

Un nouveau disque additionnel du jeu encensé par
la critique : Medal of Honor : Débarquement Allié™

MEDAL OF HONOR

DÉBARQUEMENT ALLIÉ

L'OFFENSIVE

DISQUE ADDITIONNEL

SECONDE ÉDITION AFRIQUE DU NORD

Partez au combat et plongez dans la chaleur accablante qui embrase l'Afrique du Nord ou en plein cœur des impitoyables montagnes italiennes au cours des nouvelles campagnes proposées en mode solo ou en mode multijoueurs.

De nouveaux personnages et véhicules, de nouvelles armes ainsi que le mode Libération figurent parmi les caractéristiques inédites à découvrir en mode multijoueur. Dans ce disque additionnel explosif de l'incontournable Medal of Honor : Débarquement Allié, vous tenterez de triompher dans les pires situations et de réchapper des lieux les plus inhospitaliers.

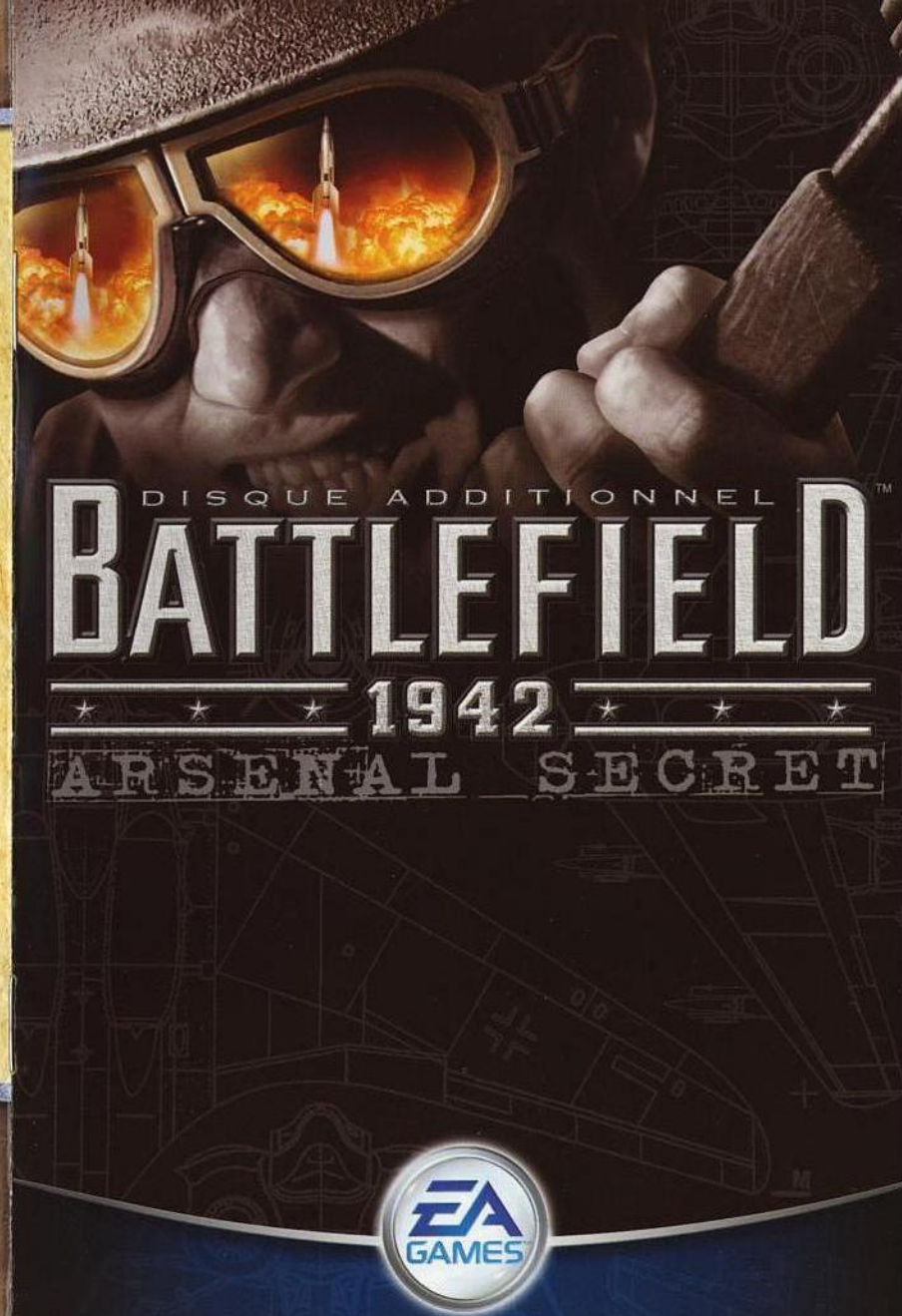
www.mohaa.com
www.france.ea.com

*Vous devez posséder Medal of Honor : débarquement allié pour utiliser ce disque additionnel.



DGF08004042M

POWERED BY:
gamespy



Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

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

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

Table des matières

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection	1
Prévention des risques d'épilepsie	1
Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles	1
Introduction	3
Configuration système requise	3
Configuration minimum nécessaire	4
Pour une performance optimale	4
Configuration nécessaire en multijoueur	4
Nettoyage du système avant l'installation du jeu	5
Qu'est-ce que DirectX® ?	5
Comment installer DirectX 8.1 ?	6
Installation du jeu	6
Désinstallation et réinstallation du jeu	6
Avant de démarrer le jeu	6
Démarrage du jeu	8
Des problèmes avec votre logiciel ?	8
Filtres multijoueurs	9
Les véhicules	10
Les batailles	14
L'aérodrome de Kbely (août 1943)	14
L'usine du Telemark (novembre 1943)	14
Mimoyecques (juillet 1944)	15
La ligne gothique (septembre 1944)	15
Hellendoorn (mars 1945)	16
Essen (mars 1945)	16
Le nid d'aigle (avril 1945)	17
Peenemünde (mai 1945)	17
Les armes	18
Les soldats	19
L'équipe de Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)	20
Dice	20
Electronic Arts	20
EA FRANCE	21
Avertissement	22
Garantie	22
Garantie limitée	22
Retour après la garantie	23
Service consommateurs	23
Suivez les dernières nouveautés EA !	23
Hintline 24h/24 - Trucs et astuces	24

Introduction

Les informations qui suivent sont confidentielles. Depuis que la guerre a éclaté, les forces de l'Axe et les Alliés travaillent sur des projets secrets de défense qui vont de l'aéronef au blindé. Certaines armes demeurent à l'état d'ébauche, d'autres ont déjà servi, mais la plupart n'ont jamais été utilisées en combat. Du moins, pas encore.

