

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
INSTALLATION	3
Saisir le numéro de série	4
Informations récentes	4
JEU EN SOLO	4
MENU PRINCIPAL	5
JOUER	6
Affichage dans le jeu	6
COMMANDES DE MOUVEMENT	8
S'accroupir et se coucher à terre	10
Se pencher	11
COMMANDES DE VUE	11
COMMANDES D'ARMES	12
Viser	13
Attaque au corps à corps	14
Recharger les armes	14
Changer d'arme et ramasser des objets	14
AUTRES COMMANDES	15
Voir objectifs/score	15
Sauvegarde ou chargement rapide	15
LES ARMES DE CALL OF DUTY™	16
Etats-Unis	16
Russie	18
Royaume-Uni	19
Allemagne	21
Armes immobiles	23
AUTRES INFORMATIONS	23
Kits de santé	23

MULTIJOUEURS	24
Options multijoueurs	25
Trouver des serveurs multijoueurs et s'y connecter	26
Connexion à votre fournisseur d'accès	26
Régler votre taux de données	26
Liste des serveurs	27
Se connecter à un serveur spécifique	27
Ajouter aux favoris	27
Créer un serveur	28
Types de partie multijoueurs	30
CONSEILS IMPORTANTS	32
CREDITS	34
ASSISTANCE CLIENTELE	40
ACCORD DE LICENCE LOGICIEL	42

INTRODUCTION

Dans la guerre, personne ne se bat seul. Des champs de France au fleuve de la Volga, des plus petites escouades lâchées derrière les lignes ennemies aux énormes divisions qui ont gagné la guerre sur plusieurs fronts, les soldats des forces alliées ont arrêté l'armée allemande en se battant ensemble, côte à côte.

Dans Call of Duty™, vous pouvez combattre aux côtés de vos frères d'armes pour faire revivre l'histoire. Au cours de batailles capitales comme celles du Jour-J ou de Stalingrad, vous vous retrouverez sur des terrains incroyablement réalistes, plongé dans un combat époustouflant entre la vie et la mort. Vous combattrez en tant que parachutistes américains et britanniques, ainsi qu'un jeune soldat russe enrôlé de force dans l'armée soviétique. Que vous soyez coincé dans un village de Normandie, combattiez pour reprendre la Place Rouge, couliez un navire de guerre allemand, fonciez sur les routes gardées par les Allemands ou sauviez des officiers alliés prisonniers d'une forteresse nazie, les dangers sont bien trop redoutables pour qu'un soldat seul puisse les affronter seul. Pour vous en sortir, vous aurez besoin de vos partenaires, tout comme ils auront besoin de vous. C'est le principe même de la guerre, et celui de Call of Duty™.

INSTALLATION

Insérez le disque un de Call of Duty™ dans votre lecteur de CD-ROM. Au bout de quelques secondes, l'écran d'introduction apparaît. Cliquez ensuite sur **Installer** pour lancer le processus d'installation et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si l'écran d'introduction n'apparaît pas, cela signifie que la fonction d'exécution automatique de votre lecteur est peut-être désactivée. Double-cliquez alors sur l'icône Poste de travail situé sur votre bureau. Double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM dans lequel est inséré le disque de Call of Duty™. Double-cliquez ensuite sur **Setup.exe** pour lancer l'installation.

Si vous souhaitez obtenir de plus amples informations, consultez les fichiers d'aide.

Saisir le numéro de série

Le programme d'installation vous invite à saisir un numéro de série. Vous devez posséder un numéro de série valide pour continuer le processus d'installation et jouer à Call of Duty™. Ce numéro de série unique se trouve au dos du manuel. Il est important de respecter les conseils suivants pour protéger votre numéro de série :

- Conservez votre numéro de série dans un endroit sûr, au cas où vous auriez besoin de réinstaller le jeu par la suite.
- Les joueurs possédant un numéro de série non valide ne seront pas autorisés à rejoindre les parties multijoueurs. Assurez-vous donc de le saisir correctement, tel qu'il apparaît sur le boîtier du CD.

Aucun membre d'Activision® ou d'Infinity Ward™ ne vous demandera votre numéro de série (dans le jeu, sur les forums ou dans les salons de discussion). Ne le révélez jamais à personne ! Si vous perdez votre numéro de série, vous n'en recevrez pas d'autre.

Informations récentes

Vous trouverez les dernières informations concernant le jeu dans le fichier **LisezMoi** qui se trouve sur le disque. Sélectionnez **LisezMoi** à l'écran de démarrage ou bien Assistance à l'écran d'introduction, puis sélectionnez **LisezMoi** pour consulter ces informations. Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation ou de vos parties, vous pouvez également vous reporter aux fichiers d'aide à partie de l'écran de démarrage.

JEU EN SOLO

Dans les campagnes solo du jeu, vous incarnez un soldat allié en plein cœur de l'un des combats les plus violents de la Seconde Guerre Mondiale. La réussite de votre équipe, l'achèvement de votre mission et même votre propre survie dépendent de votre présence d'esprit.

Pour commencer une partie en solo, sélectionnez **Jouer à Call of Duty™** en solo dans le menu Call of Duty™ que vous trouverez dans la section Programmes du menu Démarrer de Windows®.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal s'affiche après les cinématiques d'introduction. Dans ce menu, vous pouvez commencer de nouvelles parties, reprendre des parties entamées, passer au mode multijoueurs de Call of Duty™ ou accéder aux options de configuration.



Reprendre partie : charger la dernière partie sauvegardée pour continuer votre progression à travers les différentes campagnes. Cette option n'est disponible qu'après avoir commencé une mission.

Nouvelle partie : lancer une nouvelle partie de Call of Duty™ en partant du début de la première campagne. Après avoir sélectionné Nouvelle partie, choisissez le niveau de difficulté parmi les quatre options disponibles.

Charger partie : charge l'une des parties sauvegardées. Lorsque vous accédez au menu de sauvegarde/chargement, sélectionnez un nom de partie dans la case située sur la gauche de votre écran, puis cliquez sur Charger.

Multijoueurs : lancer le mode multijoueurs de Call of Duty™, où vous pouvez rejoindre ou créer des serveurs multijoueurs sur Internet ou en réseau local.

Options : configurez vos commandes et ajustez la qualité des images et du son, ainsi que les paramètres de performances. Cliquez sur l'une des sous-sections situées sur le côté droit de l'écran pour afficher un nouvel ensemble d'options réglables sur le côté gauche de l'écran. Cliquez sur un paramètre pour le modifier.

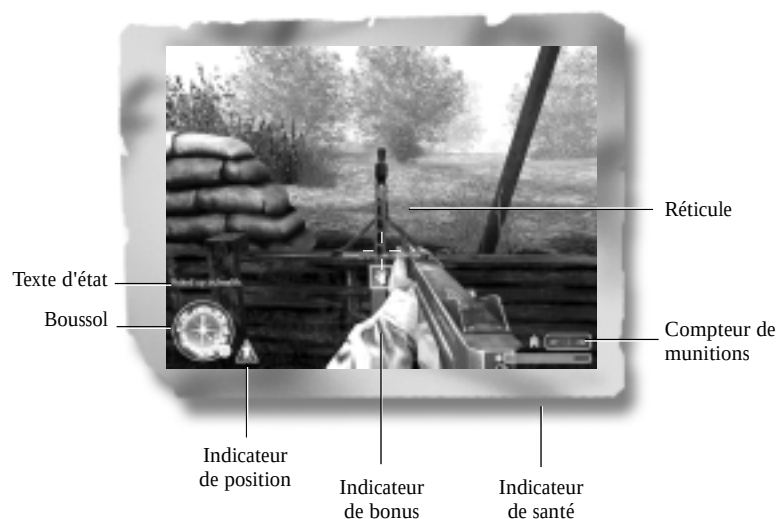
Crédits : voir les crédits du jeu.

