

SOMMARIO

INTRODUZIONE	3
INSTALLAZIONE	3
Inserire il codice CD	4
Informazioni aggiornate	4
PARTITA A GIOCATORE SINGOLO	4
MENU PRINCIPALE	5
COME GIOCARE	6
Schermata di gioco	6
COMANDI DI MOVIMENTO	8
Abbassarsi e procedere supino	10
Piegarsi	11
COMANDI DELLA VISUALE	11
COMANDI DELLE ARMI	12
Utilizzare il mirino	13
Attacchi corpo a corpo	14
Ricaricare le armi	14
Cambiare le armi e raccogliere oggetti	14
ALTRI COMANDI	15
Mostra obiettivi/punteggio	15
Caricamento e salvataggio rapido	15
LE ARMI DI CALL OF DUTY™	16
Stati Uniti	16
Russia	18
Regno Unito	19
Germania	21
Postazioni d'arma fisse	23
ALTRE INFORMAZIONI	23
Kit di pronto soccorso	23

MULTIGIOCATORE	24
Opzioni multigiocatore	25
Trovare e collegarsi ai server multigiocatore	26
Collegarsi al tuo ISP	26
Impostare la velocità di trasferimento dati	26
Elenco server	27
Connessione a un server specifico	27
Aggiungere un server ai preferiti	27
Creare un server	28
Modalità multigiocatore	30
SUGGERIMENTI IMPORTANTI	32
RICONOSCIMENTI	34
SUPPORTO CLIENTI	40
ACCORDO DI LICENZA SOFTWARE	42

INTRODUZIONE

In guerra, nessuno combatte da solo: dai campi della Francia al fiume Volga, dalle più piccole squadre d'assalto paracadutate dietro le linee nemiche alle enormi divisioni che hanno vinto la guerra su più fronti: i soldati delle forze alleate hanno fermato l'esercito tedesco resistendo e combattendo insieme, fianco a fianco.

In CALL OF DUTY™, devi combattere accanto ai tuoi compagni d'armi rivivendo le vicende della storia. Nelle più importanti battaglie, dal D-Day a Stalingrado, ti troverai a lottare su un terreno incredibilmente realistico, combattendo per avere salva la vita. Potrai impersonare dei paracadutisti inglesi e americani e un giovane soldato russo, arruolato nell'Armata Rossa. Che si tratti di uno scontro in un piccolo villaggio della Normandia, di riconquistare la Piazza Rossa, di abbordare una nave da guerra tedesca che sta affondando, di avanzare lungo le strade controllate dai tedeschi o di salvare degli ufficiali alleati prigionieri in una roccaforte nemica, i pericoli che devi affrontare sono troppo grandi perché un solo soldato possa superarli. Per riuscire a farcela, dovrai cooperare con i tuoi compagni e loro dovranno cooperare con te. Questa è la guerra e questo è CALL OF DUTY™.

INSTALLAZIONE

Inserisci il CD1 di CALL OF DUTY™ nell'unità CD-ROM: dopo alcuni istanti comparirà la schermata di **installazione**. Clicca su **Installa** per avviare il procedimento di copia dei file, quindi segui le istruzioni su schermo.

Se questa schermata non compare, è possibile che la funzione di AutoPlay sia disattivata: fai un doppio clic sull'icona **Risorse del computer**, sul desktop, e apri l'unità CD-ROM contenente il CD di CALL OF DUTY™. Fai un altro doppio clic su **Setup.exe** per aprire la schermata di installazione.

Se hai bisogno di ulteriori informazioni, consulta i file della guida.

Inserire il codice CD

Il programma d'installazione ti chiederà di inserire un codice CD: devi disporre di un codice valido per proseguire nella copia dei file e per giocare a CALL OF DUTY™. Il tuo codice CD è situato sul retro del manuale: quando ti viene chiesto, inseriscilo così come è stampato. È importante che tu rispetta le seguenti norme per essere certo che il tuo codice CD non venga utilizzato da altre persone:

- Mantieni il codice CD in un luogo sicuro, nel caso dovessi ripetere l'installazione del gioco in un secondo momento.
- I giocatori con codici CD non validi non potranno partecipare alle partite multigiocatore, per cui verifica di inserirlo correttamente così come è stampato sulla custodia del CD.

Nessun membro di Activision® o di Infinity Ward™ ti chiederà mai di comunicare il tuo codice CD (durante il gioco, sui forum o nelle chat room): non rivelare mai il tuo codice CD! Se perdi il tuo codice CD, non sarà possibile inviartene un altro.

Informazioni aggiornate

Troverai le informazioni più aggiornate relative al gioco nel file **Readme**, presente sul CD. Seleziona la voce **Readme** del menu di avvio, oppure seleziona **Supporto** nella schermata dell'installazione e quindi **Readme**, per accedere a tali informazioni. Se hai dei problemi nell'installazione o nell'utilizzo del gioco, potrai trovare assistenza nella sezione del menu di avvio dedicata ai file della guida.

PARTITA A GIOCATORE SINGOLO

Nella campagna a giocatore singolo vesti i panni di un soldato alleato impegnato in alcune delle battaglie più cruente della Seconda Guerra Mondiale. Il successo della tua squadra, il completamento della missione e la tua stessa sopravvivenza dipenderanno da come ti muoverai, dalla precisione con cui sparrai e, soprattutto, da come riuscirai a mantenere la calma nelle situazioni più difficili.

Per iniziare una partita a giocatore singolo, seleziona **Gioca a Call of Duty™ - Giocatore singolo** nella cartella CALL OF DUTY™, situata nella sezione Programmi del menu Start di Windows®.

MENU PRINCIPALE

Dopo i filmati introduttivi, compare il menu principale, dal quale puoi iniziare una nuova partita, riprendere una partita in corso, passare alla versione multigiocatore di CALL OF DUTY™, oppure accedere alle opzioni di configurazione.



Riprendi partita - Carica l'ultima partita memorizzata, per procedere nella campagna dal punto in cui avevi abbandonato. Quest'opzione viene visualizzata soltanto dopo che hai iniziato una missione.

Nuova partita - Inizia una nuova partita di CALL OF DUTY™, dalla prima campagna. Dopo aver selezionato quest'opzione, scegli il livello di difficoltà fra i quattro a tua disposizione.

Carica partita - Carica qualsiasi partita memorizzata. Quando accedi al menu di caricamento/salvataggio, seleziona il nome della partita nel riquadro sulla sinistra dello schermo e quindi clicca su **Carica**.

Multigiocatore - Avvia la versione multigiocatore di CALL OF DUTY™, dove puoi creare un server via LAN o su Internet, o unirti a uno esistente.

Opzioni - Configura i comandi e regola la qualità audio/video e le impostazioni delle prestazioni. Clicca sulle sotto-sezioni nel lato destro dello schermo per accedere a un'ulteriore serie di opzioni, visualizzate sul lato sinistro dello schermo. Clicca su un'impostazione per modificarla.

