

AVVISO PER LA SALUTE E L'EPILESSIA

Una ridotta percentuale di individui può essere soggetta ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza quando esposta a particolari schemi di luci lampeggianti, presenti anche nella vita di tutti i giorni, come quelli che si possono trovare in alcune immagini televisive e in alcuni videogiochi. Questi attacchi e la perdita di conoscenza si possono verificare anche in soggetti che non hanno mai sofferto di problemi di questo tipo.

Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia quando esposti a luci lampeggianti, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. In ogni caso, i genitori dovrebbero supervisionare l'uso del videogioco da parte dei loro figli. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, SMETTETE IMMEDIATAMENTE DI GIOCARE E CONSULTATE IL VOSTRO MEDICO PRIMA DI RICOMINCIARE.

Per ridurre la possibilità dell'insorgere di questi sintomi, sedete sempre lontano dallo schermo, alla distanza massima consentita dai cavi; evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco; accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata; riposare per almeno 10 minuti dopo ogni ora di gioco. In questo modo, rilasserete occhi, collo, braccia e dita, e potrete riprendere a giocare con vostro pieno divertimento.

Requisiti minimi di sistema:

Sistema operativo: Windows ME/98/XP/2000 con 128 MB di RAM
Processore: Intel Pentium III, Celeron o AMD Athlon a 500 MHz
Lettore CD/DVD-ROM a 8x
1 GB di spazio libero su disco
File di scambio di Windows
DirectX 8.1 (incluso)
Scheda video Direct3D da 32 MB compatibile DirectX 8.1
Scheda audio compatibile DirectX 8.1
Tastiera, mouse

ITALIANO



DOWNTOWN
RUN

| | |
|---|----|
| COSA CONTIENE LA CONFEZIONE DEL GIOCO? | 36 |
| PER INIZIARE | 36 |
| COME SI GIOCA | 36 |
| MENU PRINCIPALE | 36 |
| INTERFACCIA DI GIOCO | 36 |
| CONFIGURAZIONE DEI COMANDI PREDEFINITI DI DOWNTOWN RUN | 41 |
| MODALITA DI GIOCO | 42 |
| AUTOMOBILI | 44 |
| GARANZIA | 47 |
| ASSISTENZA TECNICA | 48 |

COSA CONTIENE LA CONFEZIONE DEL GIOCO?

All'interno trovi questo manuale e il CD di Downtown Run. Il manuale contiene le istruzioni per giocare e alcune informazioni importanti sui menu, i potenziamenti e il sistema di ricompense.

PER INIZIARE

Per giocare a Downtown Run, il CD deve essere inserito nel lettore CD/DVD-ROM.

COME SI GIOCA

Subito dopo l'avvio del gioco, appare la schermata del profilo; da qui potrai creare un nuovo profilo, modificarlo, caricarne uno già esistente o eliminarne uno non più utilizzato. I diversi profili saranno indipendenti l'uno dall'altro. Ricorda che, se elimini un profilo, perderai tutti i dati a esso relativi. Il nome del profilo può essere composto al massimo da 8 caratteri; questo sarà visualizzato sulla targa della tua automobile.

Una volta inserito il tuo nome, sarai trasportato al MENU PRINCIPALE.

MENU PRINCIPALE

Qui puoi scegliere la modalità di gioco e impostare le opzioni.

Descrizione dei pulsanti:

Single Player (Giocatore singolo) – Accedi a diversi tipi di partita per giocatore singolo.

Multiplayer (Multigiocatore) – Accedi alla modalità SPLIT (Schermo diviso).

Rules (Regole) – Una descrizione dettagliata dei potenziamenti e delle modalità di gioco.

Setup (Impostazioni) – Personalizza le opzioni VIDEO, SOUND (Audio) e CONTROLS (Comandi).

Credits (Riconoscimenti) – Visualizza i nomi di coloro che hanno contribuito alla realizzazione del gioco.

Quit (Esci) – Abbandona la partita.

INTERFACCIA DI GIOCO

Poco dopo l'inizio della partita, appare l'interfaccia di gioco, contenente tutte le informazioni riguardanti potenziamenti, reputazione e stato della vettura.