Quitter : quitter le jeu et revenir au bureau.

JOUER

Chaque briefing de mission vous fournit des informations cruciales sur les paramètres, objectifs, opportunités et obstacles potentiels que vous rencontrerez. Ces informations prendront la forme de notes personnelles dans un journal ou de communiqués de la part de vos supérieurs. Étudiez-les attentivement avant de commencer une mission. Les informations qu'ils contiennent pourraient bien vous sauver la vie.

Affichage dans le jeu



Boussole : la boussole est très utile pour vous aider à vous déplacer aux alentours et vous repérer. En plus d'indiquer la direction dans laquelle vous êtes orienté, elle montre également la position des alliés à proximité (flèches vertes) et l'emplacement de votre objectif actuel (étoile dorée).

Indicateur de position : l'icone en forme de triangle vous indique votre position actuelle dans le jeu. Elle passe de debout à accroupi ou allongé, selon la position que vous choisissez.

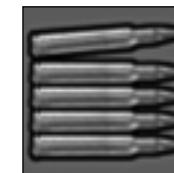
Texte d'état : au cours du jeu, des mises à jour y apparaissent et indiquent les changements d'objectifs de mission, la santé que vous récupérez et d'autres alertes.

Compteur de munitions : la case située dans le coin inférieur droit de l'écran représente votre compteur de munitions. Le premier nombre indique le nombre de balles qui se trouvent actuellement dans le chargeur de votre arme. Le second indique le nombre de balles total.

Barre de santé : cette barre vous informe de votre état de santé actuel. Une barre entièrement verte signifie que votre santé est à son maximum. Sa taille se réduit et elle change de couleur (du vert au rouge) lorsque vous encaissez des dégâts.

Réticule : utilisez votre réticule pour viser les ennemis avec votre arme. Lorsque vous marchez ou courez, votre réticule s'agrandit pour représenter la perte de précision qui est entraînée lorsque vous tentez de viser en mouvement. Plus le réticule est gros, moins vos tirs sont précis. Lorsque vous arrêtez de bouger, votre arme se stabilise automatiquement et le réticule rétrécit. Il est souvent préférable de tirer lorsque vous êtes complètement immobile pour vous assurer des tirs plus précis (ce qui vous permet d'économiser des munitions). En vous accroupissant ou en vous allongeant, vous pouvez également stabiliser le réticule, il est donc conseillé d'utiliser ces positions à chaque fois que l'occasion se présente. Votre réticule change lorsque vous rencontrez des objets interactifs. Si vous déplacez le réticule sur un allié proche de vous, vous le verrez se transformer en une image de cette personne. Appuyez sur la touche **d'utilisation** (**F** par défaut) pour demander à des individus de s'écarter de votre ligne de mire.

Indicateur de ramassage : cet indicateur apparaît lorsque vous trouvez un objet qu'il est possible de ramasser, que ce soit un kit de santé, des documents secrets ou une nouvelle arme.



Pour ramasser l'objet de votre choix, appuyez sur la touche **d'utilisation** (**F** par défaut). Dans le cas d'une nouvelle arme (ou de munitions pour votre arsenal actuel), vous devez maintenir la touche **d'utilisation** enfoncée.

COMMANDES DE MOUVEMENT

Les commandes de mouvement par défaut sont les suivantes :

Commande	Touche par défaut	Description
Avancer	W	Marcher vers l'avant.
Reculer	S	Marcher vers l'arrière.
A gauche	A	Pas de côté vers la gauche.
A droite	D	Pas de côté vers la droite.
Pencher à gauche	Q	Se pencher sur la gauche lorsque vous vous trouvez à un coin pour rester à couvert.
Pencher à droite	E	Se pencher sur la droite lorsque vous vous trouvez à un coin pour rester à couvert.
Debout/sauter	Espace	Se relever d'une position accroupie ou couchée.
Accroupi	C	S'accroupir à partir de la position debout ou couchée.
Couché à terre	CTRL	S'allonger au sol à partir de la position debout ou accroupie.
Sauter/se relever	Non attribué	Sauter (en position debout) ou se relever d'une position accroupie ou couchée.
Position courbée	Non attribué	Passer à la position inférieure (de debout à accroupi ou d'accroupi à allongé).

Commande	Touche par défaut	Description
Position relevée	Non attribué	Passer à la position supérieure (d'accroupi à debout ou d'allongé à accroupi).
Verrouillage accroupi	Non attribué	Appuyer une fois pour passer en position accroupie. Appuyer de nouveau pour revenir à la position précédente.
Verrouillage à terre	Non attribué	Appuyer une fois pour passer en position allongée. Appuyer de nouveau pour reprendre la position précédente.
Accroupi	Non attribué	Maintenir pour s'accroupir. Lorsque vous relâchez la touche, vous reprenez la position précédente.
A terre	Non attribué	Maintenir pour s'allonger. Lorsque vous relâchez la touche, vous reprenez la position précédente.
Tourner à gauche	Non attribué	Pivoter sur la gauche en conservant la même position.
Tourner à droite	Non attribué	Pivoter sur la droite en conservant la même position.
Pas de côté	Non attribué	Faire un pas de côté (contrôlez la direction avec la souris).

En plus de courir vers l'avant, l'arrière, à gauche et à droite, vous devrez apprendre à maîtriser les autres mouvements décrits dans les pages suivantes.

S'accroupir et se coucher à terre

Dès que vous commencez votre premier combat, vous découvrirez qu'un soldat qui reste debout fini souvent mort. Un soldat judicieux utilise à la fois les positions accroupie et allongée au cœur du combat pour rester à couvert, éviter les tirs ennemis et se déplacer sans s'exposer aux dangers. N'oubliez pas que lorsque vous êtes accroupi ou allongé, vous êtes plus difficile à atteindre mais ne vous déplacez pas aussi rapidement que debout. De plus, en position allongée, vous rampez à plat ventre très lentement et ne pouvez pas tirer en vous déplaçant.

CONSEIL IMPORTANT :
utilisez tous les abris disponibles ! En vous accroupissant ou vous allongeant derrière des arbres et des buissons, vous pouvez éviter de vous faire repérer par l'ennemi. Vous pouvez également vous placer derrière des objets à l'épreuve des balles pour vous protéger des coups de feu.



Se pencher

Le fait de pouvoir se pencher au détour d'un coin ou d'obstacles est essentiel à votre survie. Cela vous permet en effet de réduire votre exposition dans des situations dangereuses et de jeter un coup d'œil dans des pièces, au détour d'un coin, de surveiller la situation en restant à couvert, de repérer les ennemis cachés et même de leur tirer dessus. Vous pouvez tout de même vous faire repérer et même tirer dessus en vous penchant, alors restez prudent. La commande pour se pencher reste activée tant que vous maintenez la touche enfoncée. En relâchant l'une des touches, vous reprenez une position normale.

COMMANDES DE VUE

Les touches de vue par défaut sont les suivantes :

Commande	Touche par défaut	Description
Regarder en haut	Non attribué	Regarder au-dessus de vous.
Regarder en bas	Non attribué	Regarder en dessous de vous.
Vue 3e personne	Non attribué	Alternar entre la vue contrôlée par la souris et celle contrôlée par le clavier.
Vue centrée	Non attribué	Rétablir votre vue à l'avant et au centre.
Vue libre	Oui	Activer la vue "libre" contrôlée par la souris : déplacez votre souris pour voir à 360.°
Inversion souris	Non	Inverser l'axe Y de la souris.
Fluidité souris	Non	Rendre les mouvements de la souris moins saccadés.
Sensibilité souris	Réglette	Contrôler les réactions de la souris.