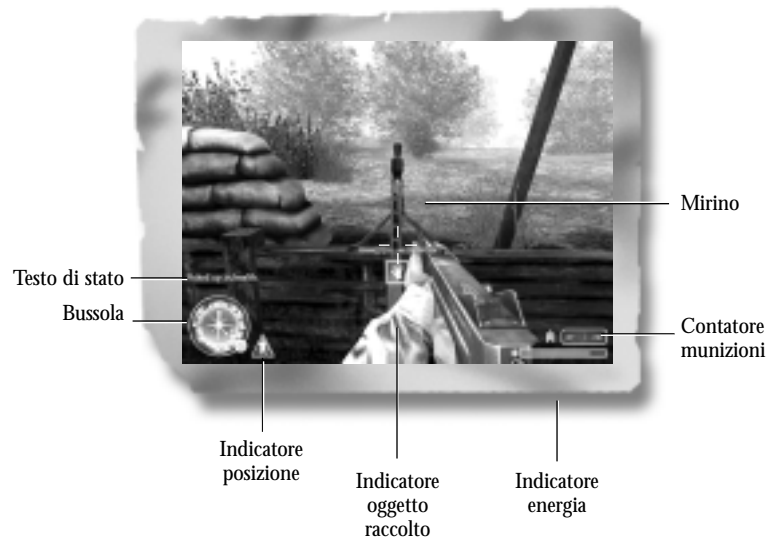
Riconoscimenti - Visualizza la sequenza dei riconoscimenti di gioco.

Esci - Esci dal gioco e torna al desktop.

COME GIOCARE

Le direttive di missione ti forniranno informazioni cruciali relativamente a impostazioni, obiettivi, opportunità di azione e potenziali ostacoli che incontrerai. Questi dati avranno la forma di pagine di un diario, oppure di dispacci inviati dai tuoi superiori: studiali con attenzione prima di affrontare la missione, perché potranno salvarti la vita.

Schermata di gioco



Bussola - La bussola è utile per navigare nell'ambiente circostante e per non perdere mai l'orientamento. Oltre a mostrarti in quale direzione sei rivolto, indica anche la posizione degli alleati nelle tue vicinanze (frecche verdi) e quella del tuo obiettivo attuale (stella dorata).

Indicatore di posizione - L'icona a forma di triangolo ti mostra la tua situazione attuale: la sua forma cambia da in piedi ad abbassato a supino, a seconda della posizione che scegli.

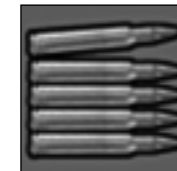
Testo di stato - Nel corso del gioco qui compariranno degli aggiornamenti, relativi a cambiamenti negli obiettivi di missione, recupero di kit di pronto soccorso e altri eventi.

Contatore munizioni - Il riquadro nella sezione inferiore destra dello schermo è il contatore delle munizioni a tua disposizione: il primo numero indica quanti colpi sono nel caricatore attualmente in uso, il secondo la quantità totale a tua disposizione.

Indicatore energia - Questa barra indica la condizione attuale della tua energia. Una barra verde completa significa che il tuo personaggio è al massimo della salute: questa barra si riduce e cambia colore, passando da verde a rossa, man mano che subisci ferite e perdi energia.

Mirino - Usa il mirino per puntare l'arma contro i tuoi nemici. Quando corri o cammini, il mirino aumenta di dimensioni, per indicare la mancanza di precisione che deriva dal prendere la mira mentre sei in movimento: più grande è il mirino, più imprecisi sono i tuoi colpi. Quando ti fermi, l'arma smette di muoversi e il mirino si restringe immediatamente. Spesso la cosa migliore da fare è sparare mentre non ti muovi, per ottenere la massima precisione e per non sprecare inutilmente delle munizioni. Anche abbassandoti o sdraiandoti a terra puoi aumentare la precisione nel tiro: cerca di sfruttare queste posizioni ogni volta che è possibile. La forma del mirino si modifica quando incontri un oggetto interattivo: se lo porti sopra un alleato nelle tue vicinanze, esso diverrà simile alla sagoma di una persona: premi il tasto di **utilizzo** (predefinito: **F**) per chiedere a qualcuno di spostarsi dalla linea di tiro.

Indicatore oggetto raccolto - Questo indicatore compare quando c'è un oggetto che puoi raccogliere, come un kit di pronto soccorso, dei documenti segreti o una nuova arma. Per raccogliere l'oggetto desiderato, premi il tasto di **utilizzo** (predefinito: **F**). Nel caso di una nuova arma (o di munizioni per il tuo arsenale), devi tenere premuto il tasto di **utilizzo**.



COMANDI DI MOVIMENTO

I comandi di movimento predefiniti sono i seguenti:

Comando	Tasto predefinito	Descrizione
Avanti	W	Camminata in avanti
Indietro	S	Camminata indietro
Spostarsi a sinistra	A	Spostamento laterale a sinistra
Spostarsi a destra	D	Spostamento laterale a destra
Piegarsi a sinistra	Q	Inclinarsi a sinistra oltre gli angoli per non esporsi
Piegarsi a destra	E	Inclinarsi a destra oltre gli angoli per non esporsi
In piedi	Barra spaziatrice	Alzarsi dalla posizione abbassata o a terra
Accovacciarsi	C	Abbassarsi, dalla posizione in piedi o a terra
A terra	Ctrl	Sdraiarsi al suolo, dalla posizione in piedi o abbassata
Salto/Alzarsi	Non assegnato	Saltare (quando sei in piedi) o alzarsi in piedi da abbassato o a terra
Abbassarsi	Non assegnato	Abbassarsi di un livello di posizione (da in piedi ad abbassato o da abbassato a terra)

Comando	Tasto predefinito	Descrizione
Alzarsi	Non assegnato	Alzarsi di un livello di posizione (da abbassato a in piedi o da a terra ad abbassato)
Accovacciarsi sì/no	Non assegnato	Premi una volta per portarti in posizione da abbassato. Premi di nuovo per tornare nella posizione precedente.
A terra sì/no	Non assegnato	Premi una volta per portarti in posizione a terra. Premi di nuovo per tornare nella posizione precedente.
Tieni premuto accovacciarsi	Non assegnato	Tieni premuto per abbassarti. Quando rilasci il comando, torni nella posizione precedente.
Tieni premuto a terra	Non assegnato	Tieni premuto per sdraiarti a terra. Quando rilasci il comando, torni nella posizione precedente.
Gira a sinistra	Non assegnato	Rotazione a sinistra senza cambiare posizione
Gira a destra	Non assegnato	Rotazione a destra senza cambiare posizione
Spostamento laterale	Non assegnato	Spostamento laterale (controlla la direzione con il mouse)

Oltre a correre in avanti, indietro, a sinistra e a destra, dovrai riuscire a controllare al meglio anche i movimenti descritti nei paragrafi seguenti.

Abbassarsi e procedere supino

Non appena affronterai la prima battaglia capirai che un soldato che resta in piedi è un soldato morto: un giocatore saggio sfrutta al meglio la posizione da abbassato e quella a terra, nel cuore dello scontro, per ripararsi, sfuggire al fuoco nemico e spostarsi senza esporsi al pericolo. Tieni presente che, mentre sei abbassato o a terra, sarai più difficile da colpire ma non potrai muoverti velocemente come quando sei in piedi. Inoltre, quando sei a terra, potrai solo strisciare pancia a terra, con velocità molto ridotta, e non potrai sparare mentre ti muovi.

SUGGERIMENTO:
sfrutta sempre tutti i ripari disponibili! Abbassandoti o sdraiandoti dietro alberi e cespugli, puoi sfuggire agli occhi del nemico. Riparandoti dietro un oggetto che i proiettili non possono penetrare puoi evitare i colpi del nemico.



