation et le désespoir qui régnaient pendant cette période d'impitoyable tyrannie, une alliance se constitua entre les pays libres du monde. Mais, la route était longue. De nombreux combats devaient être menés et de lourdes pertes envisagées.

C'était une époque héroïque...

PRÉSENTATION DU JEU

Dans "Codename: Eagle", vous incarnez un personnage appelé "Red". Red est un soldat expérimenté travaillant pour le groupe secret appelé "Commandement fantôme", constitué par l'Alliance (les pays du monde n'ayant pas encore été envahis et occupés par les forces militaires russes) pour effectuer des missions dangereuses au cœur du territoire ennemi.

Dans le rôle de Red, vous prenez la responsabilité de l'exécution de douze missions d'importance, destinées à détruire des cibles clés pour semer le désastre au sein des lignes ennemies. Si vous réussissez à exécuter les douze missions, vous déclencherez la chute de la machine de guerre russe et mettrez un terme à ces dix ans de guerre.

Au cours de vos missions, vous rencontrerez diverses personnes et trouverez du matériel, des armes et des véhicules. Certaines de ces ressources seront d'origine alliée, d'autres d'origine ennemie. A vous de les utiliser à votre avantage. N'oubliez pas que si vous utilisez les moyens adaptés vous exécuterez votre tâche plus facilement et plus rapidement...

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

"Red"

C'est votre personnage.

Description physique

Red est mince et musclé. Il est de taille moyenne et ses cheveux rebelles sont blonds. Son regard bleu est intelligent et, malgré son jeune âge, il a l'étoffe d'un chef. Il est plutôt détendu, mais toujours en état d'alerte et il a beaucoup de charisme. Il est très symphatique, malgré un sens de l'humour qui tourne parfois à l'ironnie.

Parcours

Il a beau être charmant et facile à vivre, ce type est un solitaire. Il connaît beaucoup de monde, mais il a très peu d'amis. Goggles, qui est peut-être la personne la plus proche de lui, est mieux placée pour le décrire :

"Il est vraiment de bonne compagnie. Vous savez, le genre de personne que vous voulez toujours avoir à vos côtés. Alors, pourquoi n'a-t-il pas d'amis, me demanderez-vous ? Peut-être parce qu'il donne l'impression d'être insensible à ce qui l'entoure. Comme s'il ne faisait pas partie du même monde. C'est comme s'il cachait un secret".

Il est né à Minsk, en Russie, avant la guerre et grandit à la ferme. Il est forcé de quitter son pays dans sa jeunesse et réussit à se réfugier en Angleterre où il s'engage dans l'armée pour lutter contre la tyrannie russe.

Quand la guerre éclate, il s'engage comme de nombreux autres garçons de son âge. Il se fait rapidement remarquer pour son courage et sa prudence. Il a également de bonnes capacités tactiques.

Après 7 ans de bons et loyaux services, et d'excellents états de service, il attire l'attention des Services Secrets alliés. Ils en font immédiatement un agent de terrain et il se révèle, dans de nombreuses missions, un élément parmi les plus capables.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

"Goggles"

Goggles est, pardonnez l'expression, un excellent bras droit. Elle est chargée de vous infiltrer et vous exfiltrer dans vos missions. Elle vous apporte également son soutien en effectuant un certain nombre de tâches, comme le brouillage radio.

Description physique

Elle est svelte et agile. Ses cheveux sont courts et noirs. Elle a les yeux bruns, dans un visage aux trait fins, empreints de compassion, mais féroces quand elle, ou toute autre personne qu'elle aime, est menacée. Elle est assez réservée, ce que les autres considèrent faussement comme de la timidité. Elle est plus du genre à réfléchir qu'à parler.

Au cours des ans, elle s'est beaucoup attachée à Red. Elle s'appelle Sandra Pickford, mais se fait le plus souvent surnommer "Goggles", parce qu'elle porte toujours des lunettes d'aviateur britannique quand elle est en mission.

Parcours

Elle a grandi à York, en Angleterre. Son père était Capitaine dans l'armée et sa mère faisait de la potterie pour arrondir les fins de mois. Elle est fille unique et un vrai petit garçon manqué.

Elle a toujours voulu entrer dans l'armée comme son père, ce qui, bien sûr, était impossible pour une fille à cette époque-là. Quand la guerre éclate, son père est envoyé sur le front de l'est et est "Porté Disparu" lors de la bataille de Varsovie. Elle a 17 ans à ce moment-là et la perte de son père est un choc terrible. L'argent laissé par son père ne dure pas longtemps, alors elle cherche un poste de secrétaire auprès du Ministère des Affaires Etrangères.

Après quelques annnées, elle remplace temporairement la secrétaire du Conseiller de l'Etat-major. Sandra fait tellement bien ses preuves qu'elle est promue 2 ans plus tard au poste d'assistante personnelle du Responsable des Dépêches. Elle se retrouve alors plongée au cœur d'un réseau d'opérations secrètes au Service de Sa Majesté.

Quand, un jour, il manque un messager pour Petrograd, elle se porte tout de suite volontaire. Elle a enfin la possibilité de participer à l'action..

Elle continue son travail d'espionnage pour les Services secrets ; sortir les codes Potemkine de Russie et établir un réseau d'espionnage britannique à Moscou figurent parmi ses plus grandes réussites.

Quand le Commandement fantôme est constitué, elle y cherche tout naturellement un poste et, compte tenu de son palmarès, elle obtient un titre d'agent de terrain.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

A son sujet, Mortar, répond : "C'est un sacré bout de femme, si vous voyez ce que je veux dire. Mais, ne vous y trompez pas, Goggles est excellente sur le terrain. Un très bon agent et, en plus, très intelligente."

"Mortar"

Mortar est un autre agent du Commandement fantôme qui vous appuie également dans la plupart de vos missions

Description physique

Mortar a une apparence plutôt sordide, puisqu'il est rare qu'il se rase ou qu'il se lave. Les cicatrices de son visage sont les marques de son expérience au combat. Il en a vraiment vu de toutes les couleurs.

C'est un spécialiste des armes à feu et des tactiques de combat. C'est un excellent sniper ; ses ennemis ont rarement le temps de voir le coup arriver. Goggles ne l'a, en fait, vu sourire qu'une seule fois, après qu'il ait égorgé un garde...

Parcours

Né et élevé à Nantes, il s'engage dans l'armée en 1917. Doué pour les opérations furtives, ses supérieurs décident, seulement 7 mois plus tard, de l'envoyer dans des missions nocturnes derrière les lignes ennemies.

Sa tactique préférée est de creuser un trou dans le sol et de se couvrir de feuilles ou de neige, d'attendre le passage d'une sentinelle, puis de sauter derrière pour lui couper la gorge.

Il obtient son surnom après avoir remorqué tout seul un mortier de campagne sous le flot des balles ennemies pendant l'offensive de Neisser.

Quand le Commandement fantôme est constitué en 1924, il se porte immédiatement volontaire pour le service et est très rapidement accepté comme agent.