Il faut vous préparer à livrer bataille à travers l'Europe : votre périple va vous mener d'une mystérieuse base aérienne des faubourgs de Prague aux froides montagnes du Telemark, en Norvège. Pour mener ces campagnes à bien, vous aurez besoin de toute votre ruse et de tous vos talents en matière d'infiltration et de sabotage. Seize véhicules encore au stade expérimental sont mis à votre disposition, dont "l'aile volante" HO-229, le Sherman à lance-roquettes multiple T-34 Calliope, et le Sturmstiger, char Tigre équipé d'un canon de la marine. Vous pourrez, entre autres choses, mettre en œuvre un missile guidé antiaérien Wasserfall et le diriger sur sa cible avec vue à la première personne, ou encore vous emparer d'un propulseur allemand top secret qui vous permettra de voler et de vous battre en même temps. Bref, faites ce qu'il faut pour gagner la bataille. Et la guerre.

Si vous souhaitez en savoir plus sur ces opérations, cet arsenal et ces véhicules "officiels", poursuivez votre lecture, mais n'oubliez pas que ces informations sont confidentielles.

Remarque : ce manuel n'aborde que les nouveaux éléments propres à "Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)". Le disque additionnel reprend en effet les véhicules, les armes, les soldats et les batailles du premier volet de Battlefield 1942. Pour vous renseigner sur ces derniers, merci de vous reporter au manuel du jeu initial.

Configuration système requise

Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre ordinateur présente la configuration minimum nécessaire, notée ci-dessous et sur l'emballage. Il est primordial de respecter cette configuration pour que "Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)" fonctionne correctement.

Vérification des caractéristiques de votre ordinateur

L'outil de diagnostic DirectX peut vous renseigner sur ces caractéristiques si vous n'êtes pas sûr de la configuration actuelle de votre PC.

- Pour lancer cet outil, cliquez sur le bouton **Démarrer** et sélectionnez **"Exécuter..."**. Dans la fenêtre Ouvrir, tapez "dxdiag". L'outil de diagnostic DirectX apparaît.
- Les caractéristiques de votre ordinateur se trouvent dans l'encadré Informations système de l'onglet Système, et celles relatives à vos cartes son et vidéo, dans les onglets Son et Afficher.
- Comparez-les à la configuration requise ci-après. Comme vous vous en doutez, un PC conforme à la configuration minimum fera tourner le jeu sur les paramètres graphiques et sonores les moins exigeants, alors que sur un PC à configuration optimale, le jeu fonctionnera mieux et sur des paramètres plus élevés.

Remarque : si vous n'êtes pas un utilisateur aguerri, nous vous conseillons de ne rien changer aux options de l'outil de diagnostic DirectX.

- Vous avez besoin d'aide pour lancer le jeu ? Passez directement à la rubrique **Nettoyage de l'ordinateur avant le lancement du jeu**, p. 5.
- Le jeu se bloque ou s'interrompt brutalement ? Reportez-vous à la rubrique **Démarrage du jeu**, p. 8.

REMARQUE IMPORTANTE : après avoir installé *Battlefield 1942™* - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret), rendez-vous à l'adresse www.battlefield1942.ea.com pour y télécharger la dernière version de *Battlefield 1942™*. Parmi les mises à jour figurent un serveur multijoueur et des informations qui sont essentielles pour qui veut vivre pleinement l'expérience *Battlefield 1942™*.

Configuration minimum nécessaire

- *Battlefield 1942™* pour Windows installé sur votre PC
- Windows® XP, Windows ME, Windows 2000 ou Windows 98 (Windows NT et 95 ne sont pas compatibles)
- Processeur Intel® Pentium® III ou AMD® Athlon™ de 500 MHz
- 128 Mo de mémoire RAM
- Lecteur de CD-ROM/DVD-ROM à quadruple vitesse
- 500 Mo d'espace disponible sur le disque dur et espace supplémentaire pour les sauvegardes (espace supplémentaire également pour les fichiers temporaires de Windows et l'installation de DirectX® 8.1)
- Carte graphique de 32 Mo compatible DirectX® et Hardware Transform & Lighting utilisant un composant NVIDIA® GeForce4™, NVIDIA GeForce3™, NVIDIA GeForce2™, NVIDIA GeForce 256™, ATI® Radeon® 8500, ATI Radeon 7500, ATI Radeon ou Matrox® Parhelia, avec pilote compatible DirectX 8.1
- Carte son compatible DirectX 8.1
- Clavier
- Souris

Pour une performance optimale

- Processeur Intel Pentium III ou AMD Athlon d'au moins 800 MHz
- 256 Mo de mémoire RAM ou plus
- Lecteur de CD-ROM/DVD-ROM x16 ou plus rapide
- Carte graphique d'au moins 64 Mo compatible DirectX et Hardware Transform & Lighting

Configuration nécessaire en multijoueur

Internet* (de 2 à 16 joueurs)

- Connexion Internet d'au moins 56 kb/s
- 1 CD et 1 joueur par ordinateur

Internet* (de 2 à 32 joueurs)

- Connexion Internet à haut débit (ADSL, câble ou plus rapide)
- 1 CD et 1 joueur par ordinateur

Réseau (de 2 à 32 joueurs)

- Réseau compatible TCP/IP
- 1 CD et 1 joueur par ordinateur

*CETTE POSSIBILITE NECESSITE UNE CONNEXION INTERNET. EA SE RESERVE LE DROIT DE METTRE UN TERME AU SERVICE D'ASSISTANCE EN LIGNE DE CE PRODUIT APRES UN PREAVIS DE 90 JOURS. Ce service est régi par les conditions d'utilisations en ligne. Toutes les fonctions peuvent ne pas être disponibles à la date de l'achat. Merci de vous rendre à l'adresse Internet www.battlefield1942.ea.com pour en savoir plus.

Nettoyage du système avant l'installation du jeu

Avant d'installer un logiciel quel qu'il soit, il est essentiel de faire en sorte que le disque dur fonctionne au mieux de ses possibilités. Nous vous recommandons donc de prendre l'habitude de nettoyer votre PC régulièrement. Les fonctions ScanDisk, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque sont les outils dont vous aurez besoin pour optimiser le fonctionnement de votre ordinateur. Garder ces habitudes vous assure des problèmes moindres avec les jeux actuels. En outre, un système propre fonctionne beaucoup mieux et les autres applications que vous utilisez sont plus rapides et plus stables.