Piegarsi

La capacità di chinarsi oltre angoli e ostacoli è essenziale per la tua sopravvivenza: in questo modo riduci al minimo la tua esposizione nelle situazioni pericolose e puoi sbirciare nelle stanze, oltre gli angoli e da qualsiasi altro oggetto dietro il quale sei riparato, per controllare la situazione, scoprire nemici nascosti e aprire il fuoco contro di loro. Fai attenzione, perché potrai essere colpito anche mentre ti chini.

I comandi per chinarsi restano attivi fino a quando non premi l'apposito tasto: non appena lo rilascerai, la visuale tornerà nella posizione centrale.

COMANDI DELLA VISUALE

I comandi predefiniti della visuale sono i seguenti:

Comando	Tasto predefinito	Descrizione
Guarda su	Non assegnato	Inclina la visuale verso l'alto
Guarda giù	Non assegnato	Inclina la visuale verso il basso
Visuale via mouse	Non assegnato	Sceglie fra la visuale controllata tramite il mouse e quella tramite la tastiera
Centra visuale	Non assegnato	Torna alla visuale frontale centrata
Visuale libera	Si	Attiva la visuale libera controllata tramite mouse: spostato per guardarti intorno a 360°
Inverti mouse	No	Se lo vuoi, puoi invertire l'asse Y del mouse
Mouse fluido	No	Rende più fluidi i movimenti del mouse
Sensibilità mouse	Indicatore a scorrimento	Controlla la prontezza di risposta del mouse

Come impostazione predefinita la visuale durante il gioco viene controllata via mouse: spostando il mouse lateralmente ruoti la visuale a sinistra e a destra, spostandolo in avanti (lontano da te) guardi in alto e spostandolo indietro (verso di te) guardi in basso.

COMANDI DELLE ARMI

I comandi predefiniti delle armi sono i seguenti:

Comando	Tasto predefinito	Descrizione
Attacco	Pulsante sinistro del mouse	Sparare
Mirino Sì/No	Pulsante destro del mouse	Passa dalla modalità di fuoco mirato a quella con arma al fianco
Usa il mirino	Non assegnato	Tieni premuto il comando per prendere la mira attraverso il mirino della tua arma. Rilascialo per tornare alla normale modalità di fuoco.
Attacco corpo a corpo	Maiusc	Colpisci il nemico con il calcio della tua arma
Ricarica arma	R	Ricarica l'arma
Cambia rateo di fuoco	M	Passa dalla modalità di fuoco automatica a quella semiautomatica e viceversa (nota: non tutte le armi hanno più modalità di fuoco)
Seleziona prima arma	1	Trasferisce l'arma attiva nello spazio riservato all'arma principale

Comando	Tasto predefinito	Descrizione
Seleziona seconda arma	2	Trasferisce l'arma attiva nello spazio riservato all'arma secondaria
Seleziona pistola	3	Attiva la pistola
Seleziona granate	4	Attiva le granate
Arma successiva	Rotellina del mouse giù	Passa all'arma seguente nell'inventario
Arma precedente	Rotellina del mouse su	Passa all'arma precedente nell'inventario

Utilizzare il mirino

Con tutte le armi puoi utilizzare il mirino, portando l'arma all'altezza del volto e guardando attraverso il mirino (normale o, nel caso dei fucili di precisione, telescopico). Prendendo la mira attraverso il mirino ottieni un leggero effetto zoom, che ti permette di essere più preciso: in questa situazione però la tua velocità di movimento risulta ridotta rispetto al normale.

Il tasto predefinito per usare il mirino è il pulsante destro del mouse: è possibile comunque assegnare un tasto da tenere premuto per spostarti fra la modalità di fuoco normale e quella con mirino.



Attacchi corpo a corpo

A volte l'eccessiva vicinanza di un nemico rende difficile prendere la mira con l'arma per difenderti in modo efficace: per tua fortuna disponi di un attacco corpo a corpo (tasto predefinito: **[Maiusc]**) che ti consente di colpire gli avversari con il calcio del tuo fucile o della tua pistola.



Ricaricare le armi

Quando il caricatore della tua arma si svuota, viene ricaricato automaticamente. Tieni sempre sotto controllo le munizioni a tua disposizione, perché ricaricare un'arma nel mezzo di uno scontro a fuoco richiede del tempo e ti lascia privo di difese. Se ti sono rimasti pochi colpi, raccogli delle munizioni aggiuntive dall'arma di un compagno caduto (purché sia dello stesso tipo). Se non hai altra scelta, impadronisciti dell'arma di un nemico ucciso.

Cambiare le armi e raccogliere oggetti

Quando vedi un'arma a terra, puoi cambiarla con una delle due armi principali (spazio 1 e spazio 2). Per cambiare arma, porta il mirino sopra quella che ti interessa e tieni premuto il tasto di utilizzo: lascerai cadere automaticamente l'arma che stai usando per raccogliere quella nuova.

Per raccogliere gli oggetti non devi fare altro che portare sopra di loro il mirino e premere il tasto di **utilizzo**: nel caso di pronto soccorso e munizioni, invece, ti basterà passarci sopra.

ALTRI COMANDI

Comando	Tasto predefinito	Descrizione
Mostra obiettivi/punteggi	[Tab]	Apri l'elenco dei tuoi obiettivi di missione
Usa	[F]	Utilizza, raccogli, lascia e interagisci con oggetti e dispositivi
Immagine	[F12]	Utilizza questa funzione per catturare un'immagine di gioco
Salvataggio veloce	[F5]	Memorizza rapidamente la partita durante una missione
Caricamento veloce	[F9]	Carica il salvataggio veloce
Abilita console	No	Imposta l'opzione su Sì se vuoi utilizzare la console di gioco (accessibile mediante la pressione del tasto [\]). Tieni presente che la console non è ufficialmente supportata: non contattare il supporto tecnico Activision con domande relative a questa funzionalità.

Mostra obiettivi/punteggi

Nel corso della tua campagna gli obiettivi di missione cambieranno in modo dinamico: premi il tasto Mostra obiettivi/punteggi (tasto predefinito: **[Tab]**) per mostrare gli obiettivi di missione e ottenere note sul loro stato di completamento.

- Gli obiettivi in corso di completamento o incompleti compaiono in verde.
- Gli obiettivi di missione falliti compaiono in rosso.
- Gli obiettivi di missione completati compaiono in nero.

Caricamento e salvataggio rapido

Man mano che procedi nelle campagne, cerca di memorizzare i tuoi progressi con regolarità. Il Salvataggio rapido (predefinito: **[F5]**) e il Caricamento rapido (predefinito: **[F9]**) ti consentono di non utilizzare i menu di salvataggio e caricamento, concentrandoti sull'azione di gioco.

LE ARMI DI CALL OF DUTY™

Stati Uniti

Carabina M1A1

La carabina M1A1 è un leggero e accurato fucile semiautomatico. Manca del potere di arresto dei fucili più grandi, ma le sue dimensioni ridotte permettono un'ampia mobilità.

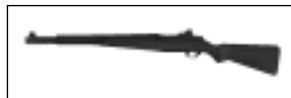
Portata: Media
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Moderato
Mobilità: Elevata



M1 Garand

L'M1 Garand è un potente e accurato fucile semiautomatico. Il suo difetto maggiore è che il caricatore non può essere sostituito fino a quando non è completamente esaurito.