Di seguito è rappresentata la schermata di gioco, insieme a una descrizione dei suoi componenti:



A – Informazioni sul tempo

Questa zona contiene le seguenti informazioni:

- La tua posizione attuale nella gara
- Il tuo tempo attuale
- Il tuo tempo migliore

B – Potenziamento attivo

Puoi raccogliere i potenziamenti situati in parti specifiche della pista. Quando li attivi, l'effetto può essere immediato in alcuni casi (per esempio, quando posizioni una trappola sulla pista), oppure comparire dopo un breve periodo di tempo (per esempio, quando attivi uno scudo sull'automobile).

Potenziamenti disponibili:

Esistono due tipi di potenziamenti: quelli che migliorano le prestazioni e quelli offensivi.

Potenziamenti che migliorano le prestazioni:

- High Grip (Preso migliorata)
- King of the Road (Re della strada)
- All in Wonder (Meraviglia delle meraviglie)
- Invulnerability (Invulnerabilità)
- Repair (Riparazione)

Potenziamenti offensivi:

- Instant Penalty (Penalità immediata)
- Instant Spin (Testacoda immediato)
- Inverted Controls (Comandi invertiti)
- Oil Slick (Macchia d'olio)
- Nails (Chiodi)
- Blast (Esplosione)
- Chip Buster (Chip distruttore)

Funzionalità dei potenziamenti

- Tutti i potenziamenti riappaiono sulla pista dopo un breve periodo di tempo.
- Ogni pista comprende dei settori di potenziamento (ogni 400 m), ognuno dei quali include 4 potenziamenti dello stesso tipo, disposti in linea retta (utilizzando il sistema casuale, la scelta verrà effettuata fra tutti i 12 potenziamenti disponibili).
- I settori di potenziamento sono prefissati, ma i potenziamenti in essi contenuti riappaiono casualmente (ogni volta che passi per un settore, i potenziamenti sono diversi).

Utilizzo dei potenziamenti

Puoi raccogliere un solo potenziamento per volta.

- Per utilizzare un potenziamento, premi il tasto precedentemente selezionato tra le opzioni dei comandi.

Descrizione dei potenziamenti

Potenziamenti che migliorano le prestazioni:



High Grip

Aumenta l'aderenza delle gomme sull'asfalto.



King of the Road

Aumenta la velocità dell'automobile.



All in Wonder

Aumenta l'aderenza delle gomme sull'asfalto e la velocità dell'automobile.



Invulnerability

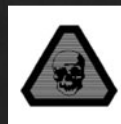
La tua vettura è immune a tutti i potenziamenti offensivi e a tutte le collisioni con gli avversari.



Repair

Ripristina la barra d'energia dell'automobile.

Potenziamenti offensivi:



Instant Penalty

Diminuisce l'aderenza delle gomme sull'asfalto e la manovrabilità dell'automobile per un breve periodo di tempo. La vettura colpita soffre di problemi allo sterzo e di sospensioni troppo morbide. La trappola rimane attiva finché una vettura non la colpisce.



Oil Slick

Una macchia d'olio viene gettata sulla pista, facendo perdere il controllo a chiunque le passi sopra. La macchia rimane sulla pista finché una vettura non la colpisce.



Nails

Una scia di chiodi rimane sulla pista finché una vettura non la colpisce. Questa reagirà in modo differente a seconda della ruota che viene colpita.



Chip Buster

Un dispositivo tecnologico avanzato, che spegne il motore di un avversario. Ecco come funziona:

- Una volta lanciato sulla pista, rimane attivo per un determinato periodo ed emette una luce intermittente.
- Qualsiasi automobile passi sopra il fascio di luce, si spegne per alcuni secondi.



Inverted Controls

Lo sterzo della vettura colpita inverte i comandi.



Blast

Un'esplosione circolare, originata dalla tua automobile, blocca tutte le vetture presenti nel suo raggio d'azione. L'effetto è immediato.



Instant Spin

La vettura colpita entra immediatamente in testacoda.