- La fonction **ScanDisk (Windows 98/ME/Vérification des erreurs (Windows 2000/XP))** détecte et répare sur votre, ou vos, disque(s) dur(s) les erreurs du disque ainsi que les secteurs endommagés.
- Le **Défragmenteur de disque** permet de s'assurer que les données de votre, ou vos, disque(s) dur(s) sont correctement organisées. Il vous aide à éviter la corruption de données et accélère l'accès à ces dernières par l'unité centrale de votre ordinateur.
- Le **Nettoyage de disque** vous aide à supprimer les fichiers inutiles de votre système. Il libère de l'espace sur le disque dur et permet d'éviter les conflits qui pourraient empêcher le jeu de s'installer correctement.

Veuillez consulter les fichiers d'aide de Windows pour plus de renseignements concernant les fonctions ScanDisk/Vérification des erreurs, Défragmenteur de disque et Nettoyage de disque.

Utilisation de l'Aide Windows

- Afin de faire apparaître les fichiers d'aide de Windows, cliquez sur le bouton "Démarrer", puis sélectionnez "Aide" (Windows 98/ME/2000) ou "Aide et support" (Windows XP).
- Ensuite, cliquez sur l'onglet "Rechercher" (Windows 98/ME/2000) et entrez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Vérification des erreurs" (Windows 2000/XP), "Défragmentateur" et "Nettoyage du disque" afin de trouver les guides vous permettant d'utiliser ces outils.

Qu'est-ce que DirectX™ ?

DirectX est un environnement de Windows® 98, 2000, ME et XP qui permet d'accéder à certaines fonctionnalités de votre PC à vitesse élevée et ainsi de jouer aux jeux les plus récents. DirectX évolue afin d'être compatible avec les nouvelles technologies qui apparaissent, telles que la nouvelle génération de cartes graphiques et de cartes son. Pour jouer à *Battlefield 1942™* - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret), vous avez besoin de DirectX 8.1, qui est inclus sur le CD afin que vous l'installiez, si nécessaire.

Pour que DirectX fonctionne correctement, les pilotes logiciels de votre carte graphique et de votre carte son doivent être à jour. Ces pilotes peuvent être obtenus sur le site Internet du fabricant de la carte ou en contactant l'assistance technique de l'ordinateur. L'utilisation de pilotes non compatibles avec DirectX 8.1 pourrait entraîner des problèmes d'image ou de son dans *Battlefield 1942™* - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret).

Pour en savoir plus à propos de DirectX, vous pouvez consulter le site Internet officiel de DirectX à l'adresse suivante : <http://www.microsoft.com/france/>

Comment installer DirectX 8.1 ?

Si vous souhaitez installer DirectX 8.1 après l'installation de *Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)*, insérez le disque dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM puis, dans le menu "Démarrer", sélectionnez "Exécuter...". Dans la boîte de dialogue, tapez "D:\Redist\DirectX81\dxsetup.exe" (si votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM est représenté par une autre lettre que D, veuillez indiquer la lettre correspondante) et cliquez sur "OK". Cliquez sur "Réinstaller DirectX" afin de terminer l'installation.

Installation du jeu

Pour installer *Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)*, insérez le CD dans le lecteur de CD-ROM/DVD-ROM et attendez que la fenêtre de lancement apparaisse. Une fois cette dernière à l'écran, cliquez sur le bouton "Installer". Une fois la fenêtre du numéro de série atteinte, entrez le numéro de série que vous trouverez au verso du manuel de *Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)* et suivez les instructions à l'écran pour installer le jeu.

- Si la fenêtre de lancement n'apparaît pas automatiquement, faites un double clic sur l'icône Poste de travail, puis sur le lecteur CD-ROM/DVD-ROM dans lequel le CD du jeu est inséré. Cliquez sur "Installer" et suivez les instructions pour faire apparaître la fenêtre du numéro de série.

Désinstallation et réinstallation du jeu

Si vous rencontrez des problèmes ou si le jeu n'a pas été installé correctement la première fois, nous vous conseillons de le désinstaller et de recommencer l'installation.

1. Pour désinstaller le jeu, cliquez sur le bouton "Démarrer", sélectionnez "Programmes" (ou "Tous les programmes" pour les utilisateurs de Windows XP) puis choisissez l'endroit où le jeu est listé. Cliquez sur "Désinstaller" pour effacer le jeu.
2. Pour réinstaller le jeu après l'avoir désinstallé, suivez les instructions de la rubrique *Installation du jeu* ci-dessus.

REMARQUE IMPORTANTE : nous déconseillons vivement de désinstaller ce jeu manuellement, certains fichiers associés au jeu pourraient ne pas être effacés correctement. Il est normal que les fichiers créés (sauvegardes, ralentis et autres) demeurent sur votre disque dur, dans le dossier du jeu, après la désinstallation. Si vous ne voulez pas les garder, il vous suffit de les supprimer comme vous le feriez pour tout autre fichier sur votre ordinateur.

Avant de démarrer le jeu

Dans certains cas, les programmes exécutés sur votre système peuvent monopoliser les ressources dont le jeu a besoin pour fonctionner correctement. Ces programmes ne sont pas tous immédiatement identifiables et beaucoup sont activés automatiquement dès le démarrage. Un certain nombre de programmes appelés "Applications d'arrière-plan" sont exécutés en permanence sur votre système. Dans certains cas, ces derniers peuvent causer des pannes ou des blocages.

Par conséquent, nous vous recommandons de désactiver ces "Applications d'arrière-plan" avant de jouer à *Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)*.

REMARQUE IMPORTANTE : si vous fermez les applications d'arrière-plan, votre système sera optimisé pour jouer mais ces applications ne seront plus disponibles. Veuillez à bien les réactiver en redémarrant votre ordinateur après avoir joué à *Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)*.

Programmes anti-virus ou anti-blocage

Si votre système comporte des programmes anti-virus ou anti-blocage, il vous est conseillé de les fermer ou les désactiver avant de lancer *Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)*. Pour cela, repérez l'icône correspondante dans la barre des tâches de Windows. Faites un **clic-droit** sur cette icône et sélectionnez "Fermer", "Désactiver" ou toute autre option de fermeture.

Fermeture des tâches de fond générales

Lorsque les programmes anti-virus ou anti-blocage ont été désactivés, il est conseillé de fermer toutes les applications d'arrière-plan superflues car elles peuvent causer des problèmes lors de l'installation ou du fonctionnement des jeux.

Windows 98/ME

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Fermer le programme" apparaît avec la liste des applications d'arrière-plan exécutées par le système.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez dessus dans la liste, puis sur le bouton "Fin de tâche".

Remarque : il est important de NE PAS FERMER les applications nommées Explorer et Systray car elles sont nécessaires à l'exécution de Windows. Toutes les autres applications peuvent être fermées.

La fenêtre "Fermer le programme" se ferme et l'application est arrêtée. Recommencez les étapes précédentes pour fermer toutes les applications d'arrière-plan.