Portata: Elevata
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Elevato
Mobilità: Elevata



Thompson

Il Thompson è estremamente efficiente a corto raggio, grazie alle potenti munizioni perforanti calibro .45. Nonostante sia impreciso a lunga distanza, possiede un alto rateo di fuoco.

Portata: Ridotta
Rateo di fuoco: Elevato
Danno: Elevato
Mobilità: Elevata



Fucile automatico Browning

Il fucile automatico Browning è un'arma di supporto ottima per sparare un accurato fuoco di soppressione sulle posizioni nemiche. È più efficiente quando viene utilizzato da sdraiati a terra.

Portata: Elevata
Rateo di fuoco: Elevato
Danno: Elevato
Mobilità: Ridotta



Springfield M1903

Lo Springfield M1903 è un fucile di precisione equipaggiato con un mirino 4x, progettato dopo la guerra ispano-americana. Essendo un fucile a culatta mobile, ha un ridotto rateo di fuoco e viene ricaricato un colpo alla volta.

Portata: Molto elevata
Rateo di fuoco: Ridotto
Danno: Molto elevato
Mobilità: Media



Colt .45

Pistola in dotazione standard ai paracadutisti americani, ma diffusa anche fra le forze aviotrasportate britanniche. Il caricatore ha una capacità di soltanto 7 colpi, ma la potenza di penetrazione dei proiettili calibro .45 la rende un'arma molto potente negli scontri ravvicinati.

Portata: Ridotta
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Moderato
Mobilità: Molto elevata



Granata a frammentazione M2

Le granate a frammentazione sono armi antiuomo estremamente efficaci. Queste cariche esplosive ad alto potenziale riducono in schegge il loro involucro metallico, causando gravi danni. Anche se non sono efficaci contro i veicoli corazzati, sono molto utili per ripulire le postazioni di fanteria nemiche.

Portata: Media
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Molto elevato
Mobilità: Molto elevata



Russia

PPSh41

Il fucile mitragliatore PPSH41 da 71 colpi possiede un rateo di fuoco estremamente elevato. Non è però efficace a lunga distanza e i proiettili hanno un basso potere di arresto: rimane comunque efficace per il fuoco di soppressione a breve distanza.

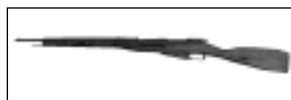
Portata: Ridotta
Rateo di fuoco: Molto elevato
Danno: Moderato
Mobilità: Elevata



Mosin-Nagant

Il Mosin-Nagant è un fucile a culatta mobile capace di fuoco su lunga distanza preciso e potente. Il suo rateo di fuoco ridotto lo rende però inadatto al combattimento ravvicinato.

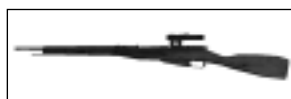
Portata: Elevata
Rateo di fuoco: Ridotto
Danno: Molto elevato
Mobilità: Media



Mosin-Nagant con ottica

Il Mosin-Nagant con ottica è una variante di precisione del Mosin-Nagant con un mirino telescopico 4x, perfetto per i cecchini.

Portata: Molto elevata
Rateo di fuoco: Ridotta
Danno: Molto elevato
Mobilità: Media



Luger

La pistola Luger utilizza un caricatore da 8 colpi da 9mm. Si tratta di un'arma molto ambita dai soldati alleati e viene spesso utilizzata nell'esercito russo e in quello americano.

Portata: Ridotta
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Moderato
Mobilità: Molto elevata



Granata tedesca RGD-33

Le granate a frammentazione sono armi antiuomo di grande efficacia. Queste cariche esplosive ad alto potenziale riducono in schegge il loro involucro metallico, causando gravi danni. Anche se non sono efficaci contro i veicoli corazzati, sono molto utili per ripulire le postazioni di fanteria nemiche.

Portata: Media
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Molto elevato
Mobilità: Molto elevata



Regno Unito

Lee-Enfield

Introdotta per la prima volta nel 1907, allo scoppio della Prima Guerra Mondiale, il Lee-Enfield è il fucile in dotazione alla fanteria dell'esercito britannico. A culatta mobile, è particolarmente efficace a lungo raggio. Trasporta fino a dieci colpi contenuti in un caricatore doppio da cinque proiettili.

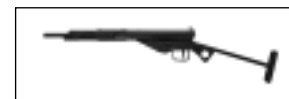
Portata: Elevata
Rateo di fuoco: Ridotto
Danno: Molto elevato
Mobilità: Elevata



Sten Mark 2

Lo Sten Mark 2 è un fucile mitragliatore da 9mm ottimo per sgombrare stanze e trincee. La sua leggerezza e le sue dimensioni ridotte permettono un'ampia mobilità.

Portata: Media
Rateo di fuoco: Elevato
Danno: Moderato
Mobilità: Molto elevata



Fucile mitragliatore leggero Bren

Il Bren è un eccellente fucile mitragliatore utilizzato per il supporto, benché le sue grandi dimensioni limitino la mobilità. Se utilizzato da terra, permette raffiche efficaci e precise.

Portata: Elevata
Rateo di fuoco: Elevato
Danno: Elevato
Mobilità: Ridotta



Colt .45

Pistola in dotazione standard ai paracadutisti americani, ma diffusa anche fra le forze aviotrasportate britanniche. Il caricatore ha una capacità di soltanto 7 colpi, ma la potenza di penetrazione dei proiettili calibro .45 la rende un'arma molto potente negli scontri ravvicinati.

Portata: Ridotta
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Moderato
Mobilità: Molto elevata



Granata a frammentazione MK1

Le granate a frammentazione sono armi antiuomo di grande efficacia. Queste cariche esplosive ad alto potenziale riducono in schegge il loro involucro metallico, causando gravi danni. Anche se non sono efficaci contro i veicoli corazzati, sono molto utili per ripulire le postazioni di fanteria nemiche.

Portata: Media
Rateo di fuoco: Media
Danno: Molto elevato
Mobilità: Molto elevata



Germania

MP40

Il fucile mitragliatore MP40 è estremamente efficace per ripulire rapidamente una stanza. La canna tende a rimanere immobile anche quando viene utilizzato in modalità automatica per lunghe raffiche.

Portata: Media
Rateo di fuoco: Elevato
Danno: Moderato
Mobilità: Elevata



MP44

L'MP44 è un fucile d'assalto che utilizza proiettili particolarmente "corti". Può essere utilizzato come mitragliatore a corto raggio, ma ha una buona precisione anche a distanza.

Portata: Elevata
Rateo di fuoco: Elevato
Danno: Elevato
Mobilità: Media



Kar98k

Il Kar98k è il fucile d'ordinanza della fanteria tedesca. È estremamente accurato a lunga distanza, ma possiede un rateo di fuoco ridotto a causa del meccanismo di ricarica a culatta mobile.

Portata: Elevata
Rateo di fuoco: Ridotto
Danno: Molto elevato
Mobilità: Media



Kar98k con ottica

Il Kar98k equipaggiato di un mirino telescopico è un ottimo fucile da cecchino.

