

PC CD-ROM

CALL OF DUTY™

LA GRANDE OFFENSIVE™

— EXPANSION PACK —



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

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

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

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

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

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

SOMMAIRE

| | |
|---|----|
| Introduction | 6 |
| Installation | 7 |
| Saisir le numéro de série | 7 |
| Informations de dernière minute | 8 |
| Jeu en solo | 8 |
| Menu principal | 8 |
| Généralités sur le jeu | 9 |
| Interface | 9 |
| Commandes de déplacement | 11 |
| S'accroupir et se coucher à terre | 13 |
| Se pencher | 13 |
| Courir | 13 |
| Commandes de la caméra | 14 |
| Commandes des armes | 15 |
| Attaque de mêlée | 16 |
| Recharger | 16 |
| Viser | 16 |
| Echanger d'armes et ramasser des objets | 17 |
| Retarder un lancer de grenade | 17 |
| Jumelles et soutien d'artillerie | 18 |
| Autres commandes | 18 |
| Afficher les objectifs/Score | 19 |
| Sauvegarde ou chargement rapide | 19 |
| Armes de <i>Call of Duty™: La Grande Offensive™</i> | 19 |
| Etats-Unis | 19 |
| Mitrailleur Browning M1919A6 calibre .30 | 19 |
| Lance-roquettes de 2,36 pouces M1A1 "Bazooka" | 20 |
| Russie | 20 |
| Tokarev SVT-40 | 20 |
| Degtyarev-Pekhotny 28 | 20 |
| Tokarev SVT-33 | 21 |

| | |
|---|----|
| Royaume-Uni | 21 |
| Sten Mk IIs (silencieux) | 21 |
| Webley Mk 4 | 22 |
| Allemagne | 22 |
| Gewehr 43 | 22 |
| Machinegewehr 34 | 23 |
| Raketenpanzerbüchse "Panzerschrek" | 23 |
| Flammenwerfer 35 "Lance-flammes" | 24 |
| Nouvelles armes | 24 |
| Mitrailleuses légères | 24 |
| Flamethrowers | 24 |
| Sac d'explosifs | 25 |
| Grenades fumigènes | 25 |
| Armes immobiles | 25 |
| Véhicules | 26 |
| Russie | 26 |
| Char lourd SU-152 | 26 |
| Char moyen T-34/85 | 26 |
| Camion léger Gaz 67b | 26 |
| Royaume-Uni/Etats-Unis | 27 |
| Char moyen Sherman M4A1 | 27 |
| Jeep Willys | 27 |
| Allemagne | 27 |
| Char lourd "Elefant" | 27 |
| Char moyen Panzer IV | 28 |
| Camion léger Horch 1a | 28 |
| Autres informations | 28 |
| Kits de santé | 28 |
| Multijoueur | 29 |
| Options multijoueur | 30 |
| Trouver un serveur Multijoueur et s'y connecter | 31 |
| Se connecter à un FAI | 31 |
| Définir la vitesse de transmission | 31 |
| Liste des serveurs | 31 |
| Serveur Filtre | 32 |

| | |
|---|----|
| Se connecter à un serveur précis | 34 |
| Ajouter aux favoris | 34 |
| Info serveur | 34 |
| Créer un serveur | 34 |
| Général | 34 |
| Avancé | 35 |
| Paramètres | 36 |
| Véhicules | 38 |
| Armes | 38 |
| Commandes des véhicules en mode Multijoueur | 38 |
| Armes des véhicules | 38 |
| Caméra et véhicules | 39 |
| Postes des véhicules | 39 |
| Promotions pour fait de guerre en Multijoueur | 40 |
| Cartes Multijoueur | 41 |
| Modes de jeu Multijoueur | 42 |
| Domination | 42 |
| Capture de drapeau | 42 |
| Assaut de bases | 42 |
| Conseils importants | 43 |
| Crédits | 44 |
| Support clients | 49 |
| Contrat de licence logicielle | 50 |

INTRODUCTION

A travers l'Histoire, que ce soit sur mer, sur terre ou dans les airs, une chose n'a jamais changé : personne ne fait la guerre tout seul. Aussi bien dans le ciel d'Europe occidentale que dans les étendues vallonnées de Russie, les Alliés firent front ensemble contre leur ennemi commun et l'emportèrent. *Call of Duty™: La Grande Offensive™* vous plonge dans l'une des batailles les plus décisives de la Seconde Guerre Mondiale.

Vous incarnez le Corporal Scott Riley. Votre mission : tenir la ville assiégée de Bastogne avec vos compagnons de la 101e aéroportée, durant la bataille des Ardennes. Revivez la carrière du sergent James Doyle, du S.O.E., de son dernier bombardement comme mitrailleur dans la R.A.F. à l'invasion de la Sicile en 1943. Entrez dans la peau de Yuri Petrenko, qui prend part avec ses camarades aux événements de l'été 1943, depuis la bataille de Koursk à la bataille finale pour la prise de Kharkov.

Que vous sabotiez un train ennemi avec une petite unité dans une région occupée d'Europe, ou que vous traversiez les steppes de Russie avec une division blindée, vos missions auront toutes un point commun : pour réussir, il faudra vous unir. L'adversité ne pourra être surmontée sans union. La victoire ne pourra être obtenue que par une grande offensive.

INSTALLATION

Vous devez avoir préalablement installé la version complète de *Call of Duty™* pour jouer à *Call of Duty™: La Grande Offensive™*.

Insérez le disque 1 de *Call of Duty™: La Grande Offensive™* dans votre lecteur de CD-ROM. Après quelques secondes, un écran de démarrage apparaît. Cliquez sur **Installer** pour lancer l'installation, puis suivez les indications à l'écran.

Si l'écran de démarrage ne s'affiche pas, l'exécution automatique est peut-être désactivée sur votre machine. Dans ce cas, faites un double clic sur l'icône Poste de travail de votre bureau et ouvrez le lecteur de CD-ROM dans lequel est inséré le disque de *Call of Duty™: La Grande Offensive™*. Faites ensuite un double clic sur le fichier **Setup.exe** pour lancer le jeu. En cas de besoin, consultez les fichiers d'aide.

Saisir le numéro de série

Le module d'installation vous demandera de saisir un numéro de série. Vous devez disposer d'un numéro de série valide pour poursuivre l'installation de *Call of Duty™: La Grande Offensive™*. Votre un numéro de série personnel est inscrit au dos de ce manuel.

Remarque: *Call of Duty™: La Grande Offensive™* nécessite un numéro de série différent de celui de *Call of Duty™*. Votre numéro de série pour *Call of Duty™* ne vous permettra pas de jouer à *Call of Duty™: La Grande Offensive™*.

Lorsqu'un message vous le demande, saisissez le numéro de série indiqué au dos de ce manuel. Veillez à suivre les indications ci-dessous afin de garder votre numéro de série confidentiel :

- Gardez votre numéro de série dans un endroit sûr et personnel, au cas où vous devriez réinstaller le jeu.
- Les joueurs ne disposant pas d'un numéro de série valide ne peuvent pas rejoindre les parties Multijoueur, alors assurez-vous d'avoir bien tapé celui indiqué au dos de ce manuel.
- Aucun membre d'Activision ou de Gray Matter ne vous demandera votre numéro de série (dans le jeu, les forums ou les salles de discussion). Ne le communiquez à personne ! Si vous perdez votre numéro de série, aucun autre ne vous sera fourni.

Informations de dernière minute

Vous trouverez des informations de dernière minute sur le jeu dans le fichier LisezMoi du disque de jeu. Sélectionnez **LisezMoi** à l'écran de démarrage pour consulter ces informations. Si vous rencontrez des difficultés pour installer le jeu ou y jouer, vous trouverez également des renseignements utiles dans les fichiers Aide à partir de l'écran de démarrage.

JEU EN SOLO

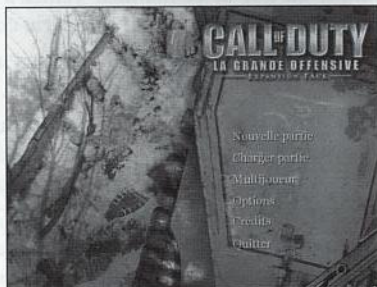
Les campagnes en solo vous permettent d'incarner un soldat allié, engagé dans les plus rudes batailles de la Seconde Guerre Mondiale. Le succès de votre escouade, la réussite de votre mission et même votre survie dépendront de l'efficacité de vos déplacements, la précision de vos tirs et, plus que tout, de votre capacité à garder votre sang-froid.

Pour commencer une partie solo, cliquez sur le menu Démarrer de Windows®, ouvrez le répertoire *Call of Duty™ : La Grande Offensive™* dans Programmes et sélectionnez Jouer à *Call of Duty™ : La Grande Offensive™* en solo.

MENU PRINCIPAL

Après les cinématiques d'introduction, vous accédez au menu principal. Celui-ci vous permet de lancer une nouvelle partie, de reprendre une partie en cours, d'ouvrir le mode Multijoueur de *Call of Duty™ : La Grande Offensive™* ou d'afficher les options de configuration.

Reprendre partie – vous permet de charger votre dernière sauvegarde afin de poursuivre votre campagne.



Nouvelle partie – vous permet de lancer une nouvelle partie *Call of Duty™ : La Grande Offensive™*, commençant au début de la première campagne. Après avoir sélectionné Nouvelle partie, choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté proposés.

Charger partie – vous permet de charger n'importe laquelle de vos sauvegardes. Lorsque le menu de sauvegarde/chargement apparaît, sélectionnez le nom d'une partie à gauche de l'écran, puis cliquez sur **Charger**.

Multijoueur – vous permet de lancer le mode Multijoueur de *Call of Duty™ : La Grande Offensive™* pour rejoindre ou créer un serveur Multijoueur accessible via un réseau local ou Internet.

Options – vous permet de configurer vos commandes et de régler les paramètres de performance et de qualité pour les graphismes et le son. Cliquez sur les sous-sections de droite pour afficher davantage d'options. Pour modifier un paramètre, cliquez simplement dessus. Une liste des commandes par défaut s'affiche en dessous.

Quitter – vous permet de fermer le jeu pour revenir au bureau.

GENERALITES SUR LE JEU

L'écran de chargement de chaque mission vous fournit des informations fondamentales sur le lieu où elle se déroule, vos objectifs, les moyens à votre disposition et les obstacles potentiels que vous rencontrerez. Ces informations apparaissent dans des pages de journal personnel ou des communiqués de vos supérieurs. Etudiez attentivement ces documents avant de commencer la mission. Votre survie pourrait dépendre des informations qu'ils contiennent.

Interface

Boussole – la boussole est là pour vous aider à vous déplacer et à vous repérer dans votre environnement. Elle vous indique non seulement dans quelle direction vous regardez, mais aussi où se trouvent vos alliés (flèches vertes) et votre objectif actuel (étoile dorée).

Indicateur de position – l'icône triangulaire indique votre posture actuelle. Il se modifie en fonction de la posture que vous adoptez pour signaler si vous êtes debout, accroupi ou allongé. De plus, cet

indicateur prend la forme d'un coureur lorsque vous courez. Cet icône blanc devient progressivement noir pour indiquer votre endurance. Lorsque vous arrêtez de courir, votre énergie remonte et l'icône se remplit lentement.



Texte d'état – de nombreuses informations (nouveaux objectifs, objets ramassés, alertes, etc.) apparaissent ici durant la partie.

Compteur de munitions – la petite case, en bas à droite de l'écran, est votre compteur de munitions. Le premier nombre indique le nombre de balles restant dans votre chargeur, le second, votre total de balles.

Barre de santé – cette jauge indique votre état de santé actuel. Elle est entièrement verte quand vous êtes en pleine forme. Sa taille diminue et sa couleur passe progressivement du vert au rouge lorsque vous subissez des blessures.

Réticule – servez-vous de votre réticule pour aligner votre cible dans votre viseur. Votre réticule s'élargit quand vous courez ou marchez, car faire feu en bougeant réduit votre précision. Plus votre réticule est large, plus vos tirs manquent de précision. Quand vous vous arrêtez, vous cessez automatiquement de bouger votre arme et votre réticule rétrécit. Il est généralement plus judicieux de s'arrêter complètement avant de tirer ; cela permet d'être plus précis et du même coup d'économiser des munitions. Les positions accroupie ou allongée assurent également une bonne stabilité pour tirer : n'hésitez pas à vous en servir dès que vous en avez la possibilité. Votre réticule change de forme lorsque vous le placez sur un objet interactif. S'il s'agit d'un allié proche de vous, l'image de celui-ci apparaît à la place de votre réticule. Appuyez sur la touche d'**Attaque** (bouton gauche de la souris, par défaut) pour demander à ce personnage de s'écarter de votre ligne de mire.

Indicateur de ramassage/d'interaction – cet indicateur apparaît lorsque vous pouvez ramasser un objet (kit de santé, document secret ou nouvelle arme). Pour ramasser un objet, appuyez sur la touche **Utiliser** (F, par défaut). Si l'objet en question est une nouvelle arme

(ou des munitions pour votre arsenal actuel), appuyez sur la touche **Utiliser** (F, par défaut) et maintenez-la enfoncée. Cet icône apparaît également lorsque vous pouvez interagir avec un objet.

COMMANDES DE DEPLACEMENT

Les touches de déplacement par défaut sont

| COMMANDE | TOUCHE | DESCRIPTION |
|------------------------------|--------------|---|
| Avancer | W | Marcher vers l'avant. |
| Reculer | S | Marcher vers l'arrière. |
| A gauche | A | Faire un pas de côté vers la gauche. |
| A droite | D | Faire un pas de côté vers la droite. |
| Pencher à gauche | Q | Se pencher à gauche à un angle pour s'exposer le moins possible. |
| Pencher à droite | E | Se pencher à droite à un angle pour s'exposer le moins possible. |
| Debout/sauter | Espace | Se relever de la position accroupie ou allongée, ou sauter (en position debout). |
| Accroupi | C | Passer de la position debout ou allongée à la position accroupie. |
| Coucher à terre | Ctrl | Passer de la position debout ou accroupie à la position allongée. |
| Sauter/se relever | Non attribué | Sauter (en position debout) ou se relever de la position accroupie ou allongée. |
| Position courbée | Non attribué | Prendre une posture plus basse (s'accroupir si l'on est debout ou s'allonger si l'on est accroupi). |
| Position relevée | Non attribué | Prendre une posture plus haute (se lever si l'on est accroupi ou s'accroupir si l'on est allongé). |
| Verrouillage accroupi | Non attribué | Appuyez une fois pour vous accroupir. Appuyez une seconde fois pour reprendre votre posture précédente. |

| | | |
|-----------------------------|--------------|--|
| Verrouillage terre | Non attribué | Appuyez une fois pour vous allonger. à Appuyez une seconde fois pour reprendre votre posture précédente. |
| Accroupi Relâchez-la | Non attribué | Maintenez la touche enfoncée pour vous accroupir. Relâchez-la pour reprendre votre posture précédente. |
| A terre Relâchez-la | Non attribué | Maintenez la touche enfoncée pour vous allonger. pour reprendre votre posture précédente. |
| Tourner à gauche | Non attribué | Tourner vers la gauche sans changer de position. |
| Tourner à droite | Non attribué | Tourner vers la droite sans changer de position. |
| Pas de côté | Non attribué | Faire un pas de côté (la souris contrôle la direction). |
| Courir | Alt | Courir vite pendant une courte période. |

Savoir avancer, reculer, aller à gauche ou à droite en courant vous sera certainement utile, mais vous devrez aussi apprendre à utiliser les déplacements décrits dans les pages suivantes.

S'accroupir et se coucher à terre

Dès que vous serez plongé dans votre première bataille, vous comprendrez que c'est en restant debout qu'un soldat a toutes les chances de se faire tuer. Lors des affrontements, les joueurs habiles utilisent les postures accroupie et allongée pour s'abriter, éviter les tirs ennemis et se déplacer sans s'exposer au danger. Notez toutefois que si adopter ces postures vous rend plus difficile à toucher, elles vous ralentissent également. De plus, lorsque vous êtes en position allongée, vous vous déplacez très lentement, et vous ne pourrez pas tirer tout en rampant.

Conseil important: tirez profit des endroits à couvert ! L'ennemi aura plus de mal à vous repérer si vous vous accroupissez ou vous allongez derrière un arbre ou un buisson. Enfin, les objets blindés peuvent vous éviter de nombreux projectiles.

Se pencher

Pour survivre, il est essentiel que vous appreniez à vous pencher pour jeter un coup d'oeil, à l'abri derrière un obstacle. Cette action vous permet de moins vous exposer lors des situations dangereuses, de regarder dans une pièce, de jeter un coup d'œil à l'angle d'un mur ou de derrière un objet pour étudier la situation, chercher des ennemis cachés ou même leur tirer dessus. Utilisez tout de même cette action avec prudence, car elle n'empêche pas l'ennemi de vous voir. Vous restez penché tant que vous gardez la touche enfoncée. Lorsque vous la relâchez, la caméra se recentre automatiquement.

Courir

L'aptitude à courir sur de courtes distances est l'une des nouveautés de Call of Duty™: La Grande Offensive™. Tout comme les postures accroupie et allongée, elle vous permet de moins vous exposer aux tirs ennemis. Courez pour vous déplacer rapidement d'une couverture à une autre. Mais remarquez que vous ne pouvez pas tirer tout en courant.

Attention: Vous devez être debout pour pouvoir courir. Vous ne pouvez pas commencer à courir dans une autre posture.

COMMANDES DE LA CAMERA

Les touches par défaut pour la caméra sont:

| COMMANDE | TOUCHE | DESCRIPTION |
|---------------------------|--------------|---|
| Regarder en haut | Non attribué | Fait pivoter la caméra vers le haut. |
| Regarder en bas | Non attribué | Fait pivoter la caméra vers le bas. |
| Vue 3e personne | Non attribué | Permet d'alterner entre le clavier et la souris pour contrôler la caméra. |
| Vue centrée | Non attribué | Recentre la caméra droit devant vous. |
| Vue libre | Oui | Vous permet d'utiliser la souris librement pour voir à 360° autour de vous. |
| Inversion souris | Non | Inversez l'axe Y de la souris si cela vous convient mieux. |
| Fluidité souris | Non | Rend le déplacement du curseur plus régulier. |
| Sensibilité souris | Réglette | Contrôle la vitesse de déplacement de la souris. |

Par défaut, vous regardez autour de vous à l'aide de la souris. Déplacez-la latéralement pour regarder à gauche ou à droite. Eloignez-la de vous pour regarder vers le haut ou rapprochez-la de vous pour regarder vers le bas.

COMMANDES DES ARMES

Les touches par défaut pour utiliser les armes sont:

| COMMANDE | TOUCHE | DESCRIPTION |
|--------------------------------------|----------------------------|---|
| Attaque | Bouton gauche de la souris | Ouvrir le feu. |
| Activer visée de visée | Bouton droit de la souris | Alternen entre les modes de tir et à la hanche.firing modes. |
| Visée avec votre arme | Non attribué | Gardez cette commande enfoncée pour viser en utilisant le réticule. Relâchez-la pour revenir au mode de tir normal. |
| Attaque de mêlée | Maj | Frapper l'ennemi avec la crosse de votre arme. |
| Recharger | R | Recharger votre arme. |
| Changer cadence de tir | M | Alternen entre les modes de tir automatique et semi-automatique (Remarque : seulement avec certaines armes). |
| Sélectionner première arme | 1 | Ranger votre arme et prendre l'arme de l'emplacement d'arme 1. |
| Sélectionner deuxième arme | 2 | Ranger votre arme et prendre l'arme de l'emplacement d'arme 2. |
| Sélectionner pistolet | 3 | Ranger votre arme et prendre votre pistolet. |
| Sélectionner grenade | 4 | Ranger votre arme et prendre les grenades. |
| Sélectionner grenade fumigène | 5 | Ranger votre arme et prendre les grenades fumigènes. (en mode Multijoueur) |
| Sélectionner sac d'explosifs | 6 | Ranger votre arme et prendre les sac d'explosifs. (en mode Multijoueur) |

| | | |
|------------------------------|----------------------|--|
| Sélectionner jumelles | 7 | Ranger votre arme et prendre les jumelles. (en mode Multijoueur) |
| Arme suivante | Molette vers le bas | Prendre l'arme suivante de votre inventaire. |
| Arme Weapon | Molette vers le haut | Prendre l'arme précédente de votre inventaire |

Attaque de mêlée

Votre ennemi se trouve parfois si près de vous que vous ne pouvez pas le viser et vous défendre efficacement. Heureusement, l'attaque de mêlée (Maj, par défaut) vous permet de neutraliser un ennemi en lui donnant un coup avec la crosse de votre fusil ou de votre pistolet.

Recharger

Lorsque le chargeur de votre arme est vide, vous la rechargez automatiquement. Faites bien attention à l'approvisionnement en munitions de votre arme ! **Recharger** (R, par défaut) au milieu d'une échauffourée prend du temps, durant lequel vous êtes sans défense. Si vous manquez de munitions, cherchez un compagnon mort qui utilisait la même arme et ramassez ses munitions. Si vous n'en trouvez pas, emparez-vous de l'arme d'un ennemi mort.

Viser

Vous pouvez passer en mode de tir de visée avec n'importe quelle arme pour la ramener au niveau de vos yeux et viser avec le réticule (ou la lunette, dans le cas des armes à lunette). Ce mode de tir produit un léger effet de zoom vous permettant de viser avec plus de précision. Il ralentit toutefois vos déplacements.

Le bouton droit de la souris permet par défaut d'activer le mode de tir **Viser**. Vous pouvez également définir une touche pour alterner entre le mode Viser et le mode de tir normal.

Changer d'armes et ramasser des objets

Lorsque vous voyez une arme sur le sol, vous pouvez l'échanger avec l'une de vos deux armes principales (emplacement 1 ou emplacement 2). Pour échanger les armes, positionnez votre réticule sur l'arme à terre, appuyez sur la touche **Utiliser** (F, par défaut) et laissez-la enfoncée. Vous jetterez automatiquement votre arme pour prendre la nouvelle.

Pour ramasser un objet, placez simplement votre réticule dessus et appuyez sur la touche Utiliser (F, par défaut) ou, dans le cas des munitions et des bonus de santé, passez dessus.

Retarder un lancer de grenade

Vous avez désormais la possibilité de dégoupiller une grenade et de la garder dans la main aussi longtemps que vous le souhaitez pour "régler" le retardateur. Cette technique s'avère utile pour lancer les grenades avec plus de précision. Lors des missions en solo, elle permet aussi de réduire les risques que l'ennemi ramasse vos grenades pour vous les renvoyer.

Pour temporiser un lancer de grenade, appuyez sur le bouton **TIR** (bouton gauche de la souris, par défaut) et, sans le relâcher, appuyez sur le bouton **Viser** (bouton droit de la souris, par défaut) aussi longtemps que vous voulez garder la grenade dans votre main. Votre réticule clignotera toutes les secondes, aussi longtemps que vous la garderez en main. Lorsque vous voulez lancer la grenade, relâchez les commandes **TIR** et Visée. La distance que votre grenade parcourra dépendra du temps restant avant que le retardateur la fasse exploser.

Remarque importante: en mode Multijoueur, il est possible de temporiser le lancer d'un sac d'explosifs de la même façon qu'avec les grenades.

Jumelles et soutien d'artillerie

Lorsque vous atteignez le plus haut grade lors d'une partie Multijoueur, vous obtenez une **paire de jumelles** (7, par défaut) qui vous permet d'observer le champ de bataille de très loin. Elle vous permet également de demander un soutien d'artillerie. Pour en demander un, utilisez les jumelles en activant le mode Viser, puis appuyez sur le bouton **TIR** (bouton gauche de la souris, par défaut) tout en visant votre cible. Votre compteur de munitions passe de 1 à 0 lorsque votre demande est acceptée.

AUTRES COMMANDES

| COMMANDE | TOUCHE | DESCRIPTION |
|-------------------------------|--------|--|
| Afficher les objectifs/ Score | Tab | Afficher une liste de vos objectifs de mission. |
| Utiliser | F | Utiliser, ramasser, jeter des objets ou interagir avec des mécanismes. |
| Capture d'écran | F12 | Prendre une photo d'écran du jeu. |
| Sauvegarde rapide | F5 | Sauvegarder rapidement la partie en cours de mission. |
| Chargement rapide | F9 | Charger votre sauvegarde rapide. |
| Activer console | Non | Réglez ce paramètre sur Oui pour activer la console (appuyez sur la touche \leq en cours de partie pour l'afficher). Notez que la console n'est pas prise en charge par nos services. Ne contactez pas le service d'assistance technique d'Activision pour les problèmes liés à cet Élément. |

Afficher les objectifs/Score

Vos objectifs de mission évoluent tout au long de la campagne. Appuyez sur la touche **Afficher les objectifs/Score** (Tab, par défaut) pour afficher vos objectifs et connaître l'état de chacun.

- Les objectifs en cours ou non accomplis apparaissent en vert.
- Les objectifs manqués apparaissent en rouge.
- Les objectifs accomplis apparaissent en noir.

Sauvegarde ou chargement rapide

Pensez à sauvegarder votre partie à mesure que vous progressez dans la campagne. Pour ne pas passer par les menus Sauvegarder/chargement, qui vous obligent à interrompre momentanément l'action, utilisez les raccourcis clavier **Sauvegarde rapide** (F5, par défaut) et **Chargement rapide** (F9, par défaut).

ARMES DE CALL OF DUTY™: LA GRANDE OFFENSIVE™

Vous trouverez dans cette rubrique toutes les armes ajoutées dans l'extension *La Grande Offensive*™. Pour la description des armes de *Call of Duty*™, référez-vous au manuel original de *Call of Duty*™.

Etats-Unis

Mitrailleuse Browning M1919A6 calibre .30

La M1919A6 à refroidissement par air fut produite afin d'apporter une alternative plus légère à la très lourde M1917 de 93 livres (42 kg) à refroidissement par eau. Son poids d'environ 43 livres (19,5 kg), avec un affût trépied, la rendait plus facile à transporter avec les unités d'infanterie et facilitait son installation sur les chars. Ce fut l'une des armes les plus fiables de la Seconde Guerre Mondiale.

Portée: longue
Cadence de tir: très rapide
Dégâts: élevés
Mobilité: rapide



Lance-roquettes de 2,36 pouces M1A1 "Bazooka"

Le bazooka américain n'était rien de plus qu'un tube en acier pourvu de pièces en bois pour viser et protéger le tireur. Malgré cette relative simplicité, il n'en était pas moins efficace. Les GI l'utilisèrent pour nettoyer les casemates, dégager des passages dans les champs de mine ou même pour neutraliser l'artillerie, mais c'est surtout pour son efficacité comme arme antichar que cette arme devint célèbre. Sa supériorité dans ce domaine poussa même les Allemands à copier ses caractéristiques après avoir récupéré des exemplaires du M1 en Tunisie, en 1943.

Portée: courte
Cadence de tir: lente
Dégâts: très élevés
Mobilité: lente



Russie

Tokarev SVT-40

Le Samozaryadnaya Vintovka Tokareva-40 ("fusil automatique Tokarev"), produit entre 1941 et 1945, était une version très améliorée du fusil à verrou Mosin-Nagant de l'Armée rouge. Même si les troupes soviétiques n'étaient pas suffisamment formées pour utiliser efficacement ce fusil automatique, cette arme était une prise de choix pour les troupes allemandes qui l'appréciaient pour sa précision et sa puissance de tir supérieure.

Portée: longue
Cadence de tir: moyenne
Dégâts: élevés
Mobilité: rapide



Degtyarev-Pekhotny 28

La Ruchnoy Pulemyot Degtyaryova pakhotnyi de 7,62 mm ("mitrailleuse d'infanterie Degtyarev") est un modèle de simplicité, tant pour son utilisation que son entretien. À l'exception de son affût biflèche qui ne supportait pas les manipulations trop vigoureuses, la DP-28 fut une arme efficace et fiable pour l'Armée rouge, de son introduction en 1928 jusqu'à la fin de la guerre.

Portée: longue
Cadence de tir: très rapide
Dégâts: élevés
Mobilité: rapide



Tokarev SVT-33

Le Tokarev TT-33 devint le pistolet standard de l'Armée rouge en 1933. Il s'agissait d'une version améliorée du pistolet automatique Colt-Browning de l'armée américaine, conçu suivant les plans de la M1911. Les ingénieurs russes améliorèrent plusieurs aspects de ce premier modèle et obtinrent ce modèle plus fiable, plus simple à produire et bien plus résistant.

Portée: courte
Cadence de tir: moyenne
Dégâts: modérés
Mobilité: très rapide



Royaume-Uni

Sten Mk IIs (silencieux)

La Sten tire son nom de celui de ses deux concepteurs, le major R.V. Shepherd et H.J. Turpin, et de l'endroit où elle a été conçue, l'usine Enfield Lock Small Arms Factory. En 1940, la Grande-Bretagne manquait d'armes, c'est pourquoi le modèle de Shepherd et Turpin, simple à produire et fiable sur le terrain, fut retenu. La Sten Mk I, mitrailleuse légère, compacte et facile à entretenir, fut produite à plus de 100 000 exemplaires pour équiper les troupes britanniques. Un petit nombre de modèles Mk II, équipés d'un silencieux, fut également produit pour les commandos SAS et les troupes d'élites.

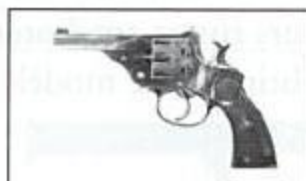
Portée: courte
Cadence de tir: très rapide
Dégâts: modérés
Mobilité: très rapide



Webley Mk 4

Très répandu dans les troupes du Commonwealth de 1939 à 1945, le revolver de combat Webley Mk 4 est une arme simple, réduite à l'essentiel. Alors que le Webley de la Première Guerre Mondiale utilisait des balles de calibre .455, le Mk 4 tire des balles plus petites de calibre .38. Il est aussi plus léger et son utilisation, plus simple, nécessite moins d'entraînement. Le Mk 4 est tellement populaire qu'il est encore utilisé de nos jours, dans différents pays.

Portée: courte
Cadence de tir: lente
Dégâts: élevés
Mobilité: très rapide



Allemagne

Gewehr 43

Au début de la guerre, les Allemands produisirent un fusil automatique baptisé Gewehr 41(W). Cette arme peu maniable, difficile à recharger et manquant en plus de fiabilité entraîna la mort de nombreux Allemands, incapables de rivaliser avec les Tokarev SVT-40 en raison de ces défauts. Après avoir étudié plusieurs SVT-40, les ingénieurs allemands s'aperçurent que le système de rechargement à gaz du Tokarev surpassait le leur et l'intégrèrent donc à leur fusil. C'est ainsi qu'apparut le Gewehr 43, qui séduisit les troupes allemandes grâce à sa simplicité de rechargement, sa précision et sa fiabilité.

Portée: longue
Cadence de tir: moyenne
Dégâts: élevés
Mobilité: rapide



Machinegewehr 34

Bien que le Traité de Versailles lui interdît formellement de produire des armes de tir soutenu, l'Allemagne contourna cette mesure en finançant des développements en Suisse. Ceux-ci aboutirent à la fabrication d'une mitrailleuse d'avion, la Rheinmetall MG 15, dont les plans servirent de base à la MG 34. Considérée comme l'une des meilleures mitrailleuses de tous les temps, la MG 34 fut utilisée sur tous les fronts de la guerre.

Portée: longue
Cadence de tir: très rapide
Dégâts: élevés
Mobilité: rapide



Raketenpanzerbüchse "Panzerschrek"

Lorsque les Allemands capturèrent des bazookas américains en Tunisie, en 1943, ils constatèrent immédiatement l'ingéniosité du modèle, qu'ils s'empressèrent de copier. Ainsi, les troupes allemandes disposèrent peu après d'une arme antichar efficace, le Raketenpanzerbüchse 43, surnommé "Panzerschrek" (terreur des chars). Il tirait un obus élargi de 3,46 pouces à une portée efficace de plus de 145 mètres et, entre les mains de deux soldats compétents, faisait faire des cauchemars aux équipages alliés, qui se mirent à renforcer leurs chars avec des sacs de sable et à emporter des chenilles de remplacement supplémentaires pour faire face aux capacités perforantes inégalées du Panzerschrek.

Portée: courte
Cadence de tir: lente
Dégâts: très élevés
Mobilité: lente



Flammenwerfer 35 "Lance-flammes"

Le Flammenwerfer 35, l'une des armes les plus terrifiantes de la Seconde Guerre Mondiale, utilisait de l'azote comprimé pour projeter du carburant enflammé jusqu'à une distance de 30 mètres. Même si les soldats manipulant un Flammenwerfer étaient extrêmement vulnérables sur le terrain et devaient être bien protégés du feu ennemi, leur arme était d'une efficacité redoutable pour chasser des fantassins d'un bunker ou de n'importe quel autre retranchement.

| | |
|-----------------|-------------|
| Portée: | très courte |
| Cadence de tir: | rapide |
| Dégâts: | très élevés |
| Mobilité: | moyenne |



Nouvelles armes

Mitrailleuses légères

Les joueurs peuvent désormais ramasser et utiliser des mitrailleuses légères en mode Multijoueur et sur certaines cartes en solo. Ces armes ne peuvent être utilisées qu'une fois posées sur leur affût biflèche. Elles peuvent être installées sur presque toutes les surfaces et entre autres sur les rebords de fenêtres, les sols plats, les barils et les caisses. Lorsque vous voyez apparaître l'icône triangulaire spécial de déploiement, passez en mode Viser (bouton droit de la souris, par défaut) pour installer l'arme.

Lance-flammes

Arme antipersonnel redoutable, le lance-flammes peut transformer en brasier une zone étendue et transformer les ennemis en torches humaines instantanément. Même s'il réduit la mobilité et peut emporter assez peu de carburant, le lance-flammes est parfait pour nettoyer tranchées, bunkers ou toute position où l'ennemi pourrait se terrer.

Sac d'explosifs

En mode Multijoueur, vous pouvez désormais ramasser et utiliser des sacs d'explosifs. Ces paquets de dynamite doivent être amorcés et lancés à la manière des grenades. Ils sont toutefois bien plus puissants que les grenades et peuvent endommager, voire détruire, les chars. Même s'ils font de bonnes armes antipersonnel, leur fonction principale est de fournir à l'infanterie un moyen de neutraliser ou de détruire les blindés.



Grenades fumigènes

En mode Multijoueur, les joueurs disposent désormais tous d'une grenade fumigène en apparaissant sur la carte. Ces grenades ne font pas de dégâts, mais dégagent une épaisse fumée grise, complètement opaque. En réduisant le champ de vision de l'ennemi, ces grenades fumigènes permettent à leur utilisateur de couvrir sa progression.

Armes immobiles

Pour utiliser une arme immobile (une mitrailleuse MG42, par exemple), approchez-vous de l'arme jusqu'à ce que l'icône main apparaisse. Appuyez alors sur la touche Utiliser (F, par défaut) pour prendre position et utiliser l'arme avec la commande d'attaque normale. Appuyez à nouveau sur la touche Utiliser (F, par défaut) pour laisser l'arme.

VEHICULES

Russie

Char lourd SU-152

Postes d'équipage : 1 (pilote/tireur)

Armement : canon principal de 152 mm, mitrailleuse de 7,62 mm

Dégâts : élevés

Blindage : épais

Vitesse : lente

Braquage : lent

Char moyen T-34/85

Postes d'équipage : 2 (pilote/tireur, chef)

Armement : canon principal de 85 mm, mitrailleuse coaxiale de 7,62 mm en tourelle, mitrailleuse supplémentaire de 7,62 mm sur la coupole du chef

Dégâts : moyens

Blindage : moyen

Vitesse : moyenne

Braquage : moyen

Camion léger Gaz 67b

Postes d'équipage : 3 (pilote, mitrailleur, passager)

Armement : mitrailleuse sur pivot de 7,62 mm

Dégâts : légers

Blindage : fin

Vitesse : rapide

Braquage : rapide

Royaume-Uni/Etats-Unis

Char moyen Sherman M4A1

Postes d'équipage : 2 (pilote/tireur, chef)

Armement : canon principal de 76 mm, mitrailleuse coaxiale de calibre .30, mitrailleuse supplémentaire de calibre .50 sur la coupole du chef

Dégâts : moyens

Blindage : moyen

Vitesse : moyenne

Braquage : moyen

Jeep Willys

Postes d'équipage : 3 (pilote, mitrailleur, passager)

Armement : mitrailleuse sur pivot de calibre .50

Dégâts : légers

Blindage : fin

Vitesse : rapide

Braquage : rapide

Allemagne

Char lourd "Elefant"

Postes d'équipage : 1 (pilote/tireur)

Armement : canon principal de 88 mm, mitrailleuse de 7,92 mm

Dégâts : élevés

Blindage : épais

Vitesse : lente

Braquage : lent.

Char moyen Panzer IV

Postes d'équipage : 2 (pilote/tireur, chef)
Armement : canon principal de 75 mm, mitrailleuse coaxiale de 7,92 mm, mitrailleuse supplémentaire de 7,92 mm sur la coupole du chef
Dégâts : moyens
Blindage : moyen
Vitesse : moyenne
Braquage : moyen

Camion léger Horch 1a

Postes d'équipage : 3 (pilote, mitrailleur, passager)
Armement : mitrailleuse sur pivot de 7,92 mm
Dégâts : légers
Blindage : fin
Vitesse : rapide
Braquage : rapide

AUTRES INFORMATIONS

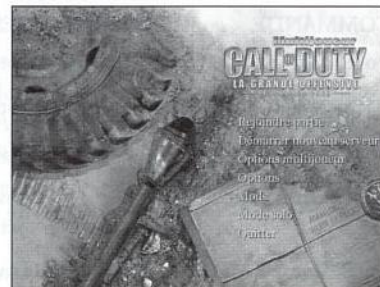
Kits de santé

Au cours de vos missions, vous tomberez sur différents types de kit de santé (boîtes en fer blanc, caisses et sacs) vous rendant respectivement une quantité minime, modérée ou importante de santé. Pour en ramasser un, appuyez sur la touche Utiliser (F, par défaut) ou marchez dessus.

Remarque. le nombre de kits de santé disponibles n'augmente pas avec la difficulté en mode solo, même si elle est réglée sur Vétéran.

MULTIJOUEUR

Pour jouer en ligne, sélectionnez l'option Multijoueur du menu principal Partie en solo ou l'option Rejoindre partie du menu principal Multijoueur. Un écran vous proposant les choix suivants s'affichera :



Rejoindre partie – affichez l'écran du Navigateur des serveurs Multijoueur pour rechercher des parties Multijoueur disponibles sur Internet ou le réseau local.

Démarrer nouveau serveur – créez et hébergez votre propre partie Multijoueur.

Options multijoueur – réglez les paramètres spécifiques du mode Multijoueur, comme la vitesse de transmission, les raccourcis clavier pour les discussions et le nom du joueur.

Options – configurez vos commandes et réglez les paramètres de performance et de qualité pour les graphismes et le son. Cliquez sur les sous-sections de droite pour afficher plus d'options. Pour modifier un paramètre, cliquez simplement dessus. Une liste des commandes par défaut s'affiche en dessous.

Mods – consultez la liste des mods (versions modifiées de *Call of Duty*TM: *La Grande Offensive*TM) que vous avez installés.

Solo – lancez le mode solo de *Call of Duty*TM: *La Grande Offensive*TM pour effectuer les missions de la campagne.

Quitter – fermez le jeu pour revenir au bureau.

Options multijoueur

| COMMANDE | PAR DEFAUT | DESCRIPTION |
|---------------------------|-----------------|--|
| Voter Oui | F1 | Voter oui au vote en cours. |
| Voter Non | F2 | Voter non au vote en cours. |
| Discussion | T | Discuter avec les autres joueurs. |
| Discussion équipe | Y | Envoyer un message uniquement aux membres de votre équipe. |
| Discussion rapide | V | Envoyer rapidement des ordres, des avertissements, etc. |
| Carte | G | Afficher une carte aérienne de la zone. |
| Autoriser téléchargements | Non | Choisissez Oui pour télécharger cartes et mods nouveaux quand vous vous connectez à un serveur disposant de nouveau contenu. |
| Afficher ATH | Oui | Afficher/masquer les indicateurs de santé, de munitions et la boussole. |
| Afficher réticule | Oui | Afficher/masquer le réticule. |
| Type de connexion | ISDN | Choisissez votre vitesse de connexion à Internet. |
| Nom joueur | Unknown Soldier | Tapez le nom que vous voulez utiliser pour les parties Multijoueur. |
| Voir scores | Tab | Afficher le classement et les équipes. |
| PunkBuster | Non | Activer/désactiver PunkBuster. |

Trouver un serveur Multijoueur et s'y connecter

Se connecter à un FAI

Pour jouer en ligne, connectez-vous à votre fournisseur d'accès Internet (FAI) avant de lancer le mode Multijoueur. Si vous disposez d'une connexion par câble ou ADSL, vous êtes peut-être connecté en permanence, auquel cas vous n'avez rien à faire. Pour savoir comment vous connecter à votre FAI, consultez votre manuel Windows® ou celui de votre FAI.

Définir la vitesse de transmission

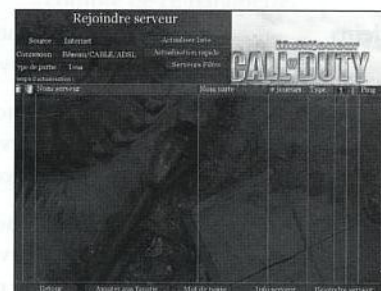
Vous devez impérativement choisir le type de connexion correspondant à votre vitesse de connexion à Internet. Cinq paramètres de type de connexion vous permettent d'optimiser le transfert pour votre bande passante : modem 28.8Kbps, modem 33.6Kbps, modem 56Kbps, ligne ISDN (réglage par défaut) et une connexion pour réseau local, par câble ou ADSL.

Remarque importante: les options 28.8Kbps et 33.6Kbps ne sont pas prises en charge.

Une vitesse de transmission incorrecte peut réduire les performances (temps de réponse élevé et "lag") pour les parties Multijoueur en ligne ou sur un réseau local. Veillez donc à définir la bonne valeur.

Liste des serveurs

Lorsque vous cliquez sur Rejoindre partie, la liste des écrans s'affiche. Pour voir les serveurs Internet, cliquez sur le bouton Source et sélectionnez Internet au lieu de Local (ou Local au lieu de Internet pour faire une partie sur le réseau local). La liste des serveurs indique pour chaque serveur : son nom, la carte utilisée, le nombre de joueurs actuel et maximum, le type de partie et votre ping (délai de connexion) vers ce serveur. Le ping correspond au



temps nécessaire à votre ordinateur pour transmettre des données au serveur (plus il est bas, mieux c'est). Par défaut, les serveurs sont classés par ping. Généralement, les ralentissements sont moins nombreux sur les serveurs avec un ping bas. La liste des serveurs indique aussi le matériel et le système d'exploitation des serveurs au moyen d'un icône de deux lettres (WD signale les serveurs spécialisés Windows, WL les serveurs joueurs Windows et LD les serveurs spécialisés Linux). Les serveurs sur lesquels PunkBuster est activé sont signalés par un icône PunkBuster près du type de partie. Pour finir, la colonne avec un icône de marteau sert à signaler les serveurs utilisant des mods. Une croix "X" apparaît dans cette colonne face au nom des serveurs utilisant un mod ou une carte non officielle.

Cliquez sur **Rafraîchir liste** pour actualiser la liste des serveurs disponibles.

Serveur Filtre

Vous avez la possibilité d'affiner les résultats de votre recherche de serveur en filtrant la liste des serveurs d'après leurs paramètres communs:

| PARAMETRE SERVEUR | PAR DEFAUT | DESCRIPTION |
|--------------------------|------------|---|
| Vides | Oui | Choisissez Non pour masquer les serveurs vides. |
| Pleins | Oui | Choisissez Non pour masquer les serveurs complets. |
| Avec mot de passe | Oui | Choisissez Non pour masquer les serveurs protégés par un mot de passe. |
| Sans mot de passe | Oui | Choisissez Non pour masquer les serveurs ne nécessitant pas de mot de passe (filtre utile pour trouver rapidement les serveurs protégés par un mot de passe). |
| Serveur pur | Oui | Choisissez Non pour afficher les serveurs non-purs. |

| PARAMETRE SERVEUR | PAR DEFAUT | DESCRIPTION |
|------------------------|------------|--|
| Serveurs dédiés | Non | Choisissez Oui pour n'afficher que les serveurs dédiés. |
| Mods | Tous | Choisissez Oui pour n'afficher que les serveurs utilisant des mods. |
| Feu ami | Tous | Choisissez Non pour afficher les serveurs où le feu ami est désactivé. Choisissez Oui, Réfléchir ou Partagé pour afficher les serveurs utilisant ces paramètres. Choisissez Tous pour afficher les serveurs sans tenir compte de ce paramètre. |
| Killcam | Tous | Choisissez Oui pour n'afficher que les serveurs où l'option Killcam est activée, ou Non pour afficher ceux où elle est désactivée. Choisissez Tous pour afficher les serveurs sans tenir compte de ce paramètre. |
| PunkBuster | Tous | Choisissez Oui pour n'afficher que les serveurs sur lesquels PunkBuster est activé, ou Non pour n'afficher que les serveurs sur lesquels PunkBuster est désactivé. Choisissez Tous pour afficher les serveurs sans tenir compte de ce paramètre. |

Se connecter à un serveur précis

Lorsque vous trouvez un serveur qui vous convient, faites un double clic sur son nom pour vous y connecter, ou cliquez une fois dessus pour le sélectionner, puis cliquez sur Rejoindre partie.

Ajouter aux favoris

Si vous aimez un serveur en particulier, vous pouvez l'ajouter à votre liste de favoris en cliquant sur Ajouter aux favoris. Pour voir votre liste de favoris, cliquez sur le bouton Source et choisissez Favoris.

Info serveur

Le bouton Info serveur vous fournit des informations détaillées sur le serveur sélectionné, comme son adresse IP et un grand nombre de paramètres.

Remarque importante: un mot de passe est nécessaire pour se connecter à certains serveurs. Cliquez sur le bouton Mot de passe au bas de l'écran, puis saisissez le mot de passe si besoin est.

Créer un serveur

Pour utiliser votre ordinateur comme serveur, cliquez sur Démarrer nouveau serveur dans le menu principal Multijoueur. Vous pourrez alors choisir la carte et les diverses options qu'utilisera le serveur.

Général

| | |
|--------------------|---|
| Type de jeu | Choisissez entre Assaut de bases, Domination, Capture de drapeau, Deathmatch, Deathmatch en équipe, Extraction, Derrière les lignes ennemies, Q.G. et Chercher et détruire. |
| Nom serveur | Il s'agit du nom du serveur tel qu'il apparaît dans le Navigateur rejoindre serveur. |
| Dédié | <ul style="list-style-type: none">• Non : lance un serveur local et un client local.• Réseau : lance un serveur spécialisé de réseau local [pas de client local].• Internet : lance un serveur qui apparaît en ligne sur un serveur maître. |

| | |
|--|--|
| Pur | Empêchez les joueurs utilisant des fichiers de jeu modifiés de rejoindre le serveur. |
| Joueurs simultanément | Définissez le nombre maximum de joueurs pouvant se connecter simultanément maximum au serveur. |
| Ping minimum | Définissez le ping minimum autorisé pour chaque joueur. Choisissez 0 pour qu'il n'y ait pas de limite. |
| Ping maximum | Définissez le ping maximum autorisé pour chaque joueur. Choisissez 0 pour qu'il n'y ait pas de limite. |
| Taux maximum | Définissez la bande passante maximum accordée à chaque joueur. Choisissez 0 pour qu'il n'y ait pas de limite. |
| Mot de passe | Entrez un mot de passe pour restreindre l'accès au serveur aux joueurs connaissant le mot de passe. Les mots de passe prennent en compte les majuscules et les minuscules. |
| PunkBuster | Activez ou désactivez PunkBuster. |
| Avancé | |
| Grade | Permet aux joueurs de monter en grade (voir p.38 pour de plus amples informations). |
| Kill Cam | Activez/désactivez cette option. |
| Lâcher de santé | Permet aux joueurs de perdre une trousse de soin lorsqu'ils sont tués. |
| Autoriser votes | Permet aux joueurs d'utiliser le système de vote du jeu pour modifier les options du serveur, comme la carte et le type de partie. |
| Autoriser votes redémarrage carte | Permet aux joueurs de voter pour recommencer la partie. |
| Autoriser votes carte suivante | Permet aux joueurs de voter pour passer à la carte suivante de la liste. |

| | |
|-------------------------------------|---|
| Autoriser votes carte | Permet aux joueurs de voter pour choisir la nouvelle carte. |
| Autoriser votes type de jeu | Permet aux joueurs de voter pour choisir un autre type de partie. |
| Autoriser votes exclusion | Permet aux joueurs de voter pour exclure un joueur du serveur. |
| Autoriser votes bannissement | Permet aux joueurs de voter pour bannir un joueur du serveur. |

La liste des options qui s'affiche en cliquant sur l'onglet Paramètres peut varier en fonction du type de partie sélectionné à l'écran Paramètres serveurs.

Paramètres

| | |
|------------------------------|--|
| Limite score | Définissez le nombre de joueurs à tuer pour remporter la victoire. (points joueur) |
| Limite score | Définissez le nombre de points d'équipe nécessaire pour remporter la victoire. (points d'équipe) |
| Limite temps | Définissez la durée de jeu sur la carte en minutes. (en minutes) |
| Limite manches | Définissez le nombre de manches pour la carte. (manches) |
| Durée manche | Définissez la durée de chaque manche en minutes. (en minutes) |
| Temps de réapparition | Définissez la durée séparant la mort et la réapparition des joueurs. (en secondes) |
| Délai début match | Définissez le temps d'attente au début de chaque manche avant que celui-ci commence. (en secondes) |
| Délai fin match | Définissez la durée devant s'écouler avant la réinitialisation des scores et le début de la nouvelle manche. (en secondes) |

| | |
|---------------------------------------|---|
| Réinitialiser à chaque match | Effacez le score des joueurs ou des équipes au début de chaque manche. |
| Période de grâce | Définissez la période de temps dont disposent les joueurs au début de chaque manche pour changer d'équipe et pouvoir quand même participer. (en secondes) |
| Indication du porteur | Activez cette option pour qu'un icône apparaisse portant l'objectif. |
| Indicateurs amis | Activez cette option pour qu'un icône apparaissent au-dessus de vos équipiers. |
| Feu ami | <p>Autorisez vos équipiers à pouvoir se blesser ou se tuer les uns les autres. Vous avez le choix entre 4 paramètres : Oui, Non, Partagé et Réfléchir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Partagé</i> – en cas de feu ami, les dégâts sont partagés entre la victime et l'assaillant. • <i>Réfléchir</i> – quand un joueur tire sur un de ses équipiers, il subit les dommages que sont tir aurait dû infliger à sa cible. |
| Equilibrage auto des équipes | Equilibrez automatiquement le nombre de joueurs des équipes. |
| Réapparition forcée | Obligez les joueurs à réapparaître lorsqu'ils sont tués. |
| Spectateurs ennemis | Autorisez les joueurs morts à observer les joueurs de l'équipe adverse. |
| Spectateurs libres | Autorisez les spectateurs à parcourir librement la carte. |
| Affichage porteurs de drapeaux | Indiquez la position des porteurs de drapeau sur la boussole. |

Véhicules

Autorisez ou interdisez l'utilisation de certains véhicules sur le serveur.

Armes

Autorisez ou interdisez l'utilisation de certaines armes sur le serveur.

Remarque: lorsque vous rejoignez une partie en ligne, vous quittez l'environnement contrôlé par Activision pour Call of Duty™: La Grande Offensive™. Le contenu du jeu a été jugé approprié pour un public âgé de 13 ans ou plus, mais ceci ne saurait être garanti lors des parties en ligne, en raison notamment des échanges interactifs. Activision et Gray Matter déclinent toute responsabilité pour le contenu ne provenant pas du jeu lui-même.

Call of Duty™: La Grande Offensive™ intègre le logiciel anti-triche PunkBuster™. Le logiciel et les services anti-triche PunkBuster™ empêchent les joueurs de tricher lors de parties en ligne de *Call of Duty™: La Grande Offensive™*.

L'utilisation du logiciel anti-triche PunkBuster™, fourni sans coût supplémentaire pour les utilisateurs, est optionnelle. Pour de plus amples informations sur PunkBuster™ ou l'assistance technique pour PunkBuster™, rendez-vous sur le site www.evenbalance.com.

Commandes des véhicules en mode Multijoueur

Pour conduire les véhicules du mode Multijoueur, montez simplement à bord et utilisez les mêmes commandes que pour vous déplacer à pied. Pour monter dans un véhicule, avancez dans sa direction jusqu'à ce qu'un icône main apparaisse, puis appuyez sur la touche Utiliser (F, par défaut). La commande **Avancer** (Z, par défaut) vous permet de faire avancer le véhicule. La commande **Reculer** (S, par défaut) sert à freiner lorsque vous conduisez et à reculer une fois à l'arrêt. Les commandes **A gauche** (Q, par défaut) et **A droite** (D, par défaut) permettent respectivement de faire tourner le véhicule à gauche et à droite. Utilisez la souris pour faire pivoter la tourelle vers la droite ou la gauche et modifier son angle de tir. Appuyez sur la commande **Sauter** (Espace, par défaut) pour aligner le corps du char avec le canon.

Armes des véhicules

Si vous prenez place dans le poste de pilotage d'un char, vous contrôlez le canon principal du char et une mitrailleuse. Pour tirer avec le canon, appuyez sur **TIR** (bouton gauche de la souris, par défaut) ; pour faire feu avec la mitrailleuse, utilisez la commande **Attaque de mêlée** (Maj, par défaut).

Aux volant d'une jeep, le bouton **TIR** vous permet de klaxonner et d'avertir les autres joueurs de votre approche.

Caméra et véhicules

Lorsque vous pénétrez dans un char, vous voyez par défaut votre char de dessus (vue à la troisième personne). Pour zoomer à l'intérieur du char et pouvoir utiliser le canon avec plus de précision, utilisez la commande Viser (bouton droit de la souris, par défaut).

Avec les jeeps, vous voyez par défaut l'action comme si vous étiez à la place du pilote. Pour activer la vue à la troisième personne, utilisez la commande Viser (bouton droit de la souris, par défaut).

Postes des véhicules

Les joueurs peuvent occuper plusieurs postes dans les chars moyens et les jeeps. Le premier à pénétrer dans un char moyen ou une jeep s'installe automatiquement à la place du pilote. Le suivant prend la place du mitrailleur (sur le dessus des chars ou à l'arrière des jeeps). Les jeeps ont en plus un troisième poste, la place du passager, où un joueur peut s'installer et utiliser ses propres armes.

Astuce: une jeep avec trois personnes à bord peut devenir une arme redoutable, le joueur installé à la place du passager pouvant y installer une mitrailleuse déployable.

Une fois à bord d'un char moyen ou d'une jeep, utilisez les commandes **Arme suivante** (molette vers le bas, par défaut) ou **Arme précédente** (molette vers le haut, par défaut) pour changer de poste. Pour passer de la place du pilote à celle du mitrailleur, par exemple, entrez dans le véhicule, puis actionnez la molette de votre souris vers le bas. Le changement de place prend toutefois quelques instants afin de dissuader les joueurs de changer de place trop fréquemment..

Remarque: les chars lourds, comme l'Elefant, n'ont pas de poste de tireur auxiliaire, mais uniquement un poste de pilote.

Promotions pour fait de guerre en Multijoueur

Les modes de jeu en équipe du mode Multijoueur comportent un système de promotion récompensant les joueurs pour leur participation dans l'équipe et leurs succès. A mesure que les joueurs montent en grade, ils deviennent capables de porter plus d'équipement, c'est-à-dire plus de grenades et de munitions. Les joueurs haut gradés obtiennent également des armes et de l'équipement spéciaux, dont vous trouverez la liste ci-dessous.

Pour passer au grade supérieur, les joueurs doivent obtenir un certain nombre de points en accomplissant des objectifs, en réalisant ou en aidant à capturer un drapeau, en défendant le drapeau et en tuant des ennemis.

Voici les cinq grades et leurs privilèges:

| GRADE | PRIVILEGES |
|--------------------|--|
| 1. Soldat | Aucun |
| 2. Fusilier | Grenades et munitions de pistolet supplémentaires. |
| 3. Chef d'escouade | Jumelles – les chefs d'escouade peuvent utiliser des jumelles, utiles pour observer à distance une zone, anticiper les attaques ennemies et surveiller les combats de loin. |
| 4. Sergent | Sac d'explosifs – les sergents apparaissent dans le jeu avec des sacs d'explosifs dans leur inventaire d'arme. |

Remarque: les joueurs moins gradés peuvent eux aussi utiliser des sacs d'explosifs, mais ils doivent d'abord en trouver sur la carte.

5. Chef de section

Soutien d'artillerie – les chefs de section peuvent utiliser les jumelles qu'il ont obtenues au Grade 3 pour demander un soutien d'artillerie dévastatrice n'importe où sur la carte. Pour utiliser cette aptitude, équipez-vous des jumelles et utilisez le mode **Viser**. Votre compteur de munitions indiquera normalement "1" pour signaler que l'artillerie est prête à pilonner la cible que vous désignerez. Positionnez votre viseur sur une zone au sol et appuyez sur le bouton **TIR** (bouton gauche de la souris, par défaut). Quelques secondes plus tard, une pluie d'obus s'abattra sur la zone que vous avez désignée et endommagera, ou détruira, tout ce qui se trouve dans la zone, sans faire de distinction entre vos alliés et vos ennemis.

Remarque: chaque grade comprend dans ses privilèges ceux des grades inférieurs. Les armes et les aptitudes nouvelles deviennent disponibles lorsque vous réapparaissiez, à l'exception des soutiens d'artillerie, qui deviennent disponibles quelques instants après que vous avez obtenu le grade de chef de section.

Cartes Multijoueur

Les joueurs peuvent désormais voir une carte aérienne du niveau Multijoueur sur lequel ils jouent en appuyant sur la commande **Voir carte** (G, par défaut). Ces cartes comportent des repères, permettant aux joueurs d'une équipe de communiquer plus rapidement et efficacement. En utilisant le système de discussion textuelle du jeu, ils peuvent indiquer un repère (correspondant à une position de la carte) pour attirer l'attention sur une menace, un objectif ou pour fixer un point de ralliement. Il est ainsi possible de donner la référence d'un endroit de la carte, au lieu d'une description vague ou peu claire du terrain. (Exemple : au lieu de taper "Il y a un sniper dans le bâtiment en ruines du côté est", vous pouvez simplement taper "sniper trp 9". Vos équipiers n'auront qu'à jeter un coup d'œil sur la carte pour localiser l'endroit.)

Modes de jeu Multijoueur

Vous trouverez dans cette rubrique les nouveaux modes de jeu Multijoueur ajoutés dans l'extension *La Grande Offensive*TM. Une description détaillée des modes de jeu Q.G., Derrière les lignes ennemies, Extraction, Chercher et détruire, Deathmatch et Deathmatch en équipe est fournie dans le manuel original de *Call of Duty*TM.

Domination

Deux équipes s'affrontent pour tenter de prendre le contrôle de 5 à 7 zones différentes de la carte. Les zones sont représentées par des drapeaux, à côtés desquels les joueurs doivent s'installer un certain temps pour dresser le drapeau de leur camp et prendre possession de la zone. La première équipe qui capture toutes les zones (et qui de ce fait domine le champ de bataille) remporte la manche. Des points sont attribués aux joueurs qui dressent un drapeau ou tuent des ennemis.

Capture de drapeau

Dans ce mode de jeu en équipe, chaque camp doit localiser la base ennemie, voler le drapeau adverse et le rapporter à sa propre base pour le capturer. Des points sont attribués aux joueurs qui volent, capturent, défendent et rapportent le drapeau, ou qui tuent des ennemis. Les équipiers marquent des points en réussissant une capture et la première qui atteint la limite de points, ou qui a fait le plus de captures à la fin du temps imparti, l'emporte. Pour capturer un drapeau ennemi, il faut que celui de votre équipe se trouve encore dans votre base.

Assaut de bases

Dans ce mode de jeu en équipe, chaque camp doit localiser et détruire trois bases ennemies sur la carte. Pour détruire une base, les équipes doivent attaquer ses installations avec des armes lourdes (obus de chars, bazookas, sacs d'explosifs, soutiens d'artillerie, etc.) et détruire ses défenses périphériques. Une fois les défenses abattues, l'infanterie doit infiltrer la base et y placer des sacs d'explosifs. Lorsque ces dernières explosent, la base est détruite et les ennemis ne peuvent plus la choisir pour réapparaître. Chaque équipe doit défendre ses bases, tout en donnant l'assaut aux bases ennemies. Les fantassins assurant la défense des bases peuvent désamorcer les charges placées dans leurs bases.

CONSEILS IMPORTANTS

Les conseils suivants prennent en compte les nouvelles possibilités de l'extension *Call of Duty*TM: *La Grande Offensive*TM :

Courir—apprenez à courir d'une couverture à une autre. Les parties Multijoueur sont idéales pour s'entraîner à s'accroupir derrière un obstacle, se relever et courir vers un autre endroit à couvert, avant de s'accroupir rapidement ou de s'allonger. Même si les ennemis vous tirent dessus, ils auront du mal à vous viser et à vous toucher en raison de votre vitesse. Cette aptitude est indispensable dans tous les modes de jeu de *Call of Duty*TM: *La Grande Offensive*TM.

Véhicules du mode Multijoueur—tous les véhicules, mis à part les chars lourds, peuvent transporter plus d'un joueur à la fois. Les chars moyens disposent d'un poste pour un pilote/tireur et d'un second pour un mitrailleur. Les chars lourds ne disposent que d'un poste pour un pilote/tireur principal, mais ont une puissance de feu supérieure. Les jeeps peuvent quant à elles accueillir un pilote, un passager (pouvant utiliser ses propres armes) et disposent en plus d'un poste avec un mitrailleuse de calibre .50, ce qui les rend trois fois plus dangereuses ! Chaque fois que vous le pouvez, montez dans un char ou une jeep avec un équipier et servez-vous de l'armement secondaire. Ensemble, vous serez plus efficace que tout seul.

CREDITS

GRAY MATTER STUDIOS

Art

Brian Anderson
Sloan Anderson
Isabelle Decenciere
Dominique Drozd
Jason Hoover
Dan Moditch
Colin Whitney
Thomas Szakolczay

Design

Joe Chiang
Mike Denny
Jeremy Luyties
Nikolai Mohilchok

Paul Sandler
Thad Sasser
Nathan Silvers
Jesse Snyder
Sean Soucy
Kevin Worrel

Programming

Jed Adams
Alexander Conserva
Ryan Feltrin

Sound Design

Steve Goldberg

Administrative Assistant

Erika Narimatsu

Art Director

Corky Lehmkuhl

Creative Lead

Richard Farrelly

Lead Designer

Dan Koppel

Senior Producer

Robb Alvey

Technical Director

Jean-Marc Morel

ACTIVISION

Production

Producer

Doug Pearson

Executive Producer

Marc Struhl

Associate Producer

Daniel Hagerty

Production Coordinator

Matthew Burns
Nathaniel McClure

Production Testers

Robert Kirschenbaum
Ismael Garcia

VP, North

American Studios
Mark Lamia

President, Activision

Publishing

Kathy Vrabeck

ADDITIONAL CONTENT PROVIDED BY INFINITY WARD

Level Designers

Chad Grenier
Todd Alderman
Keith "Ned Man" Bell
Mohammed Alavi

Animators

Chance Glasco
Paul Messerly

Producer

Ken Turner

Associate Producer

Eric Johnsen

PI STUDIOS

Robert Erwin
John Faulkenbury
Rob Heironimus
Dirk Jones
Dan Kramer
Cameron Lamprecht
Peter Mack
David Mertz
Daniel Young

Stanjel -
Community Map
Roger Abrahamsson

SCRIPT AND VOICE

Scriptwriter

Michael Schiffer

Additional Writing

Richard Farrelly

Casting and

Voice Direction

Margaret Tang, Womb
Music

Voice Talent

Sergeant Moody
Gregg Berger

Captain Foley,

Additional VO

Steve Blum

Major Ingram,

Additional VO

Robin Atkin Downes

Sergeant Antonov,

Sergeant Jones,

Additional VO

S. Scott Bullock

B-17 Pilot, US Narrator,

Additional VO

Neil Ross

Private Whitney,
Private Semashko,
Additional VO
Scott Menville

Corporal Kukilov,
German Officer,
German Soldier
Jim Ward

Private Koppel,
Van Dyke,
German Soldier
Dee Baker

Lieutenant Lehmkuhl,
Sergeant Ramirez,
Additional VO
Jamie Alcroft

Tank Commander,
Navigator,
Additional VO
Nick Jameson

Private Anderson,
Sasha, Additional VO
Cam Clarke

Private Goldberg,
Additional VO
Andre Sogliuzzo

Russian Narrator,
Additional VO
Grant Albrecht

British Narrator,
Additional VO
Greg Ellis

Private Korolov,
Additional VO
Jay Gordon

Machine Gunner,
Additional VO
Matt Morton

Co-Pilot,
Additional VO
Bill Harper

Private Ender
Quinton Flynn

Recording, Engineering,
Editing, VO Effects
Design

Rik W. Schaffer,
Womb Music

Voices Recorded at
Salami Studios

MUSIC AND
SOUND EFFECTS
Original Musical Score
Michael Giacchino

Additional Music
Justin Skomarovsky

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Associate

Brand Manager
Richard Brest

Director, Global
Brand Management
David Pokress

VP, Global
Brand Management
Dusty Welch

Senior Publicist
Mike Mantarro

Publicist

Maclean Marshall

Director, Corp
Communications
Michelle Nino

VP, Trade Marketing
Tricia Bertero

Trade Marketing
Manager
Julie DeWolf
Amy Longhi

BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

Director, Business
& Legal Affairs
Greg Deutsch

Senior VP
& General Counsel
George Rose

CREATIVE SERVICES
VP, Creative Services
& Operations
Denise Walsh

Marketing
Creative Director
Matthew Stainner

Creative
Services Manager
Jill Barry

Creative Services
Assistant Manager
Shelby Yates

Package Design
Hamagami/Carroll
And Associates

Manual Design
Ignited Minds LLC

INTERNATIONAL
Senior Vice President
European Publishing
Scott Dodkins

UK General Manager
Roger Walkden

Director of Marketing
UK/ROE
Alison Turner

Head of European
Corporate
Communications
Tim Ponting

Head of Publishing Services
Nathalie Ranson

Localization Manager – PC Group
Tamsin Lucas

Localization Project Manager
Simon Dawes

Creative Services Manager
Jackie Sutton

Creative Services Coordinator
Philip Bagnall

Brand Manager
Daleep Chhabria

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Victoria Fisher
Lynne Moss

German Localization
Effective Media GmbH

French Localization
Around The Word

Italian & Spanish Localization
Synthesis International

Japanese Localization
Kids Station, Inc

Chinese Localization
Unalis Corporation

Korean Localization
MEGA Enterprise Co.

ACTIVISION GERMANY
Marketing Manager
Stefan Luludes

PR Manager
Bernd Reinartz

PR Assistant
Julia Volkmann

Brand Manager
Stefan Seidel

IT & Web Manager
Thorsten Huebschmann

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizely

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Gautier Ormancey

PR Manager
Diane de Domecy

ACTIVISION SPAIN

Managing Director
Carlos Pombo

Marketing Manager
Susana Gonzales

Activation Brand Manager

Javier Rodríguez

Sales Manager
Jose Manuel Louro

ACTIVISION ITALIA

General Manager
Paolo Chisari

Marketing Manager
Laura Lombardi

Brand Manager
Paolo Pastorelli

CENTRAL TECHNOLOGY
Senior Manager
Edward Clune

Installer Programming
Andrew Petterson

INFORMATION TECHNOLOGY

Vice President, IT
Niel Armstrong

Help Desk Manager
David Smith

IT Technician
Erwin Barcega

IT Technician
Ricardo Romero

IT Technician
Jason McAuliffe

Principal Systems Engineer
Bryan Fung

QUALITY ASSURANCE/CUSTOMER SUPPORT

Project Lead
Erik Melen

Senior Project Lead
Glenn Vistante

QA Manager
Marilena Rixford
Matt McClure

Floor Lead
Donald E Marshall

Testers
Avery Bennet
Albert Yao
Chris O'Neill
Jason Ralya
Jim Norris

Peter McKernan
Scott Soltero
Daniel Yoon
Adam Luskin
Matthew Murray
Serg Souleiman
Jason Guyan
Julio Rodriguez
Travis Cummings
Evan Vincent

Network Sr. Lead
Chris Keim

Senior Project Lead, Compatibility Group