Par défaut, la vue dans le jeu est contrôlée par la souris. En déplaçant la souris sur les côtés, vous pouvez faire pivoter la vue à droite ou à gauche. Si vous la déplacez vers l'avant (loin de vous), vous regardez vers le haut tandis que si vous la déplacez vers l'arrière (vers vous), vous regarderez vers le bas.

COMMANDES DES ARME

Les touches de contrôle des armes par défaut sont les suivantes :

Commande	Touche par défaut	Description
Attaque	Bouton gauche de la souris	Tirer avec une arme.
Activer visée	Bouton droit de la souris	Alternar entre les modes de tir de visée et à la hanche.
Visée	Non attribué	Maintenez la touche enfoncée pour viser avec votre arme. Relâchez pour revenir en mode de tir normal.
Attaque de mêlée	[Maj]	Frapper l'ennemi avec la crosse de votre arme.
Recharger arme	[R]	Recharger votre arme.
Changer cadence	[M]	Alternar entre les modes de tir de tir complètement automatique et semi-automatique. (Remarque : les armes n'ont pas toutes plusieurs modes de tir)
Sélectionner première arme	[1]	Utiliser l'arme du premier emplacement.

Commande	Touche par défaut	Description
Sélectionner deuxième arme	[2]	Utiliser l'arme du second emplacement.
Sélectionner pistolet	[3]	Utiliser votre pistolet.
Sélectionner grenade	[4]	Utiliser des grenades.
Arme suivante	Molette souris vers le bas	Passer à l'arme suivante dans votre inventaire.
Arme	Molette souris vers le haut	Passer à l'arme précédente dans votre inventaire.

Viser

Avec toutes les armes à feu, vous pouvez activer la fonction de visée pour lever votre arme de votre hanche à votre visage et regarder dans la mire (ou la lunette, dans le cas des fusils à lunette). Cette technique vous donne un léger effet de zoom, qui assure plus de précision mais ralentit vos déplacements.

La commande par défaut pour passer en mode de visée est le bouton droit de la souris. Vous pouvez également assigner une touche à maintenir entre le mode de visée et les modes normaux.



Attaque au corps à corps

Lorsque vous vous trouvez à proximité de vos ennemis, il est parfois difficile de viser avec votre arme tout en vous défendant efficacement. Heureusement, vous disposez d'une attaque au corps à corps ([Maj] par défaut) qui vous permet de frapper un adversaire à courte portée avec la crosse de votre fusil ou pistolet.



Recharger les armes

Lorsque votre chargeur est vide, il se recharge automatiquement. Surveillez attentivement vos munitions ! Il faut un certain temps pour recharger au milieu d'un échange de coups de feux, ce qui vous laisse incapable de vous défendre. Si vous êtes à court de munitions, récupérez celles de l'arme du même type sur le corps de l'un de vos compagnons d'armes. Si vous n'avez pas d'autre choix, ramassez l'arme d'un ennemi abattu.

Changer d'arme et ramasser des objets

Lorsque vous trouvez une arme par terre, vous pouvez l'échanger avec l'une de vos deux armes principales (emplacement 1 ou 2). Pour changer d'arme, déplacez votre réticule sur l'arme et maintenez la touche d'utilisation enfoncée. Vous lâcherez automatiquement votre arme actuelle pour récupérer la nouvelle.

Ramassez des objets est tout aussi simple, il vous suffit de placer le réticule sur l'objet et d'appuyer sur la touche **d'utilisation**. Dans le cas des kits de santé et des munitions, vous devez marcher sur l'objet en question.

AUTRES COMMANDES

Commande	Touche par défaut	Description
Voir objectifs/Score	[Tab]	Affiche la liste de vos objectifs de mission.
Utiliser	[F]	Utiliser, ramasser, jeter et de manière générale interagir avec les objets et appareils.
Capture d'écran	[F12]	Utilisez cette fonction pour effectuer une capture d'écran en cours de jeu.
Sauvegarde rapide	[F5]	Sauvegarder rapidement votre partie au milieu d'une mission.
Chargement rapide	[F9]	Charger votre sauvegarde rapide.
Activer console	Non	Réglez cette option sur Oui si vous souhaitez activer la console dans le jeu (accessible en appuyant sur la touche []). Notez que la console n'est pas compatible. Veuillez ne pas appeler l'assistance clientèle d'Activision pour poser des questions sur cette fonction.

Voir objectifs/scores

Les objectifs de mission changent au cours de la campagne. Appuyez sur la touche Voir **objectifs/scores** ([TAB] par défaut) pour consulter les objectifs de mission et connaître l'état de chacun.

- Les objectifs de mission incomplets ou en cours apparaissent sous forme de texte vert.
- Les objectifs de mission que vous n'avez pas réussi à accomplir apparaissent en rouge.
- Les objectifs de mission terminés apparaissent en noir.

Sauvegarde et chargement rapide

Lors de votre progression dans la campagne, il est recommandé de sauvegarder régulièrement. Les raccourcis clavier de sauvegarde rapide ([F5] par défaut) et chargement rapide ([F9] par défaut) vous permettent d'éviter les menus de sauvegarde et chargement et de rester au cœur de l'action.

LES ARMES DE CALL OF DUTY™

Etats-Unis

Carabine M1A1

La carabine M1A1, un fusil semi-automatique de calibre .30, est utilisée généralement par les parachutistes. Même s'il lui manque la puissance d'arrêt des plus grands fusils, elle est légère, précise et compacte.

Portée : Moyenne
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Modérés
Mobilité : Rapide



Garand M1

Le Garand M1 est un fusil semi-automatique puissant et précis. Son principal défaut vient du fait qu'il ne peut pas être rechargé facilement à la moitié d'un chargeur.

Portée : Longue
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Elevés
Mobilité : Rapide



Thompson

La mitraillette Thompson est efficace à courte portée et tire les puissantes balles .45 ACP. Elle est connue pour son manque de précision à distance, mais compense ce défaut par une cadence de tir très rapide.

Portée : Courte
Cadence de tir : Rapide
Dégâts : Elevés
Mobilité : Rapide



Fusil automatique Browning

Le fusil automatique Browning est une arme de soutien pour les escouades, utilisée pour fournir un tir de suppression précis contre les positions ennemies. Son efficacité est au maximum lorsqu'il est utilisé en position allongée.

Portée : Longue
Cadence de tir : Rapide
Dégâts : Elevés
Mobilité : Lente



Springfield

Le Springfield M1903, développé à l'origine après la guerre américano-espagnole, est un fusil équipé d'une lunette à quadruple zoom. En tant qu'arme à verrou, sa cadence de tir est lente et recharge une balle à la fois.

Portée : Très longue
Cadence de tir : Lente
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Moyenne



Colt .45

Pistolet standard des parachutistes américains, également privilégié par les forces aériennes britanniques. Son chargeur de 7 balles est limité, mais la puissance d'arrêt des balles de calibre .45 le rend utile dans les situations critiques.

Portée : Short
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Modérés
Mobilité : Très rapide



Grenade offensive M2

Les grenades à fragmentation sont des armes antipersonnel particulièrement efficaces. Les charges à haut pouvoir explosif réduisent l'enveloppe de métal en fragments volants qui causent des dégâts considérables. Même si ces grenades sont inefficaces contre les véhicules blindés, elles se révèlent très utiles pour nettoyer les positions d'infanterie dans les tranchées.

Portée : Moyenne
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Très rapide



Russie

PPSh

La mitraillette PPSH contient 71 balles de pistolet soviétique et profite d'une cadence de tir très rapide. Elle est inefficace à longue portée et ses munitions sont relativement faibles, mais ces défauts sont compensés par sa vitesse efficace en combat rapproché.

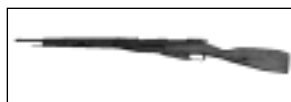
Portée : Courte
Cadence de tir : Très rapide
Dégâts : Modérés
Mobilité : Rapide



Mosin-Nagant

Le Mosin-Nagant est un fusil à verrou capable de tirs de longue portée à la fois précis et puissants. Cependant, sa cadence de tir assez lente peut poser des problèmes en combat rapproché.