Portata: Molto elevata
Rateo di fuoco: Ridotto
Danno: Molto elevato
Mobilità: Media



FG42

Il FG42 è un'ottima arma multiruolo. Si tratta di una delle armi automatiche più letali esistenti, mentre nella modalità a colpo singolo è efficace su ogni distanza. Un mirino telescopico 4x è installato sul fucile.

Portata: Molto elevata
Rateo di fuoco: Elevato
Danno: Elevato
Mobilità: Media



Luger

La pistola Luger utilizza un caricatore da 8 munizioni da 9mm. Si tratta di un'arma molto ambita dai soldati alleati e viene spesso utilizzata nell'esercito russo e in quello americano.

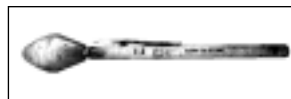
Portata: Ridotta
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Moderato
Mobilità: Molto elevata



Panzerfaust

Il Panzerfaust (espressione tedesca che significa "pugno di ferro") è un'arma anticarro, che lancia una piccola carica esplosiva progettata per perforare le corazzate dei veicoli nemici. Per via della natura penetrante della carica, non si tratta di un'arma con efficacia antiuomo. Ogni Panzerfaust può sparare un solo colpo, ma questo colpo è sufficiente a ridurre in rovina anche il carro più potente, nel giro di pochi secondi.

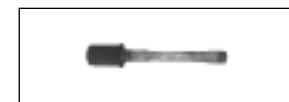
Portata: Ridotta
Rateo di fuoco: Un colpo
Danno: Molto elevato
Mobilità: Ridotta



Stielhandgranate

Le granate a frammentazione sono armi antiuomo di grande efficacia. Queste cariche esplosive ad alto potenziale riducono in schegge il loro involucro metallico, causando gravi danni. Anche se non sono efficaci contro i veicoli corazzati, sono molto utili per ripulire le postazioni di fanteria nemiche.

Portata: Media
Rateo di fuoco: Medio
Danno: Molto elevato
Mobilità: Molto elevata



Postazioni d'arma fisse

Per utilizzare una postazione d'arma fissa (come una mitragliatrice MG42), avvicinati all'arma fino a veder comparire l'icona della mano, premi il tasto di **utilizzo** (predefinito: **F**) per metterti in posizione e spara con il normale comando di attacco. Premi di nuovo il tasto di **utilizzo** per allontanarti dall'arma.

ALTRE INFORMAZIONI

Kit di pronto soccorso

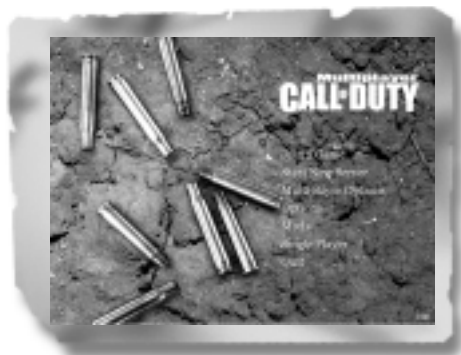
Nel corso del tuo viaggio potrai imbatterti in tre tipi di kit di pronto soccorso: barattoli, casse e sacche, che ti riforniranno rispettivamente di una quantità di energia ridotta, media ed elevata. Premi il tasto di **utilizzo** o cammina sopra di essi per raccoglierti: tieni presente che nelle partite a giocatore singolo, con livello di difficoltà Veterano, non troverai alcun kit di pronto soccorso aggiuntivo.



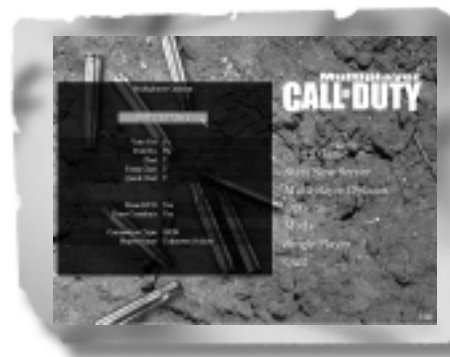
MULTIGIOCATORE

Per giocare online, seleziona l'opzione Multigiocatore dal menu principale Giocatore singolo oppure scegli Partecipa a una partita dal menu principale Multigiocatore. Ti verranno presentate le seguenti scelte:

- **Partecipa a una partita**
 - Accedi alla schermata con l'elenco dei server multigiocatore per cercare le partite su Internet o Rete locale.
- **Avvia nuovo server**
 - Usa questa opzione per impostare e ospitare una partita multigiocatore.
- **Opzioni multigiocatore**
 - Ti permette di regolare le impostazioni specifiche per la modalità multigiocatore, inclusa la velocità di trasferimento dati, i tasti di scelta rapida per la chat e il nome del giocatore.
- **Opzioni** – Ti permette di configurare i comandi e di regolare la qualità dell'audio e del video e le impostazioni relative alle prestazioni. Clicca sui sottomenu sulla parte destra dello schermo per accedere a una nuova serie di opzioni modificabili sulla parte sinistra, quindi clicca su un'impostazione per cambiarla. A seguire troverai un elenco dei comandi di base, oltre a una spiegazione delle varie opzioni audio e video.
- **Mod** – Questa opzione visualizzerà l'elenco con i Mod (le versioni modificate di CALL OF DUTY™) che hai installato sul tuo computer.
- **Giocatore singolo** – Questa opzione avvierà la modalità per giocatore singolo di CALL OF DUTY™ dove puoi affrontare una campagna composta da più missioni.
- **Esci** – Abbandona la partita in corso e torna al desktop.



Opzioni multigiocatore



Comando	Predefinito	Descrizione
Vota sì	F1	Scegli sì nella votazione attualmente in corso.
Vota no	F2	Scegli no nella votazione attualmente in corso.
Chat	T	Chatta con i giocatori che partecipano alla partita.
Chat di squadra	Y	Interagisci solo con i membri della tua squadra.
Chat veloce	V	Richiama la funzione di chat veloce che ti permette di impartire rapidamente comandi, avvertimenti, ecc.
Mostra interfaccia	Si	Attiva/disattiva gli indicatori di energia, le munizioni e la bussola sullo schermo.

Comando	Predefinito	Descrizione
Mostra mirino	Si	Mostra/nascondi il mirino sullo schermo.
Tipo connessione	ISDN	Seleziona la velocità della tua connessione a Internet.
Nome giocatore	Giocatore	Inserisci il nome del tuo soldato per le partite multigiocatore.
Mostra punteggi	<input type="checkbox"/> Tab	Richiama la tabella con i risultati e le squadre.

Trovare e collegarsi ai server multigiocatore

Collegarsi al tuo ISP

Prima di avviare la modalità multigiocatore per le partite in Internet, collegati al tuo provider Internet (ISP). Se disponi di una connessione permanente (DSL o via cavo), potresti non dover fare niente di particolare. Consulta i manuali di Windows® e del tuo ISP per maggiori informazioni su come collegarti a Internet.



Impostare la velocità di trasferimento dati

È molto importante che imposti il tipo di connessione in base alla velocità del tuo collegamento Internet. Ci sono 5 tipi di connessione diversi fra cui scegliere, in modo da trasferire i dati a una velocità ottimale per la larghezza della banda a tua disposizione. Le opzioni sono: modem 28.8 kbps, modem 33.6 kbps, modem 56 kbps, linea ISDN (predefinito) e una per le connessioni LAN, via cavo o DSL.