Windows 2000/XP Professionnel

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît.
2. Cliquez sur "Gestionnaire des tâches" pour ouvrir le "Gestionnaire des tâches de Windows". Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l'onglet "Applications" puis sur le bouton "Fin de tâche".

Remarque : selon les paramètres choisis, lorsqu'ils appuient sur **Ctrl + Alt + Suppr**, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel peuvent ne pas passer par la fenêtre "Sécurité de Windows" et arriver directement dans le "Gestionnaire des tâches de Windows".

Windows XP Edition Familiale

1. Maintenez les touches **Ctrl** et **Alt** enfoncées et appuyez une fois sur la touche **Suppr**. La fenêtre "Sécurité de Windows" apparaît.
2. Pour fermer une application d'arrière-plan, cliquez sur son nom dans la liste située dans l'onglet "Applications" puis sur le bouton "Fin de tâche".

REMARQUE IMPORTANTE : notez bien que lors du prochain redémarrage de votre ordinateur, toutes les applications que vous avez arrêtées seront réactivées.

Démarrage du jeu

- Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM. Le jeu démarre automatiquement.

Remarque : si le jeu ne démarre pas automatiquement lorsque vous insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM/DVD-ROM, allez dans Démarrer>Programmes (ou Tous les programmes)>EA GAMES>Battlefield 1942 Secret Weapons of WW2>Battlefield 1942 Secret Weapons of WW2. Les écrans d'accueil apparaissent et le jeu commence.

Des problèmes avec votre logiciel ?

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du logiciel, nous pouvons vous aider. Voici des méthodes de base à connaître pour s'assurer que les derniers jeux en date peuvent fonctionner sur votre ordinateur. Les méthodes énumérées ci-dessous résolvent la plupart des problèmes lorsque vous utilisez des jeux récents compatibles avec DirectX.

Votre jeu connaît-il des pannes générales ou des blocages ?

Lorsque vous utilisez des jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur utilise le pilote de carte graphique le plus récent. Installer le pilote le plus récent pour votre carte graphique peut aider à résoudre les problèmes de pannes et de blocages durant les parties.

Tout d'abord, essayez de télécharger le pilote le plus récent depuis le site Internet du fabricant de votre carte graphique. Voici une liste des sites Internet des constructeurs de cartes graphiques :

Asus :	http://france.asus.com/
ATI :	http://www.ati.com/fr/index.html
Creative Labs :	http://www.europe.creative.com
Guillemot :	http://www.guillemot.com/indexfr.html
Hercules :	http://www.hercules.fr/

Si les problèmes persistent, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le fabricant de votre **puce** graphique. Cette dernière est la puce de traitement vidéo située dans votre carte graphique. Radeon (ATI) et GeForce (nVidia) sont par exemple des composants de carte graphique. Voici une liste de sites Internet des principaux constructeurs de composants de cartes graphiques :

nVidia :	http://www.nvidia.fr/
ATI :	http://www.ati.com/fr/index.html
Power VR :	http://www.powervr.com (site en anglais)
Matrox :	http://www.matrox.com/home_fra.htm
S3 :	http://www.s3graphics.com (site en anglais)
Intel :	http://www.intel.com/francais/
SIS :	http://www.sis.com (site en anglais)

Vous rencontrez des problèmes de son ?

Si vous êtes confronté à des coupures de son, essayez de télécharger puis d'installer le pilote le plus récent pour votre carte son. Voici une liste de sites Internet de constructeurs de cartes son :

Creative Labs :	http://fr.europe.creative.com/
C-Media :	http://www.cmedia.com.tw (site en anglais)
Diamond :	http://www.diamondmm.com (site en anglais)
ESS :	http://www.esstech.com (site en anglais)
Videologic :	http://www.videologic.com (site en anglais)
Yamaha :	http://www.yamaha-europe.com/yamaha_europe/france/

Filtres multijoueurs

Dans la configuration d'une partie multijoueur, un nouvel éventail de filtres personnalisés vous permet de visualiser les parties qui se rapportent au disque additionnel, au jeu d'origine ou aux modules additionnels, ou encore l'ensemble des parties, tous types confondus.

Pour accéder à ces nouveaux filtres personnalisés :

1. Cliquez sur la flèche bas du menu Filtre perso. Le menu Filtre s'affiche.
2. Il comporte trois catégories : TOUT AFFICHER, BF1942 et BF1942 : Secret Weapons. Faites un double clic sur l'une d'elles pour afficher toutes les parties multijoueurs correspondantes.

Il est également possible de filtrer la liste des parties sur Internet par nom de serveur, nombre de joueurs, ping, type de partie et carte, tout comme dans la première mouture de Battlefield 1942.

- Pour réaliser un filtrage sur l'une de ces catégories, cliquez dans la case qui se trouve en-dessous d'elle et tapez la description du filtre. Exemple : pour afficher toutes les parties qui sont en cours sur la carte Essen, cliquez dans la case en-dessous de l'en-tête Carte et tapez **Essen**. Seuls apparaîtront les serveurs sur lesquels la carte Essen est utilisée.

Les véhicules

Une série d'engins expérimentaux, tels le missile guidé Wasserfall et le propulseur dorsal allemand, ainsi que votre nouveau point de renfort à bord du C-47, doivent vous permettre de défaire l'ennemi. Soumettez ces machines à l'épreuve du feu sur les champs de bataille de la Seconde Guerre mondiale. L'occasion vous est offerte de les sortir du laboratoire et de juger de leur valeur réelle au combat.

Missile guidé Wasserfall



Face à l'intensification des raids aériens alliés sur leur pays, les Allemands ont dû concevoir un engin susceptible d'intercepter les bombardiers ennemis. Cet engin, c'est le Wasserfall. Cet ingénieux missile est guidé par un opérateur au sol qui, à l'aide d'une radio, l'oriente selon un axe de visée. L'avancée marquée par cet armement antiaérien pourrait faire basculer le conflit.

Pour utiliser le Wasserfall :

1. Appuyez sur E pour entrer dans le silo. Vous avez alors une vue du missile à la première personne.
- Lorsque vous êtes dans le silo et que le missile est prêt à être lancé, un signal radar localisant l'appareil ennemi apparaît sur votre carte.
2. Cliquez sur la souris (tir principal) pour lancer le Wasserfall.
3. Dirigez l'engin à l'aide de la souris. Parce qu'il est beaucoup plus rapide que les aéronefs que vous avez connus jusque-là, la précision ne viendra qu'avec un peu d'entraînement.
4. Le Wasserfall n'embarque que peu de carburant, aussi faut-il vite frapper au but.

Remarque : pour autodétruire le missile en vol, faites un clic-droit (tir secondaire).