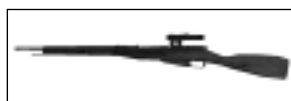
Portée : Longue
Cadence de tir : Lente
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Moyenne



Mosin-Nagant (lunette)

Équipé d'une lunette à quadruple zoom, ce Mosin-Nagant est parfait pour les tireurs d'élite à longue portée.

Portée : Très longue
Cadence de tir : Lente
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Moyenne



Luger

Le pistolet Luger contient des munitions de 9 mm dans un chargeur à 8 coups. C'est un trophée très prisé des soldats alliés et se trouve souvent en tant qu'arme de poing entre les mains des russes ou américains.

Portée : Courte
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Modérés
Mobilité : Très rapide



Grenade adhésive RGD-33

Les grenades à fragmentation sont des armes antipersonnel particulièrement efficaces. Les charges à haut pouvoir explosif réduisent l'enveloppe de métal en fragments volants qui causent des dégâts considérables. Même si ces grenades sont inefficaces contre les véhicules blindés, elles se révèlent très utiles pour nettoyer les positions d'infanterie dans les tranchées.

Portée : Moyenne
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Très rapide



Royaume-Uni

Lee-Enfield

Apparu pour la première fois en 1907 au début de la Première Guerre Mondiale, le fusil Lee-Enfield est l'arme standard de l'infanterie dans l'armée britannique. Ce fusil à verrou est puissant et efficace à longue portée. Il contient dix balles, réparties dans deux chargeurs de 5 balles.

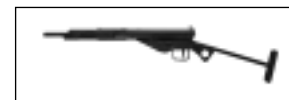
Portée : Longue
Cadence de tir : Lente
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Rapide



Sten

Le Sten Mark 2 est une mitraillette de 9 mm efficace pour nettoyer les pièces et les tranchées. Sa taille compacte et sa légèreté lui confèrent une excellente mobilité.

Portée : Moyenne
Cadence de tir : Rapide
Dégâts : Modérés
Mobilité : Très rapide



Bren LMG

Le Bren est une excellente mitrailleuse qui tient le rôle de soutien d'escouade. Sa grande taille limite sa mobilité, mais lui permet de fournir des tirs précis avec des balles automatiques lorsqu'elle est utilisée en position allongée.

Portée : Longue
Cadence de tir : Rapide
Dégâts : Élevés
Mobilité : Lente



Colt .45

Pistolet standard des parachutistes américains, également privilégié par les forces aériennes britanniques. Son chargeur de 7 balles est limité, mais la puissance d'arrêt des balles de calibre .45 le rend utile dans les situations critiques.

Portée : Short
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Modérés
Mobilité : Très rapide



Grenade offensive MK1

Les grenades à fragmentation sont des armes antipersonnel particulièrement efficaces. Les charges à haut pouvoir explosif réduisent l'enveloppe de métal en fragments volants qui causent des dégâts considérables. Même si ces grenades sont inefficaces contre les véhicules blindés, elles se révèlent très utiles pour nettoyer les positions d'infanterie dans les tranchées.

Portée : Moyenne
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Très rapide



Allemagne

MP40

La mitraillette MP40 est une arme très efficace pour nettoyer les pièces. Son recul reste toujours minime, même lorsqu'elle est utilisée entièrement en automatique avec des rafales prolongées.

Portée : Moyenne
Cadence de tir : Rapide
Dégâts : Modérés
Mobilité : Rapide



MP44

Le MP44 est un fusil d'assaut tirant une unique balle "courte" de fusil. A proximité, il peut être utilisé comme une mitraillette et peut également servir de fusil à plus longue distance.

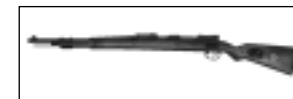
Portée : Longue
Cadence de tir : Rapide
Dégâts : Élevés
Mobilité : Moyenne



Kar98k

Le Kar98k est le fusil standard de l'infanterie allemande. Sa précision est fatale à longue portée, mais il souffre d'une faible cadence de tir due à son mécanisme à verrou.

Portée : Longue
Cadence de tir : Lente
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Moyenne



Kar98k (lunette)

Le Kar98k équipé d'une lunette représente un formidable fusil pour les tireurs d'élite.

Portée : Très longue
Cadence de tir : Lente
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Moyenne



FG42

Le FG42 est une arme remarquable aux nombreuses utilisations. C'est l'une des armes entièrement automatiques les plus dangereuses et son mode de tir simple est efficace à toutes les portées. Il est généralement équipé d'une lunette à quadruple zoom.

Portée : Très longue
Cadence de tir : Rapide
Dégâts : Elevés
Mobilité : Moyenne



Luger

Le pistolet Luger contient des munitions de 9 mm dans un chargeur à 8 coups. C'est un trophée très prisé des soldats alliés et se trouve souvent en tant qu'arme de poing entre les mains des russes ou américains.

Portée : Courte
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Modérés
Mobilité : Très rapide



Panzerfaust

Le Panzerfaust (allemand pour "poing blindé") est une arme anti-char qui lance une petite charge conçue pour pénétrer le blindage d'un char ou d'un véhicule. En raison de cette utilisation particulière, ce n'est pas un appareil antipersonnel idéal. Chaque Panzerfaust ne tire qu'une seule balle, mais un seul tir est souvent suffisant pour réduire en quelques secondes les plus gros chars en cendres.

Portée : Courte
Cadence de tir : Un tir
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Lente



Stielhandgranate

Les grenades à fragmentation sont des armes antipersonnel particulièrement efficaces. Les charges à haut pouvoir explosif réduisent l'enveloppe de métal en fragments volants qui causent des dégâts considérables. Même si ces grenades sont inefficaces contre les véhicules blindés, elles se révèlent très utiles pour nettoyer les positions d'infanterie dans les tranchées.

Portée : Moyenne
Cadence de tir : Moyenne
Dégâts : Très élevés
Mobilité : Très rapide



Armes immobiles

Pour utiliser une arme immobile (comme une mitrailleuse MG42), approchez-vous d'elle jusqu'à ce que l'icône de main apparaisse. Appuyez ensuite sur la touche **d'utilisation** (**F** par défaut) pour monter sur l'arme et tirer à l'aide de la commande d'attaque. Appuyez de nouveau sur la touche **d'utilisation** pour descendre de l'arme.

AUTRES INFORMATIONS

Kits de santé

Au cours de vos combats, vous trouverez trois types de kits de santé : des boîtes en fer blanc, des caisses et des sacs, qui régénèrent respectivement des quantités petites, moyennes et importantes de santé. Appuyez sur la touche **d'utilisation**, ou marchez dessus pour les récupérer. Notez qu'avec le niveau de difficulté Vétéran, il n'y a pas de kits de santé supplémentaires en mode solo.