Anche una velocità di trasferimento dati errata potrebbe dar luogo a prestazioni scadenti (es. tempi di risposta (ping) elevati e fenomeni di lag) nelle partite multigiocatore su Internet o in rete locale, dunque accertati di impostare questo valore correttamente.

Elenco server

Dopo aver selezionato **Partecipa** a una partita, apparirà la schermata con l'elenco dei server. Per vedere tutti i server Internet, clicca sul pulsante **Sorgente** per passare da Locale a Internet (o il contrario se vuoi giocare una partita in LAN). L'elenco dei server mostra il nome del server, la mappa attualmente in uso, il numero massimo di giocatori consentito e quelli attualmente in partita, la modalità di gioco e il tuo ping (tempo di risposta) verso quel server. Il ping indica il tempo necessario al tuo computer per scambiarsi dati con il server. Puoi ordinare i server in base al ping cliccando sull'apposita colonna. Solitamente, i server con un ping inferiore sono quelli che offrono le prestazioni migliori (in termini di rallentamenti di gioco) rispetto a quelli con ping superiori.

Clicca su **Aggiorna** elenco per aggiornare l'elenco dei server disponibili.

Connessione a un server specifico

Quando trovi un server che fa al caso tuo, clicca due volte sul suo nome per connetterti, oppure una sola volta per evidenziarlo, quindi clicca su **Unisciti al server**.

Aggiungere un server ai preferiti

Se ti piace un particolare server, puoi aggiungerlo ai tuoi preferiti cliccando sul pulsante **Aggiungi a preferiti**. Per vedere l'elenco dei server preferiti clicca sul pulsante **Sorgente** per cambiarlo in Preferiti

IMPORTANTE: alcuni server potrebbero richiedere l'immissione di una password per poterti collegare. La password può essere inserita cliccando sul pulsante **Password** nella parte inferiore dello schermo.

Creare un server

Se vuoi che il tuo computer funga da server, clicca su **Avvia nuovo server** nel menu principale Multigiocatore. Da qui potrai selezionare la mappa sulla quale giocare e altre opzioni per il server.

Le impostazioni per il **server** sono le seguenti:

Modalità:	scegli fra Deathmatch, Deathmatch a squadre, Recupero, Dietro le linee nemiche e Cerca e distruggi.
Nome server:	qui puoi inserire il nome del server che apparirà nell'elenco Unisciti al server.
Dedicato	<i>No</i> : avvia un server locale e un client locale. <i>LAN</i> : avvia un server dedicato su rete locale [no client locale]. <i>Internet</i> : avvia un server che può essere visto su Internet attraverso il server principale.
Puro:	attiva questa opzione per impedire l'accesso al server ai giocatori in possesso di versioni modificate del gioco. Massimo giocatori: imposta il numero massimo di giocatori in contemporanea sul server.
Ping minimo:	imposta il ping minimo dei giocatori. Impostando questa opzione su 0 significa che non esiste alcun limite.
Ping massimo:	imposta il ping massimo dei giocatori. Impostando questa opzione su 0 significa che non esiste alcun limite.
Frequenza massima:	imposta la quantità massima di banda disponibile per i giocatori. Impostando questa opzione su 0 non esisterà più alcun limite.
Password:	inserisci una password per limitare l'accesso al server ai soli giocatori che la conoscono. Le password vanno inserite rispettando le lettere maiuscole e minuscole.

A seconda della modalità selezionata nella schermata **impostazioni server**, il pulsante **Impostazioni modalità** richiamerà una serie di opzioni differenti.

Impostazioni modalità

Limite punteggio (giocatore):	imposta il numero di uccisioni necessarie per vincere.
Limite punteggio (squadra):	imposta il numero di punti necessari a una squadra per vincere.
Tempo limite (minuti):	imposta il tempo limite per la mappa in minuti.
Limite turni (numero):	imposta il limite di turni per la mappa.
Lunghezza turno (minuti):	imposta la durata di ciascun turno in minuti.
Periodo di immortalità (secondi):	imposta il tempo concesso ai giocatori per cambiare squadra all'inizio di ciascun turno, senza dover aspettare il prossimo turno per giocare.
Indicatore trasporto:	attiva questa opzione per aggiungere un'icona sulla testa del giocatore in possesso dell'oggetto obiettivo.
Indicatori amici:	attiva questa opzione per aggiungere un'icona sulla testa dei tuoi compagni di squadra.
Fuoco amico:	attiva questa opzione per permettere ai membri della stessa squadra di colpirsi e uccidersi a vicenda. È possibile scegliere fra tre impostazioni: Accesa, Spenta o Rimbalza (in quest'ultimo caso, quando un giocatore spara a un proprio compagno di squadra, il danno che avrebbe inflitto gli verrà "addebitato").
Forza rigenerazione:	attiva questa opzione per costringere i giocatori a rigenerarsi una volta morti.
Permetti votazione:	attiva questa opzione per consentire ai giocatori l'uso del sistema di votazione interno per cambiare le opzioni del server come la mappa e la modalità di gioco.
Permetti fucili di precisione:	attiva questa opzione per permettere ai giocatori di selezionare i fucili di precisione.
Permetti Panzerfaust:	attiva questa opzione per permettere ai giocatori di prendere i Panzerfaust.

Nota: giocando online, abbandonerai l'ambiente di CALL OF DUTY™ controllato da Activision. I contenuti del gioco sono stati giudicati adatti a un pubblico di adolescenti, ma questi possono cambiare durante le partite online a causa, fra le altre cose, di scambi interattivi. Activision e Infinity Ward non si assumono nessuna responsabilità per i contenuti esterni al gioco stesso.

Modalità multigiocatore

Dietro le linee nemiche

Un gruppetto di soldati alleati si trova in inferiorità numerica e circondato dai soldati dell'Asse dietro le linee nemiche. I giocatori alleati guadagnano punti rimanendo in vita e uccidendo il maggior numero di giocatori dell'Asse. Un giocatore dell'Asse che uccide un alleato si rigenera come giocatore alleato per avere la possibilità di totalizzare ancora più punti.

Recupero

Questa modalità a squadre strutturata a turni e basata sul tempo, vede una squadra impegnata nel recuperare dei documenti importanti dalle mani nemiche e nel riportarli alla loro zona franca (rappresentata da una cassa blu sulla bussola). La squadra in difesa guadagna punti respingendo gli assalti del nemico fino allo scadere del tempo e conservando i documenti per la durata del turno. Ambedue le squadre possono raggiungere la vittoria eliminando tutti i nemici sulla mappa.

Cerca e distruggi

Questa modalità a squadre strutturata a turni e basata sul tempo, vede una squadra impegnata a distruggere uno dei diversi obiettivi sulla mappa, mentre l'altra è chiamata a difenderli. La squadra che attacca guadagna punti distruggendo gli obiettivi, mentre quella in difesa riceve punti per mantenere intatti gli obiettivi per tutta la durata del turno. Ambedue le squadre possono raggiungere la vittoria eliminando tutti i nemici sulla mappa.

Deathmatch

Questa modalità è la classica "tutti contro tutti". I punti vengono assegnati per ogni nemico ucciso e il primo giocatore a raggiungere il punteggio limite (impostato dall'amministratore del server) o in possesso del maggior numero di punti allo scadere del tempo vince.