Propulseur dorsal



Voler et tirer en même temps, c'est ce que permet ce prototype de propulseur. Imaginez la tête d'un soldat allié quand il croira vous avoir coincé et vous verra partir dans les airs en toute sécurité au-dessus de la mêlée. Vous pourrez alors tirer votre arme à feu et l'envoyer dans l'autre monde. Vous constituez à vous tout seul une unité d'assaut aérien. Les chercheurs allemands se sont surpassés sur ce coup-là. Pour vous saisir d'un propulseur, placez-vous dessus et appuyez sur G. Il dispose des mêmes armes que les

médecins de l'Axe (pistolet-mitrailleur, grenade et couteau).

Pour vous élever dans les airs, appuyez plusieurs fois de suite, mais brièvement, sur la BARRE ESPACE. Consultez la jauge pour vous assurer qu'il vous reste assez de carburant pour effectuer un atterrissage en douceur.

McDonnell F-85 Goblin



L'armée de l'air américaine a conçu ce petit avion pour accompagner les bombardiers longue distance, souvent harcelés et mis en difficulté par la Luftwaffe. Son envergure de seulement 6,40 m et sa longueur inférieure à 4,60 m en font le plus petit chasseur à réaction jamais construit. Conjuguée à ces faibles dimensions, sa rapidité lui permet d'éviter plus facilement le feu des canons antiaériens et des appareils ennemis. Pour pilonner et s'éloigner rapidement de la zone à risque, il n'y a pas mieux que le Goblin.

Bachem Ba-349 Natter



Le Natter à ceci de particulier qu'il n'est pas conçu pour revenir à son point de départ. C'est un monomoteur d'interception "jetable" : le principe est en effet de larguer ses roquettes sans guidage sur un bombardier en approche et de s'éjecter de l'avion. Rassurez-vous, vous avez un parachute. A l'instar du Goblin, il est rapide, maniable, parfait pour plonger au cœur de la bataille, y infliger quelques dégâts et prendre la poudre d'escampette.

Armstrong Whitworth AW-52



Ce prototype - le seul de l'aviation alliée - embarque bombes et missiles. Son vol et ses capacités sont proches de ceux du Horten HO-229 allemand. Cet impressionnant bombardier est d'ailleurs un peu le pendant allié de "l'aile volante". Son sifflement à 1 000 km/h au ras des flots ne vous laissera pas insensible. Mais ne vous laissez pas trop griser par la vitesse : vous avez une mission à remplir.

Horten HO-229



De prime abord, ce chasseur-bombardier monoplace ressemble à une aile sans queue. Mais une observation plus poussée révèle un avion à réaction très rapide, à long rayon d'action, armé d'un savant mélange de mitrailleuses et de missiles non guidés. En bref, la parfaite fusion entre chasse aérienne et attaque au sol. Ne vous laissez pas abuser par sa structure en bois : c'est un engin solide et maniable qui, aux mains d'un pilote allemand chevronné, pourra faire beaucoup de mal.

XA/42 avec side-car et mitrailleuse



Voici une moto qui convient parfaitement au transport d'une ou deux personnes sur moyenne distance. En temps normal, cette moto n'est pas armée ni blindée, mais un side-car lui a été adjoint et une redoutable mitrailleuse permet au passager de "faire le ménage" dans les rangs ennemis.

R-75 avec side-car et mitrailleuse



Bien que fragile, cette moto transportera, sans tarder un ou deux soldats à travers le théâtre des opérations. On a monté une mitrailleuse sur le side-car. Grâce à elle, le passager peut défendre la moto contre les soldats ennemis.

LVT-4 Water Buffalo



Le LVT-4 Water Buffalo est un blindé de débarquement amphibie monté sur un châssis de char. Il est efficace sur des opérations navales ou terrestres. Le blindage des flancs protège le chargement, tandis que deux mitrailleuses en tourelle permettent de le défendre facilement. Ce matériel est idéal pour le transport amphibie.

Avion-cargo C-47



Le C-47 est une version améliorée du DC-3, avion de ligne bimoteur. L'armée en a fait l'appareil de transport de troupes et de fret le plus courant, comme vous le constaterez en levant les yeux au ciel. Aménagé en unité de commandement aérienne ou terrestre, "l'Albatros" sert de point de renfort au-dessus du champ de bataille.

Si vous voyez un point de renfort se déplacer sur votre carte, c'est le C-47 en vol. Cliquez alors simplement dessus comme pour tout autre point de renfort. Lorsque vous vous régénérerez, vous serez dans la coque de l'avion au-dessus de la zone de combat. Mais vous pouvez aussi "ressusciter" lorsque le C-47 est au sol.

Char Sherman avec T-34 Calliope



Ce monstre de mécanique offre ce qui se fait de mieux dans deux spécialités : la puissance de feu du lance-roquettes T-34 et la grande mobilité du M4 Sherman. Lorsque ce duo dévastateur est mis en œuvre, le "Screamin' Mimi" - c'est son surnom - réduit votre objectif à l'état de cendres.

Flakpanzer



Ce véhicule antiaérien de l'Axe associe un canon de DCA de 37 mm au fiable châssis du Panzer IV. Efficace contre l'aviation, les blindés légers et même les fantassins, le Flakpanzer tire profit à la fois d'une intense puissance de feu et de son blindage de 16 mm.

Char superlourd T-28/T-95 avec canon antiaérien



Le T-28 (renommé T-95) est le blindé le plus lourd à avoir jamais servi dans l'armée de terre des Etats-Unis. Au-dessus de la moyenne en termes de poids et de largeur, ce puissant spécimen saura percer les fortresses ennemies. Grâce à son imposant blindage, il annihilera sans difficulté les effets des armes antichars, tandis que la mitrailleuse qui le domine fauchera quiconque se dressera sur son passage.

Sturmtyger



Résultat unique du mariage entre un châssis de Tigre modifié et un canon de la marine, le Sturmtyger est l'un des blindés les plus résistants de sa catégorie. Même handicapé par son faible emport en munitions, il demeure une arme incroyablement efficace, capable de hacher menu les fantassins et de réduire les véhicules ennemis à l'état de sculpture néoréaliste...

Canot de commando



Ce n'est certes pas le véhicule le plus impressionnant des forces alliées, mais il n'en est pas moins utile pour le transport d'embarquement. Propulsé par un petit moteur externe et armé d'une mitrailleuse à l'avant, ce canot d'assaut amphibie saura mener son lot de soldats armés jusqu'aux dents dans la plus parfaite discrétion.

Schwimmwagen



Ce véhicule est polyvalent sur terre et sur mer. Pouvant accueillir deux personnes et offrant au passager la possibilité de se servir d'une mitrailleuse latérale, il a le potentiel pour exécuter des missions amphibies tout en assurant un feu nourri.