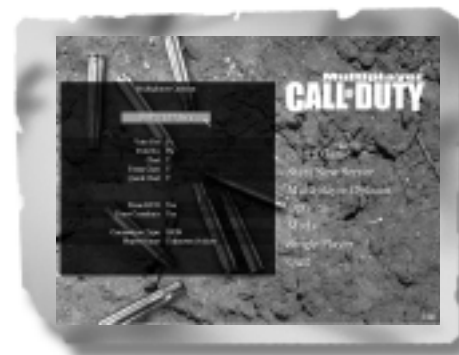
MULTIJOUEURS

Pour jouer en ligne, sélectionnez l'option Multijoueurs à partir du menu Solo, ou choisissez l'option Rejoindre partie dans le menu principal multijoueurs. Vous aurez alors les choix suivants :

- **Rejoindre partie :** accédez au navigateur des serveurs multijoueurs pour chercher des parties disponibles sur Internet ou en réseau.
- **Démarrer nouveau serveur :** utilisez cette option pour configurer et héberger vos propres parties multijoueurs.
- **Options multijoueurs :** ajustez des paramètres spécifiques au mode multijoueurs, comme le taux de données, les raccourcis clavier de discussion et le nom de joueur.
- **Options :** configurez vos commandes et ajustez la qualité du son et de l'image, ainsi que les paramètres de performances. Cliquez sur les sous-sections situées sur la droite de l'écran pour faire apparaître un nouvel ensemble d'options réglables sur la gauche, puis sélectionnez un paramètre pour le modifier. Vous trouverez ci-dessous une liste des commandes par défaut, ainsi qu'une explication des paramètres de son et d'image.
- **Mods :** affiche la liste des mods (versions modifiées de Call of Duty™) que vous avez installés.
- **Solo :** lance Call of Duty™ en mode Solo, dans lequel vous pouvez effectuer les missions de campagne.
- **Quitter :** quitter la partie et revenir au bureau.



Options multijoueurs



Commande	Par défaut	Description
Voter Oui	F1	Voter oui dans le vote en cours.
Voter Non	F2	Voter non dans le vote en cours.
Discussion	T	Discuter avec les joueurs du jeu.
Discussion équipe	Y	Envoyer un message uniquement aux membres de votre équipe.
Discussion rapide	V	Active la fonction de discussion rapide, qui vous permet de donner rapidement des ordres, des avertissements, etc.
Afficher ATH	Oui	Activer ou désactiver les indicateurs de santé, de boussole et de munitions sur l'écran de jeu.

Commande	Par défaut	Description
Afficher réticule	Oui	Active ou désactive le réticule sur l'écran de jeu.
Type de connexion	ISDN	Sélectionner la vitesse de votre connexion Internet.
Nom joueur	Soldat	Saisissez le nom que vous souhaitez inconnu utiliser dans les parties multijoueurs.
Voir scores		Afficher le tableau des scores et les équipes.

Trouver des serveurs multijoueurs et s'y connecter

Connexion à votre fournisseur d'accès

Pour jouer sur Internet, connectez-vous à votre fournisseur d'accès avant de lancer le mode multijoueurs. Si vous possédez un accès par câble ou ADSL, vous disposerez d'une connexion permanente et n'aurez rien de spécial à faire. Consultez les manuels de Windows® et de votre fournisseur d'accès pour savoir comment vous connecter.



Déterminer votre type de connexion

Il est extrêmement important de choisir le Type de connexion correspondant à la vitesse de votre connexion actuelle. 5 options sont disponibles pour envoyer des données à la vitesse idéale pour votre bande passante. Les options sont les suivantes : modem 28.8Kbps, modem 33.6Kbps, modem 56Kbps, ligne ISDN (par défaut) et une pour les connexion en réseau local, par câble ou ADSL.

Un taux de données incorrect pourrait entraîner une baisse des performances (par exemple, un "ping" élevé et des ralentissements) au cours des parties multijoueurs sur Internet ou en réseau. Assurez-vous donc de régler cette valeur correctement.

Liste des serveurs

Après avoir sélectionné **Rejoindre** une partie, vous accédez à la liste des serveurs. Pour voir les serveurs Internet, cliquez sur le bouton **Source** pour changer la source de Locale à Internet (ou d'Internet à Locale si vous souhaitez jouer une partie en réseau). La liste indique le nom du serveur, la carte jouée, le nombre de joueurs actuel et maximum, le type de partie et votre ping (délai de connexion) sur ce serveur. Le ping représente le temps nécessaire à votre ordinateur pour transmettre au serveur (plus le ping est faible, plus cette transmission est rapide). Classez les serveurs par ordre de ping en cliquant sur le titre de la colonne Ping. Vous rencontrerez généralement moins de ralentissements sur un serveur possédant un ping assez faible.

Cliquez sur **Rafraîchir** liste pour mettre à jour la liste des serveurs disponibles.

Se connecter à un serveur spécifique

Si vous trouvez un serveur qui vous convient, double-cliquez sur son nom pour vous connecter. Vous pouvez également cliquer une fois pour sélectionner le nom, puis cliquer sur **Rejoindre** serveur.

Ajouter aux favoris

Si vous appréciez un serveur particulier, vous pouvez l'ajouter à votre liste de favoris en cliquant sur **Ajouter aux favoris**. Pour consulter cette liste, cliquez sur le bouton source pour changer la **source** aux favoris.

REMARQUE IMPORTANTE : certains serveurs nécessitent un mot de passe pour s'y connecter. Vous pouvez le saisir en cliquant sur le bouton **Mot de passe**, situé en bas de l'écran.

Créer un serveur

Si vous souhaitez utiliser votre ordinateur en tant que serveur, cliquez sur **Lancer** nouveau serveur à partir du menu principal multijoueurs. Vous pourrez alors sélectionner la carte jouée sur le serveur et définir d'autres options.

Les **paramètres du serveur** sont les suivants :

Type de partie	Choisissez entre Deathmatch, Team Deathmatch, Extraction, Derrière les lignes ennemies et Chercher et détruire.
Nom serveur	C'est le nom du serveur, tel qu'il apparaît dans le navigateur Rejoindre serveur.
Dédié	Non : lancer un serveur et un client locaux. Réseau : lancer un serveur dédié en réseau local [pas de client local]. Internet : lancer un serveur qui peut être vu sur Internet grâce au serveur principal.
Pur	Activez cette option pour empêcher les joueurs possédant des fichiers de jeu modifiés de rejoindre le serveur.
Joueurs maximum	Définit le nombre maximum de joueurs sur le serveur.
Ping minimum	Définit le ping minimum autorisé par joueur. La valeur 0 signifie qu'il n'y aucune limite de ping.
Ping maximum	Définit le ping maximum autorisé par joueur. La valeur 0 signifie qu'il n'y aucune limite de ping.
Taux maximum	Définit la quantité maximale de bande passante autorisée par joueur. La valeur 0 signifie qu'il n'y aucune limite de bande passante.
Mot de passe	Saisissez un mot de passe pour empêcher les joueurs de rejoindre, à moins qu'ils ne connaissent le mot de passe. Les mots de passe sont sensibles à la casse.

Selon le type de partie sélectionné dans l'écran des **paramètres du serveur**, le bouton **Paramètres type de jeu** affiche un ensemble d'options différentes.

Paramètres de type de partie :

Limite score (points joueur)	Définit le nombre de victimes nécessaire pour gagner.
Limite score (points équipe)	Définit le nombre de points d'équipe nécessaires pour gagner.
Limite temps (minutes)	Définit la limite de temps sur la carte en minutes.
Limite manches (manches)	Définit la limite de manches sur la carte.
Durée manche (minutes)	Définit la limite de temps pour chaque manche en minutes.
Période de grâce (secondes)	Définit la durée autorisée au début de chaque manche pour que les joueurs changent d'équipe et puissent tout de même participer à cette manche.
Indication du porteur	Activer cette option pour ajouter un icône au-dessus de la tête du joueur portant l'objectif.
Indicateurs amis	Activer cette option pour ajouter un icône au-dessus de la tête de vos coéquipiers.
Feu ami	Activer cette option pour permettre aux coéquipiers de se blesser et même de se tuer entre eux. 3 paramètres sont disponibles : Oui, Non et Réfléchir (Réfléchir : lorsqu'un joueur tire sur un allié, les dégâts que cet allié aurait dû recevoir reviennent sur le joueur qui a tiré).
Réapparition forcée	Activer cette option pour forcer les joueurs à réapparaître après leur mort.
Permettre vote	Activer cette option pour permettre aux joueurs d'utiliser le système de vote pour changer les options du serveur, telles que la carte et le type de partie.
Fusils (lunette) permis	Activer cette option pour permettre aux joueurs d'utiliser des fusils à lunette.
Panzerfausts permis	Activer cette option pour permettre aux joueurs de ramasser des Panzerfausts.