C – “Prestige point” (Punti reputazione)

I **Prestige point** rappresentano lo status o la reputazione ottenuti alla guida. Un valore alto ti consente di accedere a vetture più potenti... e sono molte! Più è alta la **reputazione**, più sarà potente la nuova automobile disponibile. Ecco per cosa ti batti: per i **Prestige point!!!** È il potere d'influenzare e impressionare il prossimo, nonché la ricompensa per una buona prestazione.

Una buona prestazione è composta da:

- Stile di guida
- Successo nell'utilizzo dei potenziamenti

RICOMPENSE PER LO STILE DI GUIDA

Il gioco ti ricompenserà con dei **Prestige point** quando:

- Prendi le curve ad alta velocità, tirando il freno a mano

Se prendi una curva a gomito, fai slittare la vettura (più a lungo slitti, più **Prestige point** guadagni).

- Continui a guidare su due ruote, dopo una curva difficile

Non ricevi alcun **Prestige point** quando sei colpito da un potenziamento o entri in collisione con un oggetto, una vettura avversaria o un parapetto in determinate condizioni di guida (**Esempio:** se prendi una curva a gomito usando il freno a mano e colpisci un parapetto, non guadagni alcun punto).

RICORDA: guidando su due ruote, ottieni punti anche se colpisci un ostacolo (un'acrobazia così difficile merita comunque di essere premiata).

RICOMPENSE PER L'UTILIZZO DEI POTENZIAMENTI

Ottieni **Prestige point** ogni volta che un potenziamento colpisce un avversario. Quando un potenziamento va a segno, vieni avvisato con un messaggio.

PENALITÀ DEI POTENZIAMENTI

Perdi **Prestige point** ogni volta che un potenziamento offensivo ti colpisce (anche se sei stato tu a lanciarlo).

Perdi **Prestige point** anche quando abbandoni una gara.

D – Potenziamento successivo disponibile

Appena il potenziamento attuale perde la sua efficacia, puoi rimpiazzarlo immediatamente nell'inventario con un altro. In questo modo, hai sempre un potenziamento disponibile (ovviamente, sempre che tu l'abbia raccolto...).

E – Informazioni sul giro

Nell'angolo inferiore sinistro dello schermo, trovi una rappresentazione grafica dei giri di pista. All'inizio della gara, la barra (di colore chiaro) si trova davanti alla vettura in testa. Quando questa entra nel secondo giro di pista, la barra diventa leggermente più scura. Il cambiamento di colore della barra avviene a ogni nuovo giro di pista.

Al di sotto della barra, puoi vedere i giri attuali e quelli rimanenti.

F – Informazioni sull'automobile

Nell'angolo inferiore destro dello schermo, puoi trovare le seguenti informazioni:

- Marcia inserita
- Velocità attuale
- La barra d'energia dell'automobile – Se la vettura gode di ottima salute, lo sfondo è verde. Un danno medio è rappresentato da uno sfondo arancione. Se i danni complessivi ammontano all'85%, lo sfondo diventa rosso e lampeggia. La barra viene ripristinata quando attivi un potenziamento di tipo Repair.

CONFIGURAZIONE DEI COMANDI PREDEFINITI DI DOWNTOWN RUN

| | |
|------------------|-------------------------|
| Freccia sinistra | Sterza a sinistra |
| Freccia destra | Sterza a destra |
| Freccia su | Accelerata |
| Freccia giù | Frena/Retromarcia |
| C | Telecamera TV |
| P | Avvia/Pausa |
| F1 | Aiuto |
| F2 | Cambia visuale |
| A | Freno a mano |
| S | Usa potenziamento |
| X | Specchietto retrovisore |
| R | Riposizionamento |
| F10 | Termina gara |

MODALITÀ DI GIOCO

Giocatore singolo:

Quick Race (Gara veloce)
Count Down (Conto alla rovescia)
Championship (Campionato)
Time Attack (Sfida a tempo)

Modalità speciali:

Last Man Standing (Ultimo uomo rimasto)
Sudden Death (Morte immediata)
Chase (Inseguimento)

Modalità extra:

Bet Races (Scommessa)

MODALITÀ NORMALI

Quick Race – La modalità di base. Una gara classica con tutte le opzioni (potenziamenti, tutte le piste sbloccate, ottenere **Prestige point** vincendo una gara).