Il a entrepris des tas de missions. Il a la réputation de survivre dans les pires conditions, puisqu'il a été le seul survivant lors de quatre missions préalables. Lors de la dernière d'entre elles, il est le seul a avoir réussi à échapper au peloton d'exécution de la police secrète russe.

Red le décrit de la façon suivante : "Mortar... il est brutal et direct. Parfois, j'ai le sentiment qu'il ne faut pas se fier à lui, ce qui ne facilite pas les rapports."

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Installation.

Placez le CD dans le lecteur de CD-ROM. Si l'exécution automatique est active, le programme d'installation s'affiche après quelques secondes. Si ce n'est pas le cas, parcourez le CD dans l'Explorateur Windows et exécutez le programme Installation.

Quand le programme d'installation s'affiche, suivez les indications données à l'écran pour installer le jeu sur votre disque dur.

Si, plus tard, vous souhaitez retirer le jeu de votre disque dur, servez-vous du programme de désinstallation fourni. Vous le trouverez dans le dossier "Codename Eagle" sous "Take2" et "Programmes" sur le menu Démarrer.

Lancement du jeu.

Après l'installation, vous pouvez lancer le jeu en cliquant deux fois sur l'icône "Codename Eagle" de votre bureau. Vous pouvez aussi cliquer sur "Codename Eagle" dans le dossier "Codename Eagle" sous "Take2" et "Programmes" sur le menu Démarrer.

Séquence d'introduction.

Quand vous lancez le jeu, vous obtenez une introduction.
Elle est composée d'un certain nombre de séquences. Pour passer l'une d'entre elles, appuyez sur la touche ECHAP.

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

L'écran Sélection de langue

Quand vous lancez le jeu pour la première fois, cet écran s'affiche. Cliquez simplement sur le drapeau correspondant à la langue que vous souhaitez utiliser.

Menu principal

Le menu principal vous propose 6 options:

1. Partie en solo- pour jouer une partie à un joueur
2. Multijoueurs- pour jouer des parties multijoueurss
3. Configurer - pour changer les paramètres du jeu
4. Crédits - pour voir le générique
5. Quitter - pour revenir à Windows
6. Voir intro- pour revoir la séquence d'introduction

Vous vous déplacez sur les menus à l'aide de la souris. Pour sélectionner une option, placez le pointeur dessus (elle est mise en valeur) et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Pour revenir d'un écran en arrière, vous pouvez aussi appuyer sur la touche ECHAP.

Démarrage rapide

Sur le Menu principal, vous pouvez commencer une partie avec les paramètres et commandes par défaut en procédant de la façon suivante:

1. Sélectionnez "Partie en solo".
2. Sur le menu suivant, sélectionnez "Nouvelle partie".
3. Sur l'écran Sélection de mission, sélectionnez "Commencer partie".

A noter que lors d'un premier démarrage rapide, le jeu utilise votre carte vidéo principale, une résolution d'écran de 640*480 et une profondeur de couleurs de 16 bits (paramètres par défaut). Si l'affichage vous semble mauvais ou si le jeu est anormalement lent, essayez de modifier la configuration à l'aide de l'option "Configurer" du Menu principal.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Lancement d'une partie à un joueur.

Pour jouer une partie à un joueur, sélectionnez l'option "Partie en solo" sur le Menu principal. Sur l'écran suivant, sélectionnez l'option "Nouvelle partie". Vous obtiendrez alors l'écran Sélection de mission.

Pour sélectionner une mission, cliquez simplement sur l'image correspondante. Celle-ci est alors mise en valeur. Au départ, l'écran Sélection de mission ne propose que la première mission. Mais, à mesure que vous progresserez dans le jeu, il affichera toutes celles que vous avez exécutées. De cette façon, vous pouvez rejouer n'importe quelle mission déjà réalisée.

Une fois que vous avez sélectionné une mission, cliquez sur l'option "Commencer partie" pour jouer.

Briefings de mission.

Après la sélection d'une mission, vous obtenez un briefing. Un écran s'affiche avec, à gauche, une image présentant tous les détails du théâtre d'opérations et, à droite, une description brève de la mission par le Commandant du Commandement fantôme, expliquant la situation et vous indiquant les objectifs à atteindre.

Une fois que vous avez pris connaissance de ces renseignements, sélectionnez l'option "Suite", pour avoir un aperçu de la mission. Vous obtenez une carte 3D du théâtre d'opérations, les sites importants et tous les détails nécessaires pour votre mission.

Appuyez sur la Barre d'espacement pour passer en revue les objectifs de mission. Quand vous êtes prêt à commencer, appuyez sur la touche ECHAP.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Enregistrement d'une partie à un joueur.

Vous pouvez enregistrer votre partie à tout moment. Appuyez sur la touche ECHAP. Un menu s'affiche. Sélectionnez l'option "Enregistrer partie" pour afficher l'écran Enregistrer/Charger comportant 9 cases appelées "emplacements". Dans chacun d'eux, vous pouvez stocker une partie enregistrée ; vous pouvez donc en avoir un maximum de 9. S'il y a déjà une partie dans un emplacement, une photo d'écran de celle-ci est présentée.

Pour enregistrer votre partie, cliquez simplement sur un emplacement vide. S'il n'y en a pas, cliquez sur un emplacement contenant déjà une partie. Celle-ci sera alors effacée puisqu'il ne peut y en avoir qu'une seule par emplacement. Vous devrez confirmer que vous voulez supprimer la partie plus ancienne avant de pouvoir enregistrer.

Une fois que vous avez enregistré votre partie, sélectionnez l'option "Continuer" ou appuyez sur la touche ECHAP pour revenir au jeu. Vous pouvez aussi parcourir les menus à l'aide de l'option "Retour" et quitter la partie sur le Menu principal.

Chargement d'une partie à un joueur.

Pour charger une partie, sélectionnez l'option "Partie en solo" sur le Menu principal. Sur l'écran suivant, sélectionnez l'option "Charger partie".

Vous pouvez charger une partie pendant n'importe quelle mission ; appuyez sur la touche ECHAP pour afficher le menu et sélectionnez l'option "Charger partie". Vous obtenez alors l'écran Enregistrer/Charger, comme on vous le décrit dans la section "Enregistrement d'une partie à un joueur" ci-dessus. Pour charger une partie enregistrée, cliquez sur sa photo.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Parties multijoueurss – remarques importantes

Vous pouvez faire une partie multijoueurs de Codename: Eagle de deux façons : via un réseau local (LAN) ou via Internet.

Si vous voulez jouer via un LAN ou une connexion permanente à Internet, consultez la section "Partie multijoueurs" pour plus de détails.

Si vous voulez jouer via Internet avec une connexion à distance (modem), vous devrez vous connecter à Internet par l'intermédiaire de votre fournisseur d'accès avant de passer à la section "Partie multijoueurs".

A noter que vous ne pouvez pas lancer une partie multijoueurs en vous servant d'un modem pour vous connecter à l'ordinateur d'un autre joueur ; vous devez passer par Internet.

Lancement d'une partie multijoueurs.