Remarque : lorsque vous jouez en ligne, vous quittez l'environnement de Call of Duty™. contrôlé par Activision. Le jeu a été classé pour un public d'adolescents, mais son contenu peut changer au cours des parties en ligne en raison, entre autres, des échanges interactifs. Activision et Infinity Ward ne sauraient être tenus responsables pour le contenu extérieur au jeu lui-même.

Types de parties multijoueurs

Derrière les lignes ennemies

Une petite équipe de soldats alliés est encerclée et surpassée en nombre par les soldats de l'Axe derrière les lignes ennemies. Les joueurs alliés gagnent des points en restant en vie et en tuant autant de joueurs de l'Axe que possible. Un joueur de l'Axe qui tue un joueur allié réapparaît en tant que joueur allié pour avoir l'occasion de marquer encore plus de points.

Extraction

Dans ce mode en équipe, chronométré et composé de plusieurs manches, une équipe doit repérer et récupérer d'importants documents chez l'ennemi, puis les ramener dans leur zone de sécurité (carré bleu sur la boussole). L'équipe en défense doit repousser l'ennemi jusqu'à la fin du temps imparti. L'équipe attaquante gagne des points lorsqu'elle parvient à récupérer les documents. L'équipe en défense gagne des points en protégeant les documents pendant toute la durée de la manche. Les 2 équipes peuvent gagner en éliminant simplement tous les ennemis de la carte.

Chercher et détruire

Dans ce mode en équipe, chronométré et composé de plusieurs manches, une équipe doit détruire l'une des cibles présentes sur la carte tandis que l'autre l'équipe se bat pour la protéger. L'équipe attaquante gagne des points en détruisant une cible. L'équipe en défense gagne des points en protégeant les cibles pendant la durée de la manche. Les 2 équipes peuvent gagner en éliminant simplement tous les ennemis de la carte.

Deathmatch

C'est chacun pour soi. Les points sont attribués pour chaque victime et le premier joueur à atteindre la limite de score (définie par l'administrateur) ou celui qui possède le plus de points à la fin du temps imparti, remporte la victoire.

Deathmatch en équipe

Similaire au Deathmatch, mis à part que tous les joueurs sont répartis en 2 équipes. Des points sont attribués pour chaque victime abattue. L'équipe avec le plus de points à la fin du temps imparti gagne, mais la première équipe à atteindre la limite de score peut remporter le match directement.

CONSEILS IMPORTANTS

Vous n'y arriverez pas seul : la réussite dans Call of Duty™ repose sur une équipe bien coordonnée et coopérative. Vos compagnons vous aident à combattre l'ennemi en vous couvrant et en vous aidant à éliminer toute menace. Surtout, écoutez votre chef ! Faites exactement ce qu'il vous dit et vous resterez en vie.

Savoir quand jouer les héros : le soldat qui se précipite au milieu des tirs de mitrailleuses meurt en général rapidement. Malgré cela, vous aurez souvent à prendre des décisions en une fraction de seconde, les soldats équilibrés et patients rentrent souvent chez en vie. Souvenez-vous que derrière chaque coin de rue, mur, fenêtre ou rocher peut se tapir votre mort. Restez vigilant, déplacez-vous prudemment et ne tentez rien de stupide.

Rester à couvert : chaque champ de bataille que vous rencontrerez possèdera plusieurs endroits où vous serez à l'abri des tirs ennemis. Accroupissez-vous et rampez derrière ces abris autant que possible : vous ne savez pas quand l'ennemi pourrait vous repérer, et soyez assurés que Gerry n'hésitera pas une seconde à vous abattre.

Rester en mouvement : vous pensez avoir trouvé un bon coin pour vous cacher ? Cela pourrait bien changer d'une seconde à l'autre. Bien qu'il soit nécessaire de faire des pauses régulièrement pour vous regrouper, évaluer les menaces, recharger vos armes et vous soigner, ne restez pas trop longtemps sur place. Vous ne savez pas quand l'ennemi pourrait vous trouver, et compromettre votre idée de lieu sûr. Si vous entendez des bruits de mortier ou de canon au loin, surtout, restez en mouvement. Vous ne survivriez pas si un obus s'écrasait près de vous.

Soyez minutieux : progressez dans les bâtiments et les zones de combats en fouillant minutieusement. Les ennemis pourraient être étendus en silence, attendant que vous baissiez votre garde.

Rechargez : rechargez toujours votre arme après une fusillade. Cela vous permet d'être aussi prêt que possible pour le prochain combat. Un autre ennemi pourrait être dans le coin, et commencer un combat avec peu ou pas de munitions pourrait bien vous coûter la vie.

Se pencher : quand vous progressez dans les zones de combat, utilisez la commande "Se pencher" vous permettant de vous adosser aux murs, portes, fenêtres ou tout autre obstacle. Les ennemis auront plus de mal à vous voir, mais en contrepartie, vous aurez du mal à les viser. Vous pouvez également vous pencher le long d'obstacles pour tirer sur l'ennemi, surprenant vos cibles et supprimant les menaces aussi rapidement que possible.

Position : faites attention à votre position en permanence. Les soldats se jetant dans le champ de bataille rentrent souvent chez eux entre 4 planches. Accroupissez-vous et allongez-vous afin d'être plus difficile à distinguer, et surtout, plus difficile à viser.

CREDITS

INFINITY WARD

Jason WestEngineering Lead
 Zied RiekeDesign Lead
 Justin ThomasArt Lead
 Michael BoonAnimation Lead
 Vince ZampellaProducer
 Ken TurnerDevelopment Director
 Robert Field, Francesco Gigliotti, Carl Glave,
 Earl Hammon, Jr., Jason WestEngineering
 Bryan Kuhn,
 Fairfax Sheild McCandlish IVAdditional Programming
 Todd Alderman, Keith “Ned Man” Bell,
 Steve Fukuda, Preston Glenn, Chad Grenier,
 Fairfax Sheild McCandlish IV,
 Zied Rieke, Nate Silvers . .Level Design & Game Play Scripting
 Brad Allen, Chris Hassell, Jeff Heath, Justin ThomasArt
 Paul JuryLead 2D
 Justin Thomas, Kevin ChenConcept Art
 Dan Moditch, Sloan AndersonAdditional Art
 Michael Boon, Ursula Escher,
 Chance Glasco, Paul MesserlyAnimation
 Shadows in DarknessAdditional Animation
 Chuck RussomSound
 Jack GrilloAdditional Sound
 Bryan KuhnSystem Administrator

MANAGEMENT

Grant CollierCEO
 Vince ZampellaCCO
 Jason WestCTO
 Janice TurnerOffice Manager
 Clifton Cline, Oliver George, Chris Hermans,
 Scott Matloff, Gavin McCandlish, David OberlinTesters

Mike Phillips, Josh Henniger, Dave Santi and the members of
 E Company 2/506 PIR 101st Airborne Division of Southern
 California, 8th Guards Mechanized Corps and the participants
 of the Camp Gruber Battle of Berlin reenactment of
 November 2002Historical Reference

ACTIVISION

PRODUCTION

Thaine LymanSenior Producer
 Ken MurphyProducer
 Daniel Hagerty, Eric GrossmanAssociate Producers
 Matthew BealProduction Coordinator
 Robert “Paligap” Kirschenbaum,
 Patrick “Kewk” BowmanProduction Testers
 Eric AdamsAdditional Production
 Laird MalamedSenior Executive Producer
 Mark LamiaVP, North American Studios
 Larry GoldbergExec. VP, Worldwide Studios