Les batailles

Huit nouvelles cartes, théâtres de batailles secrètes et d'opérations spéciales de la Seconde Guerre mondiale, vous sont proposées. Du crépuscule pragois aux neiges norvégiennes, elles sont autant d'expériences nouvelles.

Parmi ces cartes inédites, six disposent d'un mode Objectif, jusqu'alors absent de *Battlefield 1942*. Dans ce type de partie, tous les objectifs convoités apparaissent entourés de rouge sur votre minicarte. Le rond rouge permet aussi de connaître l'état de l'objectif, et disparaîtra lentement si le but à atteindre est endommagé. Attention cependant, car les sapeurs qui défendent un objectif peuvent le réparer. Assurez-vous donc qu'il est complètement détruit avant de passer au suivant. Les Alliés doivent faire vite, le nombre de leurs tickets diminuant si tous les objectifs n'ont pas été neutralisés. Les tickets de l'Axe sont, eux, directement liés aux éléments convoités, et leur nombre ne baisse que si ces derniers sont abîmés ou détruits. L'objectif propre à chaque bataille est présenté dans les descriptifs qui suivent.

L'aérodrome de Kbely (août 1943)



D'étranges histoires circulent sur cet aérodrome situé dans la périphérie de Prague. Selon la rumeur, les Allemands seraient en train de concevoir un aéronef en forme de soucoupe volante dans l'un des hangars. Des civils ont entendu ce qui semblait être des vols d'essai, mais personne n'a rien vu. Et pour cause : l'occupant s'est calfeutré et a bouché toutes les fenêtres qui donnent sur la zone des expérimentations. Etant donné qu'il contrôle trois villes au sud de la base, il ne va pas être facile de vérifier le bien-fondé des bruits qui courent.

Mode Objectif

Les Alliés doivent ouvrir une brèche dans l'aérodrome et gagner les hangars pour y détruire les prototypes de soucoupes volantes. Les forces de l'Axe ont protégé le hangar concerné à l'aide de sacs de sable et installé des mitrailleuses pour le défendre.

L'usine du Telemark (novembre 1943)

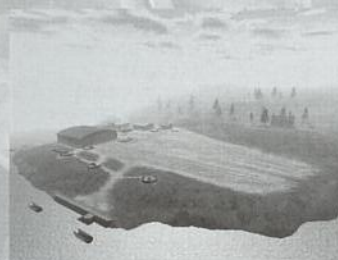


La course à l'arme atomique est lancée. L'un des éléments essentiels dans sa construction, c'est l'eau lourde, que les Allemands essaient de fabriquer dans un centre de recherche de la vallée de Rjukan, en Norvège. La résistance norvégienne y a réussi une périlleuse mission de sabotage, mais l'occupant n'a pas tardé à reconstruire l'usine. Les Alliés doivent donc ajouter une fois encore le Telemark à la liste de leurs objectifs. Si les Allemands mettent au point la bombe A, la fin de la guerre pourrait intervenir plus vite que prévu.

Mode Objectif

Les Alliés doivent entrer dans le centre de recherche sur l'eau lourde et en neutraliser les chaudières. Les Allemands savent l'importance de cette usine dans leur effort de guerre, aussi la résistance qu'ils opposeront sera-t-elle, à n'en pas douter, acharnée.

Mimoyecques (juillet 1944)



C'est une belle journée d'été près du hameau de Mimoyecques, dans le Pas-de-Calais. Si les Allemands parviennent à leurs fins, ce havre de paix n'en sera bientôt plus un, cependant, car pris dans le terrible fracas du plus gros canon du monde. Le V3, l'une des "armes de représailles" secrètes de Hitler, possède un tube de 130 mètres de long capable de projeter ses obus jusque dans le centre de Londres. Des déportés réquisitionnés pour l'occasion sont chargés de l'assemblage du canon au sein d'une forteresse enterrée dans la colline, laquelle constitue donc une cible délicate.

Mode Objectif

Un canon capable de pilonner Londres toutes les 12 secondes pourrait semer la terreur et entamer considérablement le moral des troupes. Il incombe donc aux Alliés de bombarder les cheminées des V3 et de détruire le canon avant qu'il ne soit opérationnel.

La ligne gothique (septembre 1944)



Un réseau de fortifications solidaires les unes des autres coupe l'Italie en deux, au nord des Appenins : c'est la ligne gothique. Les Alliés doivent percer cette barrière très bien défendue pour contraindre l'Axe à relâcher son emprise sur le pays. Dans ces montagnes, le principal point de passage est le col de Futa, mais la présence allemande y est trop forte. Les libérateurs fondent donc tous leurs espoirs sur un assaut massif au col de Giogo. La bataille s'annonce rude, car les Allemands tiennent les hauteurs qui surplombent le défilé.

Hellendoorn (mars 1945)



Tous les jours depuis novembre 1944, la population de Hellendoorn, aux Pays-bas, assiste à un singulier spectacle : s'arrachant de son pas de tir, un énorme missile jaillit par-dessus la forêt dans un panache de flammes et de fumée. Les Allemands ont pointé la plupart de ces puissantes fusées V2 sur Anvers, mais une nouvelle cible vient d'être choisie : le pont de Remagen, en Allemagne. Le détruire reviendrait à freiner l'avance alliée au-delà du Rhin et vers le cœur de l'Allemagne.

Mode Objectif

Il est impératif que les Alliés infiltrent la base et en sabotent les installations avant que les Allemands n'achèvent de raser le pont de Remagen. Les quatre fusées doivent être détruites.

Essen (mars 1945)



Siège de l'usine d'armement Krupp, la ville d'Essen, en Allemagne, est la cible de bombardements alliés massifs, mais aucun n'a atteint l'envergure de celui de mars 1945. En dépit de ce dernier, cependant, l'usine a pu maintenir sa contribution à l'effort de guerre nazi. Les Alliés ont la maîtrise des airs, mais l'Axe dispose au sol d'un stock important et d'armes antiaériennes. Le combat qui s'engage pour la prise du bâtiment pourrait conduire les deux camps à payer un lourd tribut.

Mode Objectif

Les Alliés doivent pénétrer dans l'usine, faire sauter les réserves de carburant et quitter les lieux au plus vite. Lorsque l'essence se sera consumée, il ne restera plus grand-chose de l'usine, ni des malheureux qui n'auront pu fuir le piège.