Pour lancer une partie multijoueurs, sélectionnez l'option "Multijoueurs" sur le Menu principal. Sur le menu suivant, vous devez indiquer si vous voulez Commencer nouvelle partie ou Rejoindre partie existante. Pour commencer une partie, sélectionnez l'option "Héberger partie". Pour rejoindre une partie, sélectionnez "Rejoindre partie".

Héberger une partie multijoueurs.

Quand vous avez décidé de lancer une nouvelle partie multijoueurs, vous obtenez un écran vous permettant de la configurer. Vous devez choisir :

- Un Protocole – si vous jouez via un LAN ou connexion permanente à Internet, sélectionnez IPX ou TCP/IP, selon votre configuration*. Si vous jouez via une connexion à distance à Internet, vous devez sélectionner TCP/IP
- Un Nom de joueur – pour vous identifier dans la partie
- Une Couleur d'équipe – Rouge ou Bleu, ou sélectionnez l'option Auto, pour laisser l'ordinateur décider
- Un nom de partie – pour pouvoir la distinguer parmi les autres parties existantes
- Le nombre de joueurs autorisés pour votre partie – de 2 à 16

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

· Le type de partie - Deathmatch, Prendre le drapeau ou Partie en équipe
· Une carte - l'environnement où vous jouerez votre partie
(vous disposez de 5 options de carte)
· Temps imparti– le temps que dure la partie multijoueurs. Quand le temps imparti est écoulé, l'équipe ou le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

Une fois que vous avez configuré votre partie, sélectionnez l'option "Commencer partie".

* Remarque : le responsable réseau pourra vous indiquer le protocole utilisé par le réseau.

Rejoindre une partie multijoueurs.

Quand vous avez décidé de rejoindre une nouvelle partie multijoueurs, vous obtenez un écran vous permettant de voir s'il y a des parties en cours. Avant de pouvoir les rejoindre, vous devez configurer un certain nombre de choses :

· Un Protocole – si vous jouez via un LAN ou connexion permanente à Internet, sélectionnez IPX ou TCP/IP, selon votre configuration*. Si vous jouez via une connexion à distance à Internet, vous devez sélectionner TCP/IP
· Un Nom de joueur – pour vous identifier dans la partie
· Une Couleur d'équipe – Rouge ou Bleu, ou sélectionnez l'option Auto, pour laisser l'ordinateur décider

Lorsque c'est fait, cliquez sur l'option "Rafraîchir liste". Une fenêtre, dans la partie inférieure de l'écran, vous indiquera s'il y a des parties multijoueurss à rejoindre. Chacune d'elle est accompagnée de différents paramètres :

· Nom – le nom de la partie
· Ping – un nombre indiquant à quelle vitesse les données sont transférées entre les joueurs de la partie ; favorisez les parties au ping le plus BAS, car elles seront plus rapides
· Carte – l'environnement dans lequel la partie est jouée
· Joueurs – le nombre de joueurs déjà présents dans la partie ; choisissez des parties ayant moins de 16 joueurs
· Type – le type de partie ; Deathmatch, Prendre le drapeau ou Partie par équipe
· Adresse IP – l'adresse de l'ordinateur hébergeant la partie ; ne vous faites pas trop de souci là-dessus

Pour rejoindre une partie, cliquez dessus pour la mettre en valeur, puis cliquez sur

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

l'option "Partie sélectionnée".
Types de parties multijoueurss

(a) DEATHMATCH (JOUEUR contre JOUEUR)

La partie Deathmatch ou mêlée générale propose l'affrontement de tous les joueurs sur une carte spécifique. Celui qui a obtenu le meilleur score à la fin du temps imparti remporte la partie. Les armes, les munitions, les bonus et les véhicules sont toujours visibles sur la carte.

Score :

Action	Points obtenus
Tuer ennemi	1
Se tuer	-1

Les cartes les plus adaptées aux parties Deathmatchs sont DM1 et DM5.

(b) PARTIE EN EQUIPE (EQUIPE contre EQUIPE)

Dans une partie en équipe, les joueurs sont séparés en deux équipes : Rouge et Bleue. Le but du jeu est de 'massacrer' le plus de joueurs de l'équipe adverse possible. A chaque fois, vous augmentez le score de votre équipe. Celle ayant obtenu le meilleur score à la fin du temps imparti remporte la partie. Les armes, munitions, bonus et véhicules sont toujours visibles sur la carte. Dans une partie en équipe, vous ne pouvez pas tuer vos coéquipiers.

Score :

Action	Points obtenus
Tuer joueur de l'équipe adverse	1
Se tuer	-1

Les cartes les plus adaptées aux parties en équipe sont : DM1, DM2, DM3, DM4 et DM5.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

(c) PRENDRE LE DRAPEAU (EQUIPE contre EQUIPE)

La partie Prendre le drapeau fonctionne de la façon suivante. Les joueurs sont séparés en deux équipes, avec leur propre base. Le but du jeu est d'essayer de prendre le drapeau de l'équipe ennemie. Si vous réussissez à récupérer le drapeau ennemi et à le déposer sur l'emplacement de celui de votre équie, vous obtenez 20 points qui viennent s'ajouter au score de votre équipe. Quand le porteur du drapeau est tué, le drapeau est automatiquement remis sur sa base par défaut. Dans une partie Prendre le drapeau, vous ne pouvez pas tuer vos coéquipiers. L'équipe ayant le score le plus élevé à la fin du temps imparti remporte la partie. Les armes, munitions, bonus et véhicules sont toujours visibles sur la carte.

Score :

Action	Points obtenus
Tuer joueur de l'équipe adverse	1
Tuer porteur du drapeau ennemi	2
Ramasser le drapeau ennemi	2
Prendre le drapeau ennemi	10
Se tuer	-1

Les cartes les plus adaptées aux parties Prendre le drapeau sont DM1, DM2, DM3 et DM4.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Configuration de la partie.

Vous êtes en mesure d'adapter un certain nombre de fonctions du jeu à vos préférences. Pour effectuer des changements, sélectionnez l'option "Configurer" sur le Menu principal. Vous obtiendrez alors un écran où vous pourrez configurer ce qui suit :

- Niveau des effets sonores
- Nombre de voies audio – 4, 8 ou 16
- Volume de la musique
- Niveau de détail (graphique) – Bas, Moyen ou Maxi
- Niveau d'effets graphiques (effets spéciaux) – Aucun, Moyen ou Maxi
- Pilote vidéo– Direct3D ou 3DFX
- Carte vidéo – votre carte principale ou secondaire (si vous en avez une)
- Résolution d'écran et profondeur de couleur
- Sous-titres Avec ou Sans
- Langue

Vous pouvez également redéfinir les touches de contrôle en sélectionnant l'option "Configurer touches".

Pour sélectionner une option de configuration, cliquez simplement dessus. Pour utiliser le curseur du volume des effets sonores ou de la musique, pointez sur le petit cadre blanc sur chaque glissière et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Déplacez ensuite la souris vers la gauche et la droite pour faire glisser le cadre et augmenter ou réduire le volume. Quand vous êtes satisfait de votre réglage, lâchez le bouton de la souris.