SCRIPT, VOICE AND MOTION CAPTURE

Michael SchifferScriptwriter
 Margaret Tang, Womb Music ...Voice Casting and Direction
 Steve BlumCaptain Foley
 Jason StathamSergeant Waters
 Giovanni RibisiPrivate Elder
 Gregg BergerSergeant Moody, Additional Voices
 Michael GoughCaptain Price, Additional Voices
 Michael BellSergeant Pavlov, Additional Voices
 Jim WardGerman PA Officer, Additional Voices
 Nick JamesonRussian Tank Crew, Additional Voices
 Neil RossNarrator, Announcer
 David SobolovGerman Loudspeaker, Additional Voices
 Andre Sogliuzzo, Grant Albrecht,
 Quinton Flynn, Josh Paskowitz, Earl Boen . .Additional Voices
 Rik W. Schaffer, Womb Music
Recording, Engineering, Editing, VO Effects Design
 Voices Recorded atSalami Studios and The Castle

MUSIC AND SOUND EFFECTS

Michael GiacchinoOriginal Musical Score
Justin Skomarovsky“Age of War” (Intro Movie) Music

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brad CarrawayBrand Manager
Richard BrestAssociate Brand Manager
David PokressDirector, Global Brand Management
Dusty WelchVP, Global Brand Management
Kathy VrabecExec. VP, Global Brand Management
Mike MantarroSenior Publicist
Michelle NinoDirector, Corp. Communications
Tricia BerteroVP, Trade Marketing
John DilulloDirector, Trade Marketing
Julie DeWolfTrade Marketing Manager

BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

Greg DeutschDirector, Business & Legal Affairs
George RoseSenior VP & General Counsel

CREATIVE SERVICES

Denise WalshVP, Creative Services & Operations
Matthew StainnerMarketing Creative Director
Jill BarryCreative Services Manager
Shelby YatesCreative Services Assistant Manager
Hamagami/Carroll And AssociatesPackage Design
Ignited Minds LLCManual Design

INTERNATIONAL

Scott DodkinsSenior Vice President European Publishing
Roger WalkdenUK General Manager
Alison TurnerDirector of Marketing UK/ROE
Nathalie RansonHead of Publishing Services
Jackie SuttonCreative Services Manager
Tamsin LucasSenior Localisation Project Manager
Simon DawesLocalisation Project Manager
Trevor BurrowsEuropean Publishing Services Coordinator
Daleep ChhabriaBrand Manager
Heather ClarkeEuropean Operations Manager
Lynne Moss ,Victoria FisherProduction Planners
Effective Media GmbHGerman Localisation
AroundTheWordFrench Localisation
Synthesis InternationalItalian & Spanish Localisation
Kids Station, Inc.Japanese Localisation
Unalis CorporationChinese Localisation
MEGA Enterprise CoKorean Localisation

Activision Germany

Stefan LuludesMarketing Manager
Bernd ReinartzPR Manager
Julia VolkmannPR Assistant
Stefan SeidelBrand Manager
Thorsten HuebschmannIT & Web Manager

Activision France

Bernard SizyMarketing Director
Guillaume LairanMarketing Group Manager
Gautier OrmanceyBrand Manager
Diane de DomecySenior Publicist

CENTRAL TECHNOLOGY

John FrittsInstaller Scripting
Andrew PettersonInstaller Programming

QUALITY ASSURANCE/CUSTOMER SUPPORT

Brad SaavedraProject Lead
Matt McClureSenior Project Lead
Marilena RixfordQA Manager
Bryan JuryFloor Lead
Erik MelenMP Coordinator
Peter BealSP Coordinator
Robert Max Martin, Paul GoldillaDatabase Managers
Randolph L. S. d'Amore, Sean Berrett, Donald E. Marshall,
Soukha Phimpasouk, Keith McClellan, Kim Carrasco,
Mike Curran, Sungwon Choe, Sadullah Nader,
Jeff Grant, Michael Radzichovsky, Patrick Ryan,
Carlos Ramirez, Dylan Leong, Morrison Chen,
Rodrick Ripley, Doug Wooten, Aaron Mosny,
Jay Franke, Henry Villanueva, Nathaniel McClure,
Shane Sasaki, Maxwell PorterTesters

Supporting Leads

Chris KeimNetwork Sr. Lead
Neil BarizoCompatibility Sr. Lead
Lawrence WongCompatibility Lead
Francis Jimenez, Skye StameyCompatibility Testers
Tim VanlawManager, Code Release Group
Jef SedivyLead, Code Release Group
Douglas Richard Todd, Mike Restifo,
James Call, Gian Derivi-CastellanosCRG Testers
Paul ColbertLocalisations Project Lead
Anthony KorotkoNight Crew Senior Lead
Adam HartsfieldNight Crew Manager
Andrew Christy, Chris Simon, Chris Dolan,
John Batshon, Mike Hill, John Whang,
Jesse Mooney, Danny YanezLocalisations Testers
Jason LevineThird Shift Manager
Andrew Liu, Ronald Hart, Matt RyderThird Shift Testers
Bob McPhersonSr. Manager, Customer Support

Gary BolducSr. Lead, Phone Support
Michael HillLead, E-mail Support
Rob LimLead, Information and Escalation Support

Infinity Ward Special Thanks

Ron Doornink, Bill Anker, Brian Adams, The Philly place,
Gray Matter, John Garcia-Shelton, Spark

“The men and women around the world who gave their lives in
defense of our freedoms, we will never forget you.”

Activision Special Thanks

Steve Rosenthal, Peter Muravez, Juan Valdez, Doug Avery,
Steve Holmes, Jason Kim, Sam Nouriani, Brelan Duff,
Matt Morton, Caryn Law, Brian Pass, Blaine Christine,
Ryan Rucinski, Brent Boylen, Joe Shackleford, Asif Husain,
Casey Keefe, Jonathan Moses, Gene Bahng, Glenn Ige,
Aaron Gray, Doug Pearson, Danny Taylor, Eain Bankins,
Marc Struhl, Pat Dwyer, James Mayeda, Robert DePalma,
David Dalzell, Kevin Kraff, Graeme J. Devine, James Monroe,
Ste Cork, David Luntz, Sebastien Laurent

QA/CS Special Thanks

Jim Summers, Jason Wong, Joe Favazza, Ed Clune,
Nadine Theuzillot, Chad Siedoff, Indra Yee, Marco Scataglini,
Joule Middleton, Todd Komesu, Mike Beck, Willie Bolton,
John Rosser, Jason Potter, Glenn Vistante, Jennifer Vitiello,
Mike Rixford, Tyler Rivers, Nick Favazza, Jessica McClure,
Janna Saavedra

Chapter Briefing Historical Images and

End Game Footage provided by:

Edward F. Feuerherd, Athenaeum Productions

Jarett Melville, CineSpark Motion Media

Introduction Cinematic provided by

Rob Troy, Lisa Riznikove, Dan BakerAbsinthe Pictures

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

Pour tout savoir sur les produits ACTIVISION, pour connaître les astuces et les solutions qui vous permettront de progresser dans nos jeux, pour télécharger des démos** ou pour participer à nos concours et gagner nos dernières nouveautés...

Contactez le service consommateurs ACTIVISION 24 h / 24 et 7 jours sur 7.

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

Sur notre site web : “http://www.activision.com/support”, si vous avez un accès à Internet.

Un testeur-joueur pourra aussi répondre à toutes vos questions et vous guider dans vos quêtes et aventures (réponse personnalisée sous 24 h, jours ouvrés).

* Tarif en vigueur au 01/04/00, pour la France métropolitaine : 0,34 euros/min © 2002 CPP.

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

0825 15 00 24* ou par e-mail : activisionsav@loisir.net

* Quelque soit l'origine de l'appel : 0,15 euros/min TTC © 2002 CPP RCS B 395 093 172

Horaires : du lundi au vendredi de 16 heures à 19 heures.