Le nid d'aigle (avril 1945)



Juché dans la montagne, le nid d'aigle dépend de la petite commune d'Obersalzberg, à la frontière germano-autrichienne. Offert à Hitler pour son 50^e anniversaire, il ressemble à un agréable refuge alpin, mais pour certains, il s'agit du fameux repaire dans lequel le Führer et ses huiles se replieraient si Berlin venait à tomber. Or, il semblerait précisément que le haut commandement allemand poursuive la guerre depuis une forteresse cachée dans les Alpes. Les Alliés entendent donc se hisser jusqu'au Berghof pour y voir plus clair.

Mode Objectif

Les forces alliées avancent sur Obersalzberg dans l'intention de prendre le nid d'aigle. Elles vont devoir franchir une porte blindée pour pénétrer dans le repaire, puis détruire un coffre-fort contenant des secrets militaires.

Peenemünde (mai 1945)



La guerre touche à son terme, mais une bataille reste à livrer : celle qui voit des alliés de circonstance se disputer les dépouilles du conflit. Les armées américaine et russe ont fondu sur la ville de Peenemünde, en Allemagne, pour faire main basse sur les secrets que recèle son centre de recherche sur les V2. Les troupes d'Eisenhower sont arrivées les premières, mais sur place, l'usine est toujours aux mains des Allemands et le combat est inéluctable. S'ils l'emportent, les Américains auront la recette de fabrication de l'une des armes les plus redoutables et redoutées de la guerre.

Les armes

Ces nouvelles armes doivent vous permettre d'augmenter vos chances de survie. De la discrétion du couteau de jet à la radicalité du fusil à pompe, elles vous offrent toute la puissance de feu nécessaire pour mener à bien votre mission.

Fusil à pompe Auto 5 Remington

Cette version américaine d'un Browning ne fait pas dans la dentelle et s'avère plus efficace à courte distance. Son chargement automatique est très pratique lorsque vous êtes pris par le temps. Si un ennemi se retrouve face à vous par surprise, vous n'aurez pas à appuyer deux fois sur la gâchette...

Mauser K-98 lance-grenade

Le lance-grenade adaptable sur un fusil classique comme le Mauser K-98 peut transformer le fantassin allemand de base en une vraie petite unité d'assaut. Il suffit de fixer la grenade et de tirer. Elle peut vous sauver la vie si vous devez neutraliser une mitrailleuse ennemie dans la précipitation.

Couteau de jet

C'est le couteau habituel des commandos britanniques et des troupes d'élite allemandes. Quoique assez fruste, il est éminemment dangereux et peut tuer sur le coup s'il est bien lancé. Ce sera votre meilleur ami lorsque vous devrez opérer discrètement ou lorsque vous aurez épuisé vos munitions.

- Pour le lancer, appuyez sur le bouton de la souris (tir principal).
- Pour l'utiliser comme arme de taille, faites un clic-droit (tir secondaire).

Fusil-mitrailleur Bren

D'origine tchécoslovaque, mais utilisé par l'infanterie anglaise, ce fusil-mitrailleur fait rimer puissance et polyvalence. Apparu dans l'armée britannique en 1937, il permet de neutraliser personnels et aéronefs. Précis, fiable, résistant, c'est le compagnon idéal sur le champ de bataille.

Gewehr 43

Conçu pendant la guerre, ce nouveau fusil automatique est très répandu dans l'armée allemande, car plus léger et plus facile à réarmer que son aîné, le Gewehr 41 (W). Fourni avec une lunette, il fera le bonheur des francs-tireurs.

Sten Mk-2 (silencieux)

Sa vitesse, sa précision et la capacité de son magasin font le succès du Sten Mk-2 dans les rangs anglais et chez les alliés européens. Il s'agit du premier pistolet-mitrailleur équipé d'un silencieux. Lorsque votre mission exigera la plus grande discrétion, il vous aidera à l'accomplir sans affaiblir sa puissance de feu.

Fallschirmjäger Gewehr 42

Voici un fusil d'assaut de choix pour les paras allemands. Il a été conçu spécialement à leur attention afin de compenser leur carence en armes de soutien pendant les opérations. On dit de lui qu'il servira de modèle à la nouvelle génération des fusils d'assaut, et cela à juste titre : ses effets sont dévastateurs.

Les soldats



Les unités de commandos britanniques sont bien entraînées et équipées pour des opérations spéciales qui exigent plus que des muscles. Chaque élément reçoit un couteau de jet (mortal sur un coup) qui peut s'avérer très commode lors des raids de destruction furtifs et sur les missions de reconnaissance et de recueil du renseignement. Chaque commando d'assaut dispose d'un F'M Bren, tandis que le médecin reçoit un Sten Mk-2 avec silencieux, et que le sapeur est armé d'un fusil à pompe militaire de fabrication canadienne.

Le soldat des troupes d'élite allemandes doit être aussi polyvalent que dangereux et, des sables de l'Afrique à la neige de Russie, se préparer à toutes sortes de missions dans des environnements très divers. Toutes les troupes allemandes de cette catégorie sont dotées de couteaux mortels sur un seul coup. L'éclaireur reçoit un fusil semi-automatique Gewehr 43, mais le soldat d'assaut est mieux doté (FG 42) afin de se protéger lors des missions aéroportées. Le sapeur des troupes d'élite allemandes, quant à lui, n'a pas d'explosifs, mais un Mauser K-98 avec lance-grenade.



L'équipe de Battlefield 1942™ - Secret Weapons WWII (Arsenal Secret)

Dice

Producteur exécutif : Mikael Rudberg

Producteur Dice Suède (Stockholm) : Lars Gustavsson

Producteurs Dice Canada : Fredrik Liliegren, Armando "Aj" Marini

Responsable de la conception : Armando "Aj" Marini

Conception des niveaux : Alex Ahilov, Mark Choy, Robert Hallwood, Jeremy Price

Responsables de la programmation : Tobias Karlsson, Torbjörn Söderman

Programmation : Scott Abdey, Jason Biro, Scott Pinkerton

Directeur de l'infographie : Riccard Linde

Infographie : Daniel Aberin, Marc Brassard, Denis Cawson, Julio Ceron, Chris Elliot, Robert Hallwood, Dan Rickard, Birgit Schultz, Nick White

Infographie des niveaux : Alexander Ahilov, Mark Choy, Robert Hallwood, Jeremy Price

Animations : Daniel Aberin, Denis Cawson

Effets spéciaux : Riccard Linde

Son : David Kerr

Conception complémentaire : Johan Belking, Romain de Wauvert de Genlis

Programmation complémentaire : Andy Berdan, Mats Dal, Andreas Fredriksson, Christian Grass, Björn Hedberg, Martin Hedlund, Mattias Hörnlund, Vag Livatidis, Jonas Åberg, Peter Österblom

Infographie complémentaire : Jean Appolinaro, Peter Vlachodemitris

Son complémentaire : Dustin Crenna

Directeur technique de l'infographie : Riccard Linde

Nous remercions tout particulièrement : Henrik Andersson, Oscar Carlén, Jerome De La Cruz, Zoltan Felföldi, Tom Galt, Mike Hart, Anders Hoh, Jonas Kjellström, Micke Kuwahara, Torbjörn Lædre, Joakim Lord, Johan Persson, Alli Sadegiani, Roland Smedberg, Jörgen Stenkvist, Daniel Sundberg, Stefan Vukanovic

Electronic Arts

Producteur exécutif : Scott Evans

Producteur : Jamil Dawsari

Assistant de production : Jamie Keen

Coordination de la localisation : Benjamin Smith

Marketing : Steve Perkins, Dave Bonacci, Simon Bull

Relations publiques : Tim McDowd, Chen PR

Responsable de l'assurance qualité (AQ) : John Welsh

Chefs de projet AQ : Andrew Miller, Paul Waters

Chef de projet AQ test de langue : Patrick Klaus

Chef d'équipe AQ test de langue : James Fry

Equipe AQ test de langue : Pete Sturgess

Equipe de l'assurance qualité : George Bennett, Sean Butler, Bill Carter, George Carter, Karl Christmas, Simon Cole, Steve Collyer, Kim Lee Gammage, Craig McLeod, Stuart Morton, Peter Sturgess, James Tillman, Christian Watson

Responsable de la compatibilité technique : Joseph Grant

Supervision technique : Marcus Purvis

Vérification des configurations requises : Martyn Sibley

Techniciens AQ : Richard Hylands, Jamie Cawte, Darren Wall

Laboratoire de masterisation (Etats-Unis) : Mike Yasko, Yakim Hayuk, Chris Espiritu, Mike Deir, Roger Metcalf

Administrateurs réseau : Candy Lappen, Mike Richardson, Jay Abbot, John Alcock

Chef de projet de l'emballage : Angela Santos

Image de couverture : PicturePlane Imaging

Documentation : Dan Davis

Mise en page de la documentation : Christopher Held

Contrôle qualité consommateurs : Travis Alger, Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Joseph Lee, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel, Rob Stiasny

Catlab : John Hanley, Dave Koerner, Dave Caron, Mark Gonzales, Angelo Bayan, Nicolas Field, Peter Reik

Responsable de la localisation du logiciel : Isabelle Martin

Chef de projet localisation : Sam Hart

Chef de la masterisation pour l'Europe : Matt Price

Coordination de la masterisation pour l'Europe : Donna Hicks

Masterisation pour l'Europe : Sam Roberts, Des Gayle, James Kneen, Wayne Boyce

Responsable du CQC européen : Linda Walker

Responsable du test CQC européen : Jean-Yves Duret

Supervision du CQC européen : David Fielding, Ben Jackson

Chefs de projet du CQC européen : Andrew Chung, Paul Richards, Paul Davies, Dean Choudhuri-Bennett

Chefs testeurs du CQC européen : James Bolton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Gary Napper, Alan Drew, Ian Smithers, Tim Goodchild

Responsable de la plate-forme du CQC européen : James Featherstone

Spécialistes de la plate-forme du CQC européen : Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Chef de production européen : Jenny Whittle

Directrice financière pour l'Europe : Silvia Byrne

Calendrier de la production pour l'Europe : James Truter

Chef de projet pour l'Europe : Candice Westman

Mise en page de la documentation et coordination de la traduction pour l'Europe : Emma Ward

Documentation européenne : Matt Lord

Responsables européens du travail en studio : Anne Miller, Phil Jones

Chef marketing pour l'Europe : Simon Bull

EA FRANCE

Chef de produit : Marlène Masure

Responsable de la localisation : Christine Jean

Responsable de la traduction : Nathalie Duret

Coordination de la traduction : Stéphane Tachon

Traduction : Olivier Véra

Responsable des tests : Franck Badin

Coordination des tests : Frédéric Aubrun, Lionel Berrodier

Test de langue : Samy Ben Romdhane, Nicolas Bernard, Jérôme Peter

Supervision de la mise en page : David Gély

Assistante sur la mise en page : Christine Delholme

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique "Retour après la garantie", accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le "Retour après la garantie".

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Electronic Arts France - Service consommateurs
Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe
69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention :

les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

Service consommateurs

Pour tout renseignement technique concernant l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le Service consommateurs au :

04 72 53 25 00

(prix d'une communication normale)

du lundi au jeudi de 09h00 à 18h00 et le vendredi de 09h00 à 17h00

Remarque : afin d'améliorer notre Service consommateurs, nous inclurons des détails vous concernant dans une base de données sécurisée. Lors de votre appel, vous serez amené à fournir divers renseignements personnels, tels que votre nom et votre date de naissance. Ces informations ne seront pas divulguées à d'autres sociétés ni utilisées à des fins commerciales sans votre consentement.

Suivez les dernières nouveautés EA !

Vous souhaitez obtenir toutes les informations officielles sur les jeux Electronic Arts ? Alors, inscrivez-vous pour recevoir chaque mois par e-mail notre newsletter *Ce mois-ci chez EA* ! L'inscription est rapide et vous permettra de connaître toutes les nouveautés brûlantes en provenance des studios EA et d'obtenir des trucs et astuces pour vos jeux. Rendez-vous donc sur le site :

www.france.ea.com (rubrique Newsletter)

Si vous êtes déjà membre, tapez votre pseudo, votre mot de passe et suivez les indications. Profitez-en pour naviguer sur le site français d'Electronic Arts et consulter les informations sur les jeux EA disponibles ou à venir et pour télécharger des démos jouables, des vidéos, des bandes-annonces ou des patches.

Hintline 24h/24 - Trucs et astuces

Vous êtes bloqué ? Cela arrive même aux meilleurs. Alors appelez notre Hintline pour avoir quelques tuyaux. Si vous voulez vous assurer avant d'appeler que votre jeu est géré par la Hintline, vous pouvez le vérifier sur notre site Internet, www.france.ea.com, ou bien appeler notre Service consommateurs qui se fera un plaisir de vous communiquer la liste des jeux pris en charge par la Hintline. Toutefois, nous vous rappelons que notre Service consommateurs ne peut vous donner directement des codes ou des soluces.

08 92 68 55 15

(0,34 €/minute)



Logiciel et documentation © 2002 Digital Illusions CE AB. Tous droits réservés. Battlefield 1942 est une marque commerciale de Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. GameSpy et le design "Powered by GameSpy" sont des marques commerciales de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Ce produit contient une technologie logicielle sous licence de GameSpy Industries, Inc. © 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. EA GAMES™ est une marque d'Electronic Arts™.

Powered by GameSpy.