Changer la langue.

Cliquez sur l'option "Sélectionner langue" pour obtenir l'écran Sélection de langue qui s'est affiché la première fois que vous avez lancé le jeu. Cliquez sur le drapeau correspondant à la langue que vous voulez utiliser, puis cliquez sur l'option "Retour" pour revenir à l'écran Configuration.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Configuration des commandes du jeu.

Pour modifier la configuration des commandes du jeu, sélectionnez l'option "Configurer" sur le Menu principal. Sur l'écran Configurer qui s'affiche, sélectionnez l'option "Configurer touches".

Vous obtiendrez alors un écran qui vous indiquera la configuration actuelle des touches dans un tableau. Toutes les actions que vous pouvez effectuer dans le jeu figurent dans le tableau et la touche associée se trouve à côté. Vous disposez également d'une option "autre touche" qui vous permet d'affecter plusieurs touches à une action.

Pour changer une touche, cliquez simplement sur l'action correspondante. Un message s'affiche pour vous demander d'appuyer sur la nouvelle touche ou bouton ; faites-le pour valider le changement.

Vous remarquerez que lorsque vous associez une nouvelle touche ou bouton à une action, l'autre touche change. En fait, la touche (principale) d'origine ou le bouton prend sa place. Par exemple, si vous affectez une nouvelle touche au "Tir", la touche d'origine (Barre d'espacement) devient l'autre touche possible.

Cet écran comporte deux autres options : "Inverser souris" et "Par défaut".
Sélectionnez l'une des options Inverser souris "X" ou "Y", ou les deux, pour inverser les axes X et Y de la souris. Par exemple, la souris vous sert à examiner votre environnement de jeu (par défaut). Si vous la poussez vers le haut, vous regardez vers le haut. Par contre, si vous sélectionnez l'option Inverser souris "X" et vous poussez ensuite la souris vers le haut, vous regarderez alors vers le bas.

Sélectionnez l'option "Par défaut" pour restaurer toutes les touches par défaut.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

17 COMMANDES PAR DÉFAUT

Le tableau ci-dessous vous indique les commandes par défaut du jeu :

Touche/Bouton	Action
Z	AvancerAvancer (véhicules terrestres)
	Ouvrir les gaz (avion)
S	Reculer
	Reculer (véhicules terrestres)
	Fermer les gaz/Inverser (avion)
Q	Tourner à gauche
	Tourner à gauche (véhicules terrestres)
	Virer à gauche (avion)
D	Tourner à droite
	Tourner à droite (véhicules terrestres)
	Virer à droite (avion)
Curseur haut	Piquer (avion)
Curseur bas	Monter (avion)
Curseur gauche	Incliner à gauche (avion)
Curseur droite	Incliner à droite (avion)
Souris	Examiner/viser
	Orienter tourelle (véhicules terrestres)
BGS*	Tirer
Espacement	Tirer au canon (avion)
CTRL	Larguer bombe (avion)
	Sauter

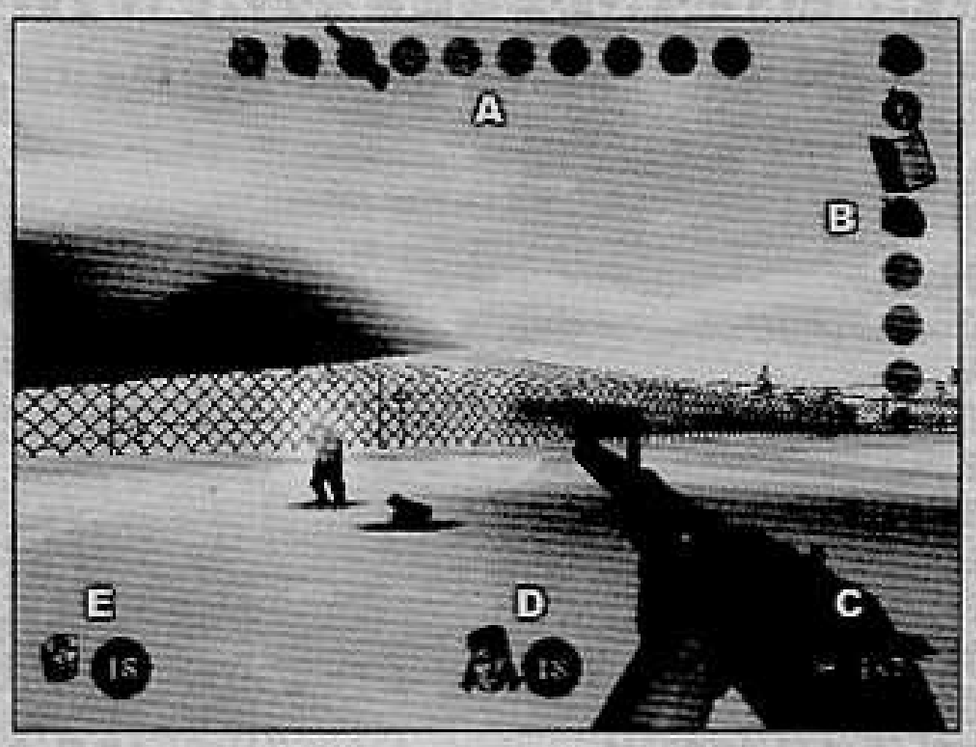
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Touche/Bouton	Action
BDS*	Monter/descendre véhicule (même des postes d'armes)
1	Sélectionner Couteau
2	Sélectionner Revolver
3	Sélectionner Fusil
4	Sélectionner Fusil de sniper et Zoom avant/arrière
5	Sélectionner Mitrailleuse
6	Sélectionner Grenade
7	Sélectionner Bombe et Détonateur
8	Sélectionner Bazooka
9	Sélectionner Canon à gaz
0	Sélectionner Lance-flammes
E	Passer en revue les armes détenues
A	Passer en revue tous les objets de l'inventaire
Retour	Utiliser objet sélectionné
F1	Perspective 1e personne
F2	Perspective 3e personne
F3	Perspective arrière
F4	Perspective fixe
F9	Centrer perspective arrière
Page préc	Zoom arrière (avec perspective 3e personne)
Inser	Zoom avant (avec perspective 3e personne)
TAB	Afficher carte (un joueur) ou afficher les détails sur les joueurs (partie multijoueurs)

* Note : BGS et BDS correspondent respectivement au Bouton Gauche de la Souris et Bouton Droit de la Souris.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

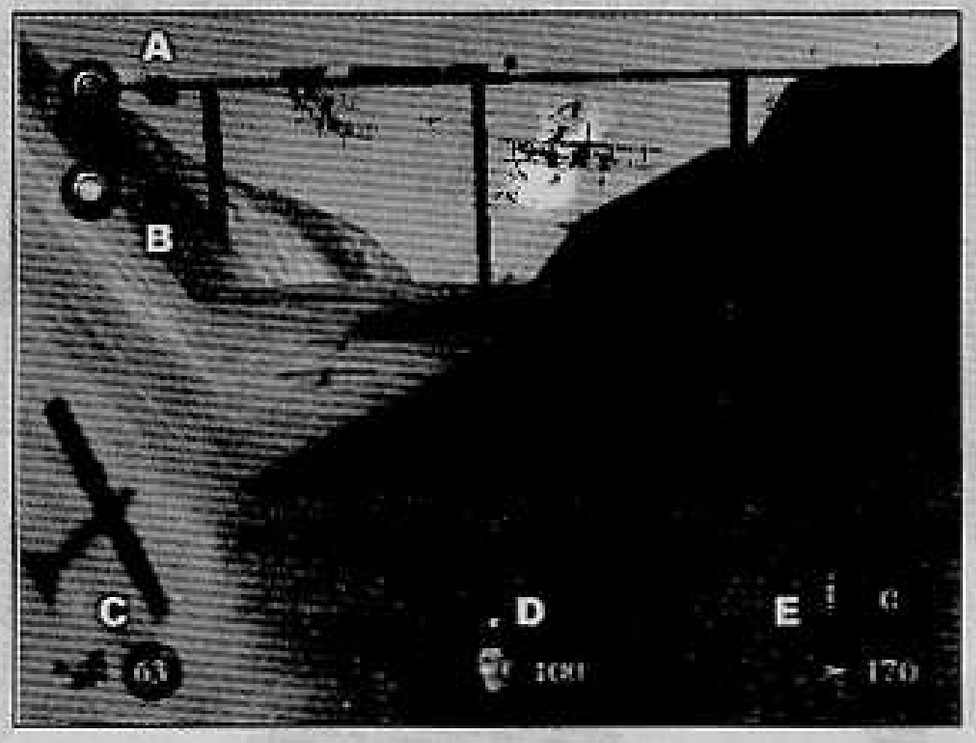
Voici la description de l'écran de jeu :



Le "viseur tête haute" indique ce qui suit :

(A) L'inventaire des armes – les armes que vous emportez
(B) L'inventaire des objets – les objets que vous emportez
(C) Le nombre de munitions – combien il vous en reste
(D) Votre état de santé – plus il y a de sang sur le visage de Red, moins ça va
(E) Le niveau de blindage – la résistance qu'il offre encore

La présentation du viseur tête haute change légèrement si vous êtes dans un véhicule. Voyez ce qui suit :



Dans cet exemple :

(A) Indique la quantité de carburant de l'avion – le voyant clignote quand vous n'avez plus beaucoup de carburant
(B) Indique la proximité de l'avion par rapport au sol – le voyant clignote quand vous risquez de heurter le sol
(C) Indique le niveau de blindage de l'avion – son "état de santé"
(D) Indique votre état de santé – plus il y a de sang sur le visage de Red, moins ça va
(E) Indique vos munitions – dans ce cas, les bombes et les balles

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Quand vous utilisez des véhicules terrestres, les voyants d'alerte ne s'affichent pas et les indicateurs de munitions seront différents de ceux présentés ici, selon le type de véhicule que vous utilisez.

Utilisation de l'inventaire des armes.

Quand vous ramassez une nouvelle arme, elle est automatiquement ajoutée à votre inventaire d'armes.

Par défaut, cet inventaire est masqué. Pour y accéder, appuyez sur la touche E ou sur la touche numérique correspondant à l'arme que vous voulez utiliser (voir la section "Commandes" pour plus de détails). L'inventaire des armes apparaîtra sur la bande supérieure de l'écran.

Appuyez sur la touche E de façon répétée pour passer en revue et sélectionner une arme. Appuyez sur la touche numérique de l'arme, pour une "sélection rapide". L'arme active est représentée à plus grande échelle que les autres armes de l'inventaire. Dès la sélection effectuée, elle apparaît entre vos mains.

Une fois que vous avez terminé d'utiliser l'inventaire des armes, il disparaît.

Utilisation de l'inventaire des objets.

Quand vous ramassez un nouvel objet, il est automatiquement ajouté à votre inventaire d'objets.

Par défaut, cet inventaire est masqué. Pour y accéder, appuyez sur la touche A. L'inventaire des objets apparaîtra sur la bande latérale droite de l'écran.

Appuyez sur la touche A de façon répétée pour passer en revue et sélectionner un objet. L'objet actif est représenté à plus grande échelle que les autres objets de l'inventaire. Dès la sélection effectuée, vous pouvez l'utiliser.

Une fois que vous avez terminé d'utiliser l'inventaires des objets, il disparaît.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

La carte du jeu.

Vous pouvez examiner la carte de la zone de la mission en appuyant sur la touche TAB. Non seulement elle vous indique la géographie de la région, la disposition des routes, des chemins et des installations ennemies, mais elle vous donne la liste de vos objectifs de mission, ainsi que votre position actuelle et la direction où vous allez. Parfois, elle vous indiquera même où se trouve l'ennemi.

Bâtiments.

Pendant la partie, vous découvrirez un certain nombre de bâtiments où vous pourrez parfois pénétrer. A vous de les localiser et de les identifier. Dans la plupart des cas, vous n'aurez pas besoin d'y entrer dans le cadre de votre mission, mais cela pourrait vous être bénéfique.

Véhicules.

Vous découvrirez un certain nombre de véhicules ennemis et alliés pendant la partie que vous pourrez utiliser. N'oubliez pas qu'ils consomment le carburant plus ou moins vite selon la puissance ou la rapidité du modèle ; alors, surveillez la jauge pendant vos déplacements car vous pourriez vous retrouver au mauvais endroit au mauvais moment. Le voyant d'essence clignotera quand vous vous retrouverez sur la réserve.

Armes fixes.

De temps en temps, vous découvrirez des batteries ou canons antiaériens fixes, sur des véhicules terrestres ou maritimes. S'ils appartiennent aux Alliés, vous pouvez les utiliser. Vous devrez posséder des balles adaptées ou être en mesure d'en trouver pour utiliser ces armes si elles ne sont pas chargées.

ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France

Armes ennemies.

Quand affrontez les troupes ennemies, vous pouvez prendre et utiliser les armes qu'elles utilisaient contre vous. Par conséquent, après l'attaque, essayez de chercher les armes qui auraient pu être abandonnées. Comme s'il s'agissait de vos propres armes, il vous faudra des munitions pour utiliser l'armement ennemi, s'il n'est pas chargé.

Si vous ramassez une arme d'un type que vous possédez déjà, alors vous récupérez tout simplement un pourcentage de ses munitions.

Objet.

Vous pouvez ramasser un certain nombre d'objets pendant la partie, comme du carburant, du blindage, de la santé et des munitions. Alors, soyez vigilant et profitez de tout ce qui vous tombe sous la main.

Communiquer avec les autres personnages.

Vous pouvez communiquer avec plusieurs personnes au cours du jeu. Vous les reconnaîtrez immédiatement en vous approchant d'eux. En général, ils se tourneront vers vous et vous adresseront la parole. Certains individus vous donneront des renseignements importants, alors écoutez-les bien. Par contre, dans le doute, ne vous laissez pas approcher par n'importe qui...

ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France

Comptes rendus de mission.

Que vous réussissiez ou non dans votre mission, vous obtiendrez toujours un compte rendu.

Si vous échouez, vous obtiendrez un rapport bref comportant les renseignements ci-dessous :

(a) Le nom de la mission
(b) La liste des objectifs de mission atteints et manqués

Par contre, si vous réussissez une mission, le compte rendu sera plus complet et vous obtiendrez les détails suivants :

(a) Le nom de la mission
(b) La liste des objectifs de mission atteints et manqués
(c) La durée totale d'exécution de la mission
(d) Une évaluation de la précision au tir, indiquée sous forme de pourcentage
(e) La liste des troupes, véhicules et bâtiments ennemis détruits, indiqués sous forme de pourcentage du nombre total présents dans la mission.

Echec de la mission.

Si vous ne réussissez pas à terminer une mission, vous recevez un rapport et vous avez la possibilité de recommencer ou de quitter la partie.

Réussite de la mission.

Si vous exécutez une mission avec succès, vous recevez un compte rendu et avez la possibilité de passer à la mission suivante ou de quitter la partie. Vous pourrez également refaire la mission puisque, dans certains cas, il est possible de réussir une mission sans effectuer 100% des tâches prévues. Il pourrait être intéressant de rejouer une mission pour trouver d'autres armes et objets, ou rencontrer d'autres personnages qui pourraient vous donner des renseignements complémentaires...

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Voici la liste des principales armes que vous emporterez ou pourrez trouver à différents moments du jeu :



Type:	Couteau
Modèle:	Trench
Calibre:	–
Cadence de tir :	–
Portée:	1m
Dommages:	10
Poids :	5kg
Munitions:	–
Munitions par coup :	–
Charge maximum :	–



Type:	Revolver
Modèle:	Webley
Calibre:	.355
Cadence de tir :	350ms
Portée:	100m
Dommages:	4
Poids:	1.2kg
Munitions:	Balles
Munitions par coup:	1
Charge maximum:	200



Type:	Mitrailleuse
Modèle:	Remington
Calibre:	12 Gauge
Cadence de tir:	750ms
Portée:	200m
Dommage:	8
Poids:	3.1kg
Munitions:	Balles
Munitions par coup:	2
Charge maximum:	200



Type:	Fusil de Sniper
Modèle:	Mauser Kar 98k
Calibre:	7.92mm
Cadence de tir:	2000ms
Portée:	300m
Dommages:	24
Poids:	3.4kg
Munitions:	Balles
Munitions par coup:	2
Charge maximum:	200

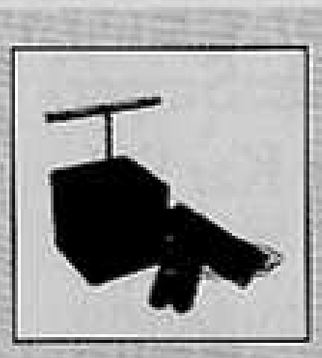


Type:	Mitrailleuse
Modèle:	PPSx
Calibre:	7.62mm
Cadence de tir:	125ms
Portée:	50m
Dommages:	4
Poids:	5.2kg
Munitions:	Balles
Munitions par coup:	1
Charge maximum:	200



Type:	Grenade
Modèle:	M1914/31
Calibre:	–
Cadence de tir:	n/a
Portée:	20m
Dommages:	50
Poids:	1.1kg
Munitions:	Explosive
Munitions par coup:	1
Charge maximum:	25

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



Type: Bombe et Détonateur
Modèle: Jam-Tin
Calibre: -
Cadence de tir : -
Portée: 50m
Dommages: 100
Poids: 3.3kg
Munitions: Explosifs
Munitions par coup: 2
Charge maximum: 25



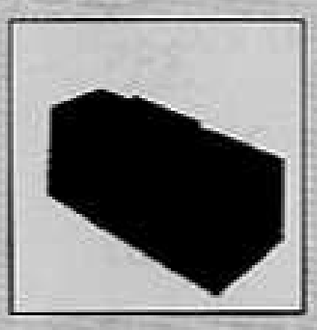
Type: Lance-Flammes
Make: Heat Launcher
Calibre: 60mm
Cadence de tir: -
Portée: 10m
Damage: 50/s
Poids: 5.0kg
Munitions: Gas
Munitions par coup: 1
Charge maximum: 100



Type: Bazooka
Modèle: Hale Launcher
Calibre: 80mm
Cadence de tir: 1500ms
Portée: 80m
Dommages: 100
Poids: 5.1kg
Munition: Explosive
Munitions par coup: 1
Charge maximum: 25

Présentation des objets de l'inventaire

Voici la liste les objets que vous pouvez ramasser, stocker dans votre inventaire et utiliser pendant la partie:



Type : trousse à outils
Effet : redonne 50 points de blindage à un véhicule



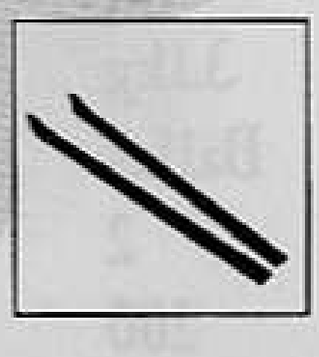
Type: Dispositif à Gaz
Make: Gauss Launcher
Calibre: 60mm
Cadence de tir: -
Portée: 30m
Dommages: 100/s
Poids: 3.5kg
Munition: Gaz
Munitions par coup: 2
Charge maximum: 100



Type : réservoir
Effet : donne 50 points de carburant à un véhicule



Type : bombe à retardement



Type : skis

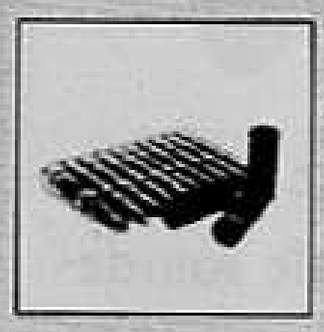
ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

PICKUPS OVERVIEW

Voici la liste des différents objets que vous pouvez ramasser et utiliser pendant la partie:



Type: Bandage
Effect: Redonne 25 points de santé



Type : Cartouche
Effet : Donne 10 balles



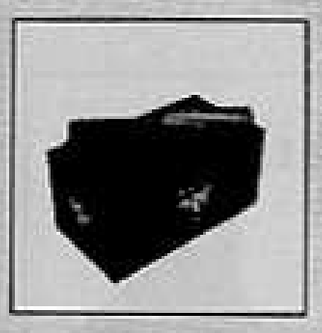
Type: Trousse de soins
Effect: Redonne 50 points de santé



Type : Caisse de munitions
Effet : Donne 1 explosif



Type: Masque à gaz
Effect: Protège son possesseur des attaques au gaz pendant 1 minute



Type : Paquet d'explosifs
Effet : Donne 3 explosifs



Type: Gilet pare-balles
Effect: Donne 100 points d'armure à son possesseur et absorbe 50% des dommages provenant des armes



Type: Caisse d'explosifs
Effect: Donne 10 explosifs



Type: Plastron de cuirasse
Effect: Donne 200 points d'armure à son possesseur et absorbe 75% des dommages provenant des armes



Type: Petit tube à gaz
Effect: Donne 10 cartouches de gaz



Type: Gros tube à gaz
Effect: Donne 25 cartouches de gaz

ABANDONWARE MANUELS Un site abandonware France

27 PRÉSENTATION DES VÉHICULES ET DE LEURS CARACTERISTIQUES

Présentation des véhicules

Voici la liste des principaux véhicules que vous trouverez et utiliserez à différents moments du jeu.

Caractéristiques des véhicules

"Blindage" se divise en 2 catégories : Léger et Lourd. Un véhicule à blindage léger ne subit que 50% des dommages par balles et 100% des tirs d'obus. Un véhicule lourdement blindé subit 25% des dommages par balles et 75% par les obus.

"Coups" indique la quantité totale de dommages que peut subir un véhicule avant d'être détruit.

"Vitesse maxi" correspond à la vitesse maximum que peut atteindre le véhicule.

"Armement" représente le type d'arme dont est équipé le véhicule.

"Munitions" indique le type de munitions dont a besoin le véhicule pour utiliser son armement.

"Manœuvre" se divise en 3 catégories :

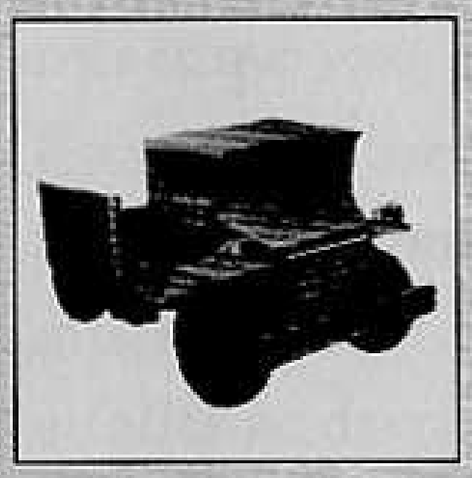
"Classe A" - les véhicules sont faciles à conduire. La plupart des véhicules terrestres appartiennent à cette catégorie.

"Classe B" - les véhicules impliquant que le joueur conduise et regarde dans une autre direction en même temps. Les véhicules terrestres plus avancés appartiennent à cette catégorie.

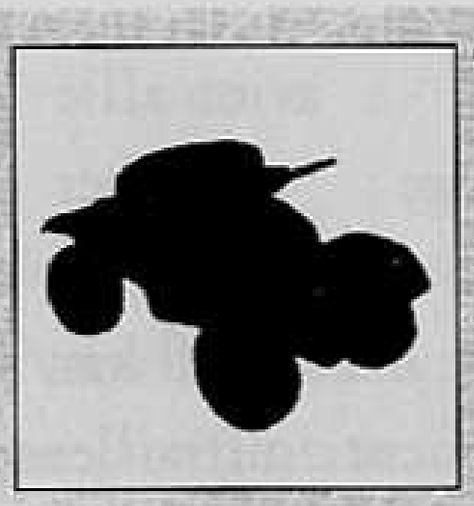
"Classe C" – ces véhicules sont plus difficiles à maîtriser. Le joueur doit toujours être parfaitement concentré.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

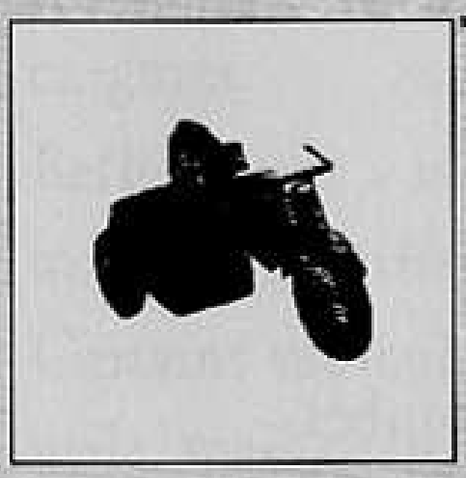
LES VEHICULES



Type : camion russe
Blindage : lourd
Coups : 1 20
Vitesse maxi : 70 km/h
Armement : aucun
Manœuvre : classe A



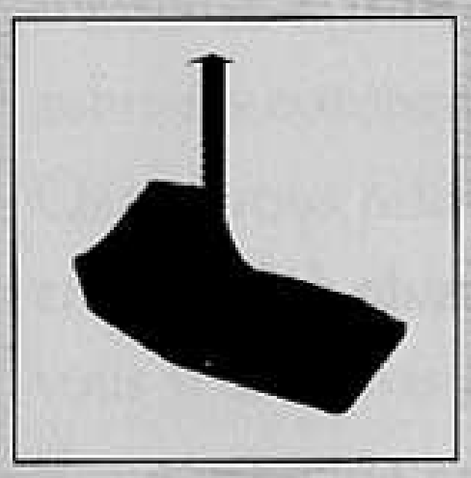
Type : voiture blindée russe
Blindage : léger
Coups : 120
Vitesse maxi : 120 km/h
Armement : tourelle à deux mitrailleuses
Munitions : balles
Manœuvre : classe B



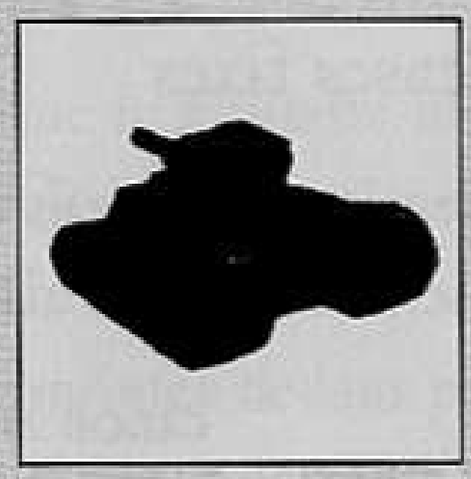
Type : moto russe
Blindage : léger
Coups : 80
Vitesse maxi : 120 km/h
Armement : aucun
Manœuvre : classe A



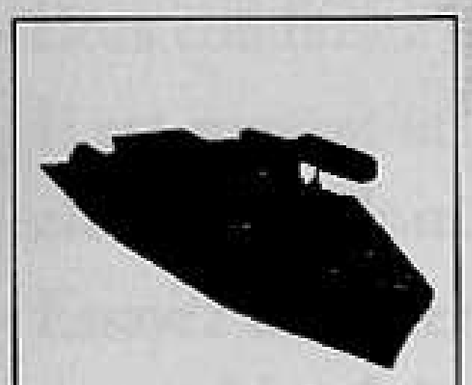
Type : char allié
Blindage : lourd
Coups : 180
Vitesse maxi : 90 km/h
Armement : canon simple
Munitions : obus
Manœuvre : classe B



Type : bateau en bois
Blindage : léger
Coups : 40
Vitesse maxi : 40 km/h
Armement : aucun
Manœuvre : classe A



Type : char russe
Blindage : lourd
Coups : 180
Vitesse maxi : 90km/h
Armement : canon simple
Munitions : balles, obus
Manœuvre : classe B



Type : torpilleur russe
Blindage : lourd
Coups : 80
Vitesse maxi : 60 km/h
Armement : aucun
Manœuvre : classe A



Type: char lance-flammes russe
Blindage : lourd
Coups : 120
Vitesse maxi : 120 km/h
Armement : lance-flammes longue portée
Munitions : gaz
Manœuvre : classe B

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France



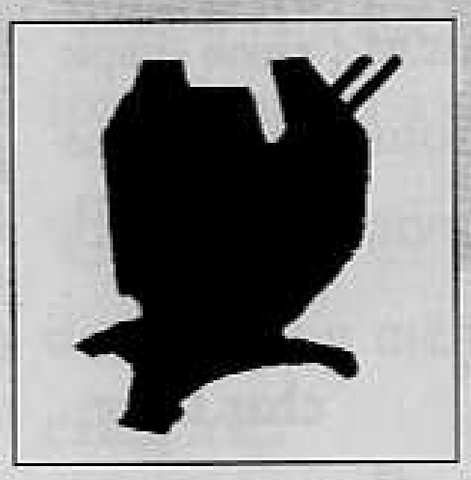
Type : avion allié
Blindage : léger
Coups : 60
Vitesse maxi : 180 km/h
Armement : mitrailleuse à grande vitesse simple, bombes
Munitions : balles, obus
Manœuvre : classe C



Type : bombardier russe
Blindage : léger
Coups : 80
Vitesse maxi : 180 km/h
Armement : mitrailleuse à grande vitesse simple, bombes
Munitions : balles, obus
Manœuvre : classe C

Présentation des défenses fixes

Les forces alliées et ennemies emploient toutes les deux des systèmes de défense fixes. Vous pouvez utiliser les versions alliées de la façon suivante :



Type : canon antiaérien
Armement : mitrailleuse antiaérienne double
Blindage : léger
Cadence de tir : 200m/s
Portée : 100m
Dommages par coup : 4



Type : bunker
Armement : mitrailleuse
Blindage : lourd
Cadence de tir : 200m/s
Portée : 100
Dommages par coups : 4

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Conseils et astuces

Voici ce que vous pouvez tenter de faire si vous ne réussissez pas à terminer une mission :

- Essayez d'utiliser tous les véhicules que vous trouvez aussi souvent que possible ; l'emplacement où ils se trouvent a souvent une justification. Tenter d'accomplir une mission sans utiliser les véhicules peut rendre les choses beaucoup plus difficiles qu'elles ne devraient l'être.
- Parlez à tous les personnages que vous rencontrez, sauf s'ils vous semblent vraiment hostiles, car ils pourront vous donner des indices très importants pour résoudre les énigmes.
- Réfléchissez à la façon d'utiliser les objets que vous trouvez pour vous aider dans la mission. L'utilisation des armes n'est pas toujours la solution.
- Certains véhicules peuvent être détruits très facilement. Cela peut vous être très utile, mais également très dangereux si vous utilisez personnellement ces véhicules.
- Efforcez-vous de choisir l'arme la plus adaptée à un conflit particulier. Changer d'arme au milieu d'un combat peut vous faire perdre du temps et vous pourriez en subir les conséquences inutilement.
- Quand vous pilotez un avion, n'oubliez pas que le moindre mouvement peut entraîner un changement subit de direction. Gardez-le toujours à l'esprit, surtout si vous volez à basse altitude ou si vous bombardez.
- Si un véhicule s'est retourné, descendez et remontez dedans pour le remettre à l'endroit. Comme pour le changement d'arme, cela peut vous faire perdre du temps, alors conduisez de façon à éviter ce genre de situation.
- Il est souvent utile d'utiliser le fusil de sniper pour éliminer des ennemis individuellement de loin. Cela trompera votre adversaire et l'empêchera de vous repérer.
- Essayez de cibler les forces ennemies possédant des armes plus puissantes que les vôtres. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, ils abandonneront peut-être leur arme, ce qui vous permettra de les ramasser et de vous en servir.

- Vous pouvez réunir plusieurs bâtons de dynamite ou les placer les uns à côté des autres (par ex. en ligne) avant de les faire exploser. Vous pouvez déclencher des réactions en chaîne par cette technique.

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

Codename: Eagle a été créé par Refraction Games:

Direction d'équipe — Patrick Söderlund
Conception — Niklas Pehrson
Conception supplémentaire — Amir Haleem
Programmation principale — Mats Dal
Programmation — Johan Pehrson
Ulrik Lindahl
Robert Györvari
Tobias Andersson
Graphiste principal — Stefan Vukanovic
Responsable graphismes — Rikard Hultman
Animation — Marcus Fritze
Graphismes — Johan Belking
Carl Lundström
Lars Gustavsson
Audio — Tobias Andersson

Séquences vidéo — Kaktus Film

Voix des personnages — Jim Earle
Alan Pryke
Roger Breit
Jessica Frykman
Wolfgang Schuchardt
Alan Mansson

Effets sonores — Anders Otterland
Musique — Örjan Strandberg

Produit pour Take2 Interactive (Europe) Ltd. par

Barry Simpson

Infinite Loop

Producteurs exécutifs — Henrik Eklund
Hanna Larsson
Conception originale — Micke Stenmark
Alvaro Meusi
Thomas Rådström

Refraction souhaite remercier :

Mikko Tähtinen
Eskil Steenberg
Jacob Boije
Erik Almenberg
Soundworks Studio
Audiomotion
Octagon Entertainment

Tests par Tarantula Studios:

Testeurs principaux : — Paul Byers
Denby Grace
Equipe de tests : — Charlie Kinloch
Jim Thompson
Lee Johnson
Jim Cree

Remerciements particuliers et non des moindres à :

Coca Cola
McDonalds
7Eleven
Folkets kebeb
Copines compréhensives
Watto

ABANDONWARE MANUELS Un site Abandonware France

TECHNICAL SUPPORT

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaitre le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

Contacts :

- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète.

Votre système :

- Marque et modèle de votre PC.
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...).
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur.
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom.
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo.
- Fabricant et modèle de votre carte sonore.

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone :	+33 (0)1.41.06.59.95 (du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)
Télécopie :	+33 (0)1.41.06.44.48 A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE
Demande de Patch ou mise à jour par e-mail:	take2patch@aol.com
Site Internet :	www.take2europe.com
Courrier :	TEOFIL Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE 6, Bd du Général LECLERC 92115 Clichy Cedex

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »

Serveur Vocal	* 08.36.68.57.75
Serveur Minitel	* 3615 code TAKE2
	* 2.23 Frs / Mn

ABANDONWARE MANUELS Un site abandonware France



CODEAG/MANUAL/F/G







ABANDONWARE
MANUELS
Un site Abandonware France