Pour le service clientèle dans les pays francophones, veuillez contacter votre revendeur local ou Activision par les services en ligne.

CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

IMPORTANT - A LIRE ATTENTIVEMENT : L'UTILISATION DE CE PROGRAMME EST SUJETTE AUX TERMES DE LA LICENCE DU LOGICIEL CI-DESSOUS. LE "PROGRAMME" INCLUT LE LOGICIEL RELATIF A CE CONTRAT, LES MOYENS DE DIFFUSION COMPRIS, TOUT MATERIEL IMPRIME, TOUTE DOCUMENTATION ELECTRONIQUE EN LIGNE AINSI QUE TOUTE COPIE ET FOURNITURE DERIVEES DU LOGICIEL ET DU MATERIEL. EN OUVRANT L'EMBALLAGE ET EN INSTALLANT ET/OU UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CETTE LICENCE AVEC ACTIVISION. INC. ("ACTIVISION").

LIMITATION D'UTILISATION. Activision vous accorde un droit limité, non exclusif et non transférable et une licence pour installer et utiliser une copie de ce programme exclusivement à un usage personnel. Tous les droits non spécifiés dans ce contrat sont réservés par Activision. Notez que la licence du Kit de Construction vous accorde un droit d'utilisation, mais que vous n'êtes pas propriétaire. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété dans le programme et ne doit pas être considéré comme une vente de droits dans ce programme.

DROIT DE PROPRIETE. Le titre, les droits de propriété et les droits de propriété intellectuelle relatifs à ce programme et toutes les copies dérivées (y compris tous les titres, codes informatiques, thèmes, objets, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, expressions originales, lieux, concepts, illustrations, animations, sons, compositions musicales, effets audio-visuels, méthodes d'opération, droits moraux, toute documentation s'y rapportant, et les "applets" intégrés au programme) sont la propriété d'Activision ou ses concédants. Ce programme est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis, les traités, conventions et autres lois internationales de copyright. Ce programme contient du matériel licencié et les concédants d'Activision feraient valoir leurs droits dans l'éventualité d'une violation de ce contrat.

VOUS NE DEVEZ PAS :

- Utiliser à des fins commerciales ce programme ou n'importe quel de ses composants, y compris le diffuser dans un cyber café, centre de jeux vidéo ou tout autre lieu public. Activision peut vous proposer un contrat de licence pour un lieu public vous permettant d'utiliser ce programme à des fins commerciales. Reportez-vous aux informations ci-dessous pour des informations supplémentaires.
- Utiliser ce programme ou permettre l'autorisation de ce programme sur plus d'un seul ordinateur/terminal informatique ou sur plus d'une seule station de travail en même temps.
- Effectuer des copies de ce programme ou d'un de ses composants, ou effectuer des copies du matériel fourni avec le programme.
- Copier ce programme sur un disque dur ou autre périphérique de stockage. Vous devez exécuter ce programme depuis le CD-ROM inclus (même si le programme copie automatiquement une partie du programme sur le disque dur pendant l'installation pour optimiser le fonctionnement).
- Utiliser le programme ou permettre l'utilisation du programme sur un réseau, une configuration multi-utilisateurs ou modifier son accès, y compris toute utilisation en ligne, à l'exception de ce qui est fourni de manière explicite par le programme.
- Vendre, louer, prêter, délivrer une licence, distribuer ou transférer ce programme, ou en faire des copies, sans l'autorisation écrite d'Activision.
- Désosser, extraire le code source, modifier, décompiler, démonter le programme ou créer des travaux dérivés de ce programme en totalité ou en partie.
- Supprimer, désactiver ou circonvvenir toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, ACTIVISION s'engage à le remplacer, sans frais de la part de l'acquéreur, à réception dudit produit au Centre de service d'assistance technique (Factory Service Centre), frais de port payés et avec preuve de la date à laquelle le produit a été acquis, sous réserve que le produit est encore fabriqué par ACTIVISION. Au cas où le logiciel ne serait plus fabriqué par ACTIVISION, la société se réserve le droit de remplacer le produit défectueux par un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le logiciel fourni à l'origine par ACTIVISION, et ne s'applique pas en cas d'usure normale du produit.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur. Toute garantie implicite portant sur ce produit est limitée à la période de 90 jours mentionnée précédemment.

LA PRESENTE GARANTIE NE MODIFIE PAS LES DROITS STATUTAIRES DONT DISPOSE L'ACQUEREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

HORMIS LES DISPOSITIONS CI-DESSUS ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION OU OBLIGATION, ORALE OU ECRITE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE QUALITE, ET AUCUNE GARANTIE, REPRESENTATION, TERME ET CONDITION, OBLIGATION OU RECLAMATION, DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT, NE SAURAIT LIER OU ENGAGER LA RESPONSABILITE DE ACTIVISION.

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

LA SOCIETE ACTIVISION NE GARANTIT PAS L'ADEQUATION DE CE PRODUIT LOGICIEL A VOS BESOINS, PAS PLUS QU'ELLE NE GARANTIT QU'IL FONCTIONNERA SANS DISCONTINUITÉ ET SANS ERREUR, OU QUE LES DEFAUTS DU PRODUIT LOGICIEL SERONT CORRIGES. LE LOGICIEL EST CHARGE ET UTILISE A VOS PROPRES RISQUES. SAUF DANS LE CAS DE DOMMAGES PERSONNELS OU DE MORT DUS A LA NEGLIGENCE DE ACTIVISION, ET DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA REGLEMENTATION APPLICABLE, LA SOCIETE ACTIVISION NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES OU PERTES ACCIDENTELS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE L'ACQUISITION, DE L'UTILISATION OU DU DYSFONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS NON LIMITE A, TOUTE PERTE DE PROFITS OU DE BIENS.

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £10,00 par CD ou disquette à remplacer.

REMARQUE : Il est conseillé d'expédier le produit en recommandé.

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Royaume-Uni.

Remplacement de disque : +44 (0)8705 143 525

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS PREJUDICES, GRAVES, OU SANS CONSEQUENCE, DUS A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LA MAUVAISE MANIPULATION DE CE PROGRAMME, CECI COMPREND LES DEGATS MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS. MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DEGATS, LA RESPONSABILITE D'ACTIVISION NE DEPASSERA PAS LE PRIX ACTUEL DE LA LICENCE POUR UTILISER CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS NE PERMETTENT PAS DES LIMITATIONS SUR LA DUREE DE GARANTIE IMPLICITE NI SUR L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES GRAVES OU SANS CONSEQUENCE. PAR CONSEQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION. Ce contrat sera résilié automatiquement sans aucun préjudice pour Activision, si vous ne respectez pas ses termes et conditions. Dans un tel cas, vous devez détruire tout le programme ainsi que ses composants.

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "Logiciel informatique commercial" ou "Logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at

FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des lois auxquelles Activision peut avoir recours.

INDEMNITES. Vous acceptez d'indemniser, défendre et soutenir Activision, ses associés, affiliés, entrepreneurs, responsables, directeurs, employés et agents devant tous les torts, pertes et dépenses occasionnés directement ou indirectement par vos actes ou omissions lors de l'utilisation du Kit de Construction conformément aux termes de ce contrat.

DIVERS. Ce contrat représente un accord global relatif à cette licence entre les parties et annule et remplace tout accord et représentation antérieurs entre elles. Il peut être modifié uniquement par écrit par les deux parties. Si une clause de ce contrat s'avère inapplicable pour une quelconque raison, cette clause sera reformulée de manière à être applicable sans que les autres clauses doivent être modifiées. Ce contrat sera régi par la loi de l'Etat et exécutés entièrement en Californie et entre des résidents de Californie, sauf là où régi par la loi fédérale américaine, et vous consentez à être sous la compétence exclusive des lois fédérales de l'Etat et de Los Angeles, Californie.

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante :

3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, + 1(310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com.