Deathmatch a squadre

Questa modalità è simile a quella classica, solo che in questo caso tutti i giocatori sono divisi in due squadre. I punti vengono ottenuti uccidendo un membro della squadra avversaria. La vittoria va alla squadra che raggiunge per prima il punteggio limite o che al termine del tempo limite ha totalizzato più punti.

SUGGERIMENTI IMPORTANTI

Nessuno è in grado di farcela da solo – Il successo in CALL OF DUTY™ sta nel gioco di squadra ben coordinato. I tuoi compagni ti aiuteranno a combattere i nemici fornendoti fuoco di copertura e aiutandoti a eliminare le minacce. Fai esattamente ciò che dice il tuo caposquadra e riuscirai a sopravvivere.

Sappi quando è il momento di fare l'eroe – Un soldato che si getta a capofitto in battaglia con i proiettili che sopraggiungono da ogni direzione finisce col diventare un uomo morto. Anche se spesso sarai chiamato a prendere decisioni immediate, un combattente equilibrato e paziente è colui che alla fine della giornata torna dalla sua famiglia. Ricordati che un pericolo mortale può annidarsi dietro ogni angolo, muro, finestra o roccia. Stai allerta, muoviti con cautela e cerca di non fare niente di stupido.

Mettiti al riparo – Ogni scenario di guerra che incontrerai ti metterà a disposizione numerosi oggetti o luoghi che potrai sfruttare per metterti al riparo dalle pallottole dei tuoi nemici.

Abbassati e striscia il più possibile dietro un ostacolo solido – Non sai mai quando potrai essere avvistato dal nemico, e stai pur certo che quando ciò accadrà, questi non si farà pregare per mandarti all'altro mondo.

Muoviti – Pensi di aver trovato un buon riparo? La situazione può cambiare in un batter d'occhio. Anche se fermarsi per raggrupparsi, guardarsi intorno alla ricerca di pericoli, ricaricare le armi o recuperare salute è sempre necessario, fai attenzione a non rimanere nello stesso posto troppo a lungo. Non sai mai quando il nemico potrebbe scoprirti e mettere a rischio quella che pensavi essere una postazione sicura. Se senti il rumore di colpi di artiglieria o di mortaio in lontananza, continua a muoverti. Potresti rimanere vittima di un proiettile vagante che atterra vicino a te.

Sii scrupoloso – Esamina gli edifici e le aree di combattimento in maniera scrupolosa e accurata. I nemici possono essere in agguato nell'ombra, in attesa che tu o la tua squadra abbassiate la guardia.

Ricaricare – Dopo uno scontro a fuoco ricarica sempre la tua arma. Ciò ti permetterà di essere il più possibile pronto al prossimo scontro che dovrai affrontare. Un nuovo nemico potrebbe nascondersi proprio dietro l'angolo: ingaggiare un conflitto con poche munizioni o con l'arma completamente scarica potrebbe costarti la vita.

Sporgersi – Avanzando lungo le aree di combattimento, usa il comando Piegati per sbirciare da dietro i muri, le porte, le finestre e altri ostacoli. Nel caso dall'altra parte ci siano i nemici, sporgendoti sarai per loro un bersaglio meno visibile e dunque più difficile da colpire. Puoi sporgerti dietro gli ostacoli anche per sparare, attaccare i tuoi bersagli ed eliminarli il più in fretta possibile senza correre rischi.

Postura – Ricordati in che posizione ti trovi in qualsiasi momento. I soldati che camminano nel campo di battaglia spesso si ritroveranno a tornare a casa in una cassa. Abbassarsi e sdraiarsi a terra ti permetterà di mantenere un profilo basso, rendendoti più difficile da individuare e soprattutto da colpire.

RICONOSCIMENTI

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 MusicVoice 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 VrabeckExec. 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 StainerMarketing 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 SizeyMarketing Director
Guillaume LairanMarketing Group Manager
Gautier OrmanceyBrand Manager
Diane de DomecyPR Manager

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

SERVIZIO CLIENTI

Prima di contattare il nostro servizio clienti vi preghiamo di cercare la soluzione al vostro problema nel file di aiuto presente sul CD del gioco; usandolo si possono superare la maggior parte dei problemi che si verificano più frequentemente. Se anche dopo averlo consultato continuate a non essere in grado di sistemare la situazione mettetevi pure in comunicazione con uno qualsiasi dei servizi elencati qui di seguito.

Per consentirci di aiutarvi con più efficacia cercate di chiamarci da vicino al vostro computer, e di avere sotto mano le seguenti informazioni:

- Il titolo completo del prodotto.
- Il messaggio d'errore che compare (se c'è) e una breve descrizione del problema.
- Il tipo di sistema operativo che state utilizzando (per esempio Windows 95 o DOS)
- Il tipo di processore montato sul vostro computer e la sua velocità (per esempio Intel Pentium®90).
- La marca e il modello della scheda video e della scheda sonora (per esempio Diamond Stealth 64 video, Sound Blaster 16 audio).
- State usando un joystick? Di che tipo e modello? A quale porta gioco è collegato (es., scheda audio, porta gioco dedicata)?
- Di quanto spazio libero su hard disk disponete?
- Di quanta RAM dispone il vostro computer?

Se riscontrate dei problemi con le sezioni multiplayer o on-line del prodotto, vi preghiamo di fornirci le seguenti informazioni quando chiamate.

Se state usando un modem:

- Che tipi di modem state usando (per entrambi i giocatori coinvolti – marca, modello, velocità, interno o esterno)?
- Avete più di un modem?
- In quali porte sono configurati?
- L'Hyperterminal (o qualunque altro programma per terminale) funziona con il vostro modem? Questo è un modo molto facile di verificare che il vostro modem sia configurato correttamente.
- A quale velocità state effettuando la connessione?
- Vi siete assicurati che compressione dati, rilevazione d'errore e controllo di flusso siano disattivati? Fate riferimento al manuale del vostro modem per ottenere maggiori informazioni.

Se state usando un modem esterno:

- Che tipo di scheda seriale state usando?
- Avete un cavo seriale a sette fili?

Se siete su rete LAN:

- Riuscite a vedere gli altri computer in rete?
- Qual è la vostra configurazione di rete?
- Qual è la marca della vostra scheda di rete ?
- Che software di gestione di rete state usando? Che versione è?

Servizi on-line con forum Activision, e-mail e librerie di supporto

- Internet: <http://www.activision.com/support>
- E-mail: support@activision.co.uk

ASSISTENZA TECNICA CLIENTI IN EUROPA

Per ottenere assistenza tecnica si può contattare Activision in Gran Bretagna al numero +44 870 2412148 negli orari 08.00 - 19.00 (ora locale) da lunedì a venerdì, il sabato dalle 08.00 alle 17.00. Sono esclusi i giorni festivi.

Per assistenza clienti si può contattare Activision in Gran Bretagna al numero +44 (0)8705 143 525 negli orari 13.00 – 17.00 (ora locale), da lunedì a venerdì, esclusi i giorni festivi.

IN ITALIA

Servizio Assistenza tecnica Leader Distribuzione Spa

Tel: +39 0332 870579 da lunedì a venerdì dalle 9.00 alle 13.00 e dalle 14.00 alle 20.00.