Count Down – Nessuna limitazione sui potenziamenti, avversari presenti. Devi raggiungere il checkpoint successivo entro un determinato limite di tempo. Ogni volta che ci riesci, ottieni del tempo extra e alcuni **Prestige point**.

Championship – Nessuna limitazione sui potenziamenti, avversari presenti. Puoi sbloccare nuove piste.

Time Attack – Limitazioni sui potenziamenti, avversario fantasma. Gareggi contro la rappresentazione visiva del tuo miglior tempo (il cosiddetto “avversario fantasma”).

MODALITÀ SPECIALI

Last Man Standing – Nessun potenziamento di riparazione, nessuna invulnerabilità. Colui che sopravvive (infliggendo all'avversario il massimo dei danni) vince la gara.

Chase – Parti per primo e l'avversario (l'auto della polizia) deve arrestarti entro un numero prefissato di giri:

- La polizia possiede un livello d'intelligenza artificiale normale e ha a disposizione solo potenziamenti per migliorare le prestazioni.
- Se sei il fuggiasco non possiedi alcun potenziamento.
- Se l'auto della polizia ti raggiunge e ti supera, un **indicatore di minaccia**, posto nella angolo superiore sinistro dello schermo, continua ad aumentare finché l'avversario si trova davanti alla tua vettura. Se l'indicatore raggiunge il livello rosso massimo, hai perso.

Per vincere devi:

- Terminare la gara (dopo un numero prestabilito di giri).
- Causare il 100% di danni all'auto della polizia durante l'inseguimento (in questa modalità, ottieni **Prestige point** anche per lo stile di guida).

Puoi scegliere se impersonare la polizia o il fuggiasco. Se decidi di impersonare la polizia devi mantenerti sotto gli 80 km/h durante l'inseguimento.

Sudden Death – Guida con prudenza: troppi danni ti escluderanno dalla gara, che si svolge su una determinata pista per un certo numero di giri.

In questa modalità, ti è consentita una sola collisione con l'ambiente, le altre vetture e i potenziamenti offensivi. Nessun potenziamento di riparazione, nessuna invulnerabilità.

Puoi vincere **Prestige point**:

- Terminando la gara con successo
- Per lo stile di guida dimostrato
- Classificandoti al primo posto
- Ottenendo il miglior tempo

Penalità:

- Perdendo la gara
- Essendo colpito da un potenziamento

MODALITÀ EXTRA

Bet Race – Durante la gara, puoi essere sfidato da un avversario controllato dal computer. Il premio è una grossa quantità di **Prestige point**, se accetti le regole della scommessa.

Inizialmente, questa modalità non è disponibile (puoi sbloccarla raggiungendo una determinata quantità di **Prestige point**).



Audi S3

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 1781 cc
Potenza: 225 cavalli motore a 5900 giri
Velocità massima: 235 km/h



Renault Clio V6

Motore: V6
Cilindrata: 2946 cc
Potenza: 230 cavalli motore a 6000 giri
Velocità massima: 233 km/h



VW Beetle

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 1781 cc
Potenza: 150 cavalli motore a 5800 giri
Velocità massima: 199 km/h



Saab 9.3 Convertible

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 1985 cc
Potenza: 205 cavalli motore a 5500 giri
Velocità massima: 235 km/h



Peugeot 206 cc

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 1997 cc
Potenza: 137 cavalli motore a 6000 giri
Velocità massima: 205 km/h



Mitsubishi Lancer EVOLUTION6

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 1997 cc
Potenza: 280 cavalli motore a 6500 giri
Velocità massima: 241 km/h



Peugeot 307

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 1997 cc
Potenza: 138 cavalli motore a 6000 giri
Velocità massima: 196 km/h



Mitsubishi Lancer EVOLUTION7

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 1997 cc
Potenza: 280 cavalli motore a 6500 giri
Velocità massima: 238 km/h



Peugeot 406 Coupè

Motore: V6
Cilindrata: 2946 cc
Potenza: 210 cavalli motore a 6000 giri
Velocità massima: 240 km/h



MG TF XPower 500

Motore: 4 cilindri
Cilindrata: 2.0 – Blocco e testata in lega d'alluminio
Potenza: 500 cavalli motore a 7000 giri
Velocità massima: 257 km/h



MG ZT XPower 500

Motore: V8

Cilindrata: 4.6 - Blocco e testata in lega d'alluminio V8

Potenza: 500 cavalli motore a 7000 giri

Velocità massima: 305 km/h



Audi TT

Motore: 4 cilindri

Cilindrata: 1781 cc

Potenza: 225 cavalli motore a 5900 giri

Velocità massima: 243 km/h

GARANZIA

Ubi Soft offre Servizio di Supporto Tecnico i cui riferimenti sono indicati nel testo del manuale relativo al Supporto Tecnico.

Quando ci contattate, cercate di essere il più precisi possibile riguardo al problema riscontrato e accertatevi di comunicare i dettagli elencati qui di seguito:

- Il nome del produttore del vostro computer
- La marca e la velocità del processore
- Quanta RAM possedete
- La versione di Windows che state utilizzando (se non ne siete sicuri, cliccate col pulsante destro del mouse sull'icona Risorse del computer situata sul desktop e selezionate Proprietà)
- Il nome del produttore e il numero del modello della scheda video, del modem e della scheda audio.

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto (fa fede la data dello scontrino) Ubi Soft garantisce all'acquirente del software originale che il compact disc (CD) fornito con il presente prodotto multimediale è privo di difetti; il periodo di garanzia può variare a seconda della legge vigente.

Per la sostituzione, spedite il prodotto multimediale difettoso, tramite raccomandata al Supporto Tecnico, allegate il manuale e la scheda di registrazione, se non ancora inviata. Precisate nome e indirizzo (incluso il codice di avviamento postale), nonché la data di acquisto e il punto vendita. Avete anche la possibilità di sostituire il prodotto difettoso direttamente dal rivenditore dove è stato effettuato l'acquisto.

Se il software viene spedito senza la prova d'acquisto o a periodo di garanzia scaduto, Ubi Soft sarà libera di ripararlo o sostituirlo a spese del cliente. Questa garanzia non è valida se il disco è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale. Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista. L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Secondo quanto previsto dalla legge, Ubi Soft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale, rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Dal momento che alcune legislazioni non tengono conto della garanzia limitata precedentemente menzionata, è possibile che questa non sia applicabile.

PROPRIETÀ

L'Utente riconosce che tutti i diritti associati a questo prodotto multimediale e ai suoi componenti, al manuale e alla confezione, oltre ai diritti relativi a trademark, royalty e copyright, sono di proprietà di Ubi Soft e dei licenziatari di Ubi Soft, e sono protetti dalla legislazione francese o altre leggi, trattati e accordi internazionali relativi alla proprietà intellettuale. È vietato copiare, riprodurre, tradurre o trasferire in alcuna forma, sia per intero sia parzialmente, la presente documentazione, senza la previa autorizzazione scritta di Ubi Soft.

ASSISTENZA TECNICA

Ubi Soft ha predisposto una serie di servizi per il supporto tecnico che mettono a Vostra disposizione anche tutte le informazioni sulle novità in uscita, i suggerimenti e un aiuto in linea per i giochi (dove possibile).

Potrete contattare la Hotline di Ubi Soft telefonicamente, via fax, oltre che per posta elettronica o accedendo direttamente al nostro sito Internet, all'indirizzo web <http://www.ubisoft.it>.

Vi preghiamo, qualunque sia il canale prescelto per accedere ai nostri servizi di assistenza tecnica, di essere quanto più dettagliati possibile nell'espone il problema incontrato.

E-mail: hotline@ubisoft.it
Telefono: 02 83 31 22 20
Fax: 02 83 31 23 00
Orario: dal lunedì al venerdì 14:30 – 18:30
Indirizzo: Ubi Soft S.p.A.
Viale Cassala, 22
20143 Milano - Italia

CREDITS

DEVELOPMENT TEAM CREDITS

Project Manager:
Lead Game Designer:
Studio Manager:
Production Manager:
Graphic Artists:

Cristian Hriscu-Badea
Cristian Hriscu-Badea
Sebastien Delen
Florin Boitor
Roberto Apati
Filofteia Bocanet
Bogdan Bratu
Calin Cazan
Claudiu Bajenaru
Mike Prunescu
Constantin Gian Simion
Laurentiu Trandafir

Programming

Lead Programming:
Graphic Engine Mechanics & AI Programming:

George Christian Baltatanu
Nicolae Dumitrache &
Cristi Mihalache
Marius Ungureanu
Mihai Angelescu
Robert Dinica
Mircea Gabriel Dunka
Andrei Magdo
Ionut Grozea
Maria Cristina Mihet
Mihaela Tancu
Roxana Florentina Botez
Ciprian Chete
Corneliu Babiuc
Mihai Enescu
Gratian Galdau

Car Behaviour:
Programmers:

Data Management:

Special Thanks to:

UBI SOFT CREDITS

Publisher: Ubi Soft Entertainment

CEO:
International Production Director:
International Director of Development:
International Content Director:
Editorial Quality Team
EMEA Director of Development:
Senior Producer:
Producer:
Game Content Manager:

Yves Guillemot
Christine Burgess-Quemard
Alexis Godard
Serge Hascoet

Anne Blondel
Valérie Radelet
Thomas Le Grand
Frédéric Monot

Tests

Worldwide Tests Manager:
Test Studio Manager:
Lead Tester:
Testers:

Eric Tremblay
Roxana Florentina Botez
Cristian Valentin Axinov
Bogdan Radu
Viorel Vilcu
Adrian Iliescu
Tiberiu Popescu
Mircea Nutu
Laurentiu Grigorescu
Mihai Banica

Localisation

| | |
|--------------------------------|-------------------|
| Director: | Coralie Martin |
| Project Manager: | Bénédicte Laborie |
| Country 1: France | |
| Translation/Adaptation: | Xavier Vibert |
| Linguistic Testing: | Xavier Vibert |
| Country 2: Germany | |
| Translation/Adaptation: | Stefan Dinger |
| Linguistic Testing: | Dieter Pfeil |

Music & Sounds

| | |
|--|--|
| Sound Studio Manager: | Karen Vernimmen |
| Sound Producer: | Sylvain Brunet |
| Sound Design Producer: | Christine Chosson |
| Sound Design and Sound Effects by | Mihai Gheorghiu |
| Sound Effects Cinematic by | Manu Bachet |
| Mixed by | Martin Dutasta for Ubi Sound Studio |
| Voices: | Eddie Crew |
| Music composed, arranged and performed by | Daniel Masson |
| Mixed by | Daniel Masson and Sylvain Brunet at Jungle Line Studio-France |

Opening sequence

| | |
|-----------------------------------|---|
| Studio cinematic producer: | Sophie Penziki |
| Réalisation: | Mathieu Bréda |
| Graphic design/habillage: | Corinne Bouvier & Jerome Lionard |

Other Contributors

| | |
|---|----------------------------------|
| Europe 1st Party Approval Manager: | Romain Vazeille |
| US 1st Party Approval Manager: | Dave Costello |
| Data Management | Guénaële Mendroux David Picco |

Marketing

| | |
|--------------------------------------|--------------------------|
| EMEA Marketing Director: | Laurence Buisson-Nollent |
| EMEA Brand Group Manager: | Thomas Petersen |
| EMEA Brand Manager: | Charlotte Sabbah |
| EMEA Assistant Brand Manager: | Philippe Brandt |
| American Marketing Manager: | Tony Kee |
| American Group Manager: | Karen Conroe |
| American Brand Manager: | Corey Fong |

EMEA Marketing Teams:

| | |
|---------------------|------------------|
| UK: | Doug McConkey |
| Germany: | Elke Ross |
| France: | Sylvaine Gomez |
| Netherlands: | Pim Hofmeester |
| Spain: | Oriol Rosel |
| Italy: | Christian Born |
| Scandinavia: | Alice Miethé |
| Belgium: | Vanessa Leclercq |
| Switzerland: | Yannick Theler |
| Australia: | Nicholas Wong |

| | |
|-------------------------------------|--|
| EMEA Manufacturing Managers: | Pierre Escaich Laurent Lugbull Corentin François |
|-------------------------------------|--|

NOTES



Uses Bink Video.

Copyright © 1997-2001 by RAD Game Tools, Inc.