Fax: +39 0332 870890

E-Mail: collegarsi al sito <http://www.leaderspa.it> e lasciare un messaggio

Internet: <http://www.leaderspa.it>

Per il supporto tecnico e il servizio clienti nei paesi non menzionati fate riferimento al distributore locale dei prodotti Activision o ai nostri servizi on-line (tenete presente che questi servizi sono esclusivamente in lingua inglese).

LICENZA D'USO DEL SOFTWARE

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: - L'UTILIZZO DI QUESTO PROGRAMMA È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE "PROGRAMMA" INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APPRENDO LA CONFEZIONE, ESEGUENDO L'INSTALLAZIONE E/O USANDO IL PROGRAMMA, ACCETTATE IMPLICITAMENTE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

LICENZA D'USO LIMITATA: Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di installare e utilizzare una copia di questo programma soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision. Questo programma vi è concesso in licenza, non vi viene venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà sul programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

POSSESSO. Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo prodotto, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali, la documentazione allegata e qualsiasi cosa incorporata nel prodotto) sono di proprietà di Activision o dei suoi licenziatari. Questo prodotto è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo prodotto contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

È VIETATO:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni relative.
- Usare questo programma, o permettere di usarlo su più di un computer, su terminali o workstation, contemporaneamente.
- L'esecuzione di copie del programma o di sue parti, come pure del materiale che l'accompagna.
- La copia del programma in un hard disk o altro dispositivo di memorizzazione; dovete eseguirlo dal CD-ROM sul quale risiede (eccezione a questa regola è la copia da parte del programma stesso di una sua parte sul vostro hard disk in modo da migliorarne il funzionamento).
- L'uso del programma, o il permesso di usarlo, su network, connessione multi-utente o con accesso remoto, incluso qualsiasi utilizzo on-line, tranne per quanto diversamente specificato nella stessa licenza d'uso.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del programma, in assenza di un preventivo consenso scritto di Activision.
- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel programma o in quanto allegato.
- Esportare o ri-esportare questo programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

Garanzia italiana

1. GARANZIA LIMITATA ACTIVISION DI 90-GIORNI

ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del software per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, ACTIVISION si impegna a sostituire il prodotto gratuitamente, dietro spedizione in fabbrica del prodotto stesso e di una prova della data di acquisto, a condizione che il programma sia ancora prodotto da ACTIVISION.

Nel caso in cui il programma non sia più disponibile, ACTIVISION si riserva il diritto di sostituirlo con un prodotto simile di valore uguale o superiore. Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del software originariamente fornito da ACTIVISION ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erraneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita applicabile a questo prodotto è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni.

LA PRESENTE GARANZIA NON INFICIA I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE.

2. ESCLUSIONE DI ALTRE GARANZIE

CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, RAPPRESENTAZIONI, TERMINI E CONDIZIONI O OBBLIGAZIONI SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI QUALITÀ. NESSUNA ALTRA GARANZIA, RAPPRESENTAZIONE, TERMINE, CONDIZIONE, OBBLIGAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE ACTIVISION.

3. ESCLUSIONE DI PERDITA INDIRECTA

ACTIVISION NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE SODDISFI LE NECESSITÀ DELL'ACQUIRENTE NÉ CHE LA FUNZIONALITÀ DELLO STESSO SIA ININTERROTTA O PRIVA DI ERRORI O CHE I DIFETTI DEL SOFTWARE VERRANNO CORRETTI. IL SOFTWARE VIENE UTILIZZATO A PROPRIO RISCHIO.

AD ECCEZIONE DI DANNI FISICI ALLA PERSONA O DECESSO CAUSATI DA NEGLIGENZA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, IN NESSUNA CIRCOSTANZA ACTIVISION PUÒ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER DANNI O PERDITE SPECIALI, ACCIDENTALI, INDIRECTI O CONSEGUENTI RISULTANTI DA POSSESSO, UTILIZZO O MALFUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO, COMPRESI LA PERDITA DI PROFITTI O I DANNI ALLA PROPRIETÀ, MA NON SOLO LIMITATI A QUESTI.

4. REQUISITI PER LA RESTITUZIONE DEL SUPPORTO DI REGISTRAZIONE

In caso di restituzione del supporto di registrazione difettoso per averne la sostituzione, si prega di spedire i dischi originali debitamente imballati includendo:

- Una fotocopia della ricevuta di acquisto con data.
- Nome ed indirizzo, stampato o comunque chiaramente leggibile.
- Una breve nota descrittiva del difetto, dei problemi incontrati e delle caratteristiche del sistema sul quale viene utilizzato il programma.
- Se si restituisce il prodotto dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di includere un assegno o un ordine di pagamento per l'ammontare di 10 sterline inglesi per la sostituzione del CD o dei dischetti floppy

NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, Regno Unito.

Sostituzione disco: +44 (0)8705 143 525

LIMITAZIONI AI DANNI. In nessun caso Activision sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, derivanti dal possesso, dall'uso o dal malfunzionamento del programma, inclusi i danni alla proprietà, la perdita di fiducia, guasti o malfunzionamenti del computer e, nell'ambito consentito dalla legge, le lesioni derivanti alle persone, anche se Activision fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificino. La responsabilità di Activision non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo programma. Alcune/i nazioni/paesi non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o l'esclusione o la limitazione di responsabilità per danni consequenziali o incidentali, pertanto le limitazioni e/o esclusioni sopra riportate potrebbero non essere applicabili al vostro caso. Questa garanzia vi attribuisce degli specifici diritti, ma voi potreste averne altri, che variano da giurisdizione a giurisdizione.

TERMINI. Senza pregiudizio per qualunque altro diritto di Activision, questo accordo terminerà automaticamente se non vi conformerete ai presenti termini e condizioni. In tal caso dovrete distruggere tutte le copie del presente programma e tutte le parti che lo compongono.

LIMITAZIONI AI DIRITTI SECONDO IL GOVERNO DEGLI STATI UNITI. Il programma e la documentazione sono stati sviluppati interamente a proprie spese e vengono forniti come "Software commerciale" o "Software limitato". L'uso, la riproduzione o la divulgazione da parte del governo degli Stati Uniti o di un subappaltatore del governo degli Stati Uniti sono soggetti alle limitazioni riportate nel sottoparagrafo (c)(1)(vii) relativo alle clausole dei diritti sui dati tecnici e sul software in DFARS 252.227-7013 o come riportato nel sottoparagrafo (c)(1) e (2) relativo alle clausole delle limitazioni ai diritti sul software commerciale al FAR 52.227-19, secondo le regole applicabili. L'appaltatore/costruttore è Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision ricaverrebbe un danno irreparabile se i termini del presente accordo non venissero specificatamente rafforzati, vi dichiarate d'accordo sul fatto che Activision sarà autorizzata, senza alcuna restrizione, né altra assicurazione o prova di danno ricevuto, a ricorrere a rimedi equi e appropriati nei confronti delle infrazioni a questo accordo, oltre agli altri rimedi cui per legge Activision avrebbe comunque potuto fare ricorso.

INDENNITÀ: voi vi impegnate a indennizzare, difendere e mantenere lontani da ogni danno, perdita e spese, derivanti direttamente o indirettamente dalle vostre azioni e omissioni nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza, Activision, i suoi soci, affiliati, licenziatari, direttori, impiegati e agenti.

ALTRE COSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo quel tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezione fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali.

Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare Activision al 3100, Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

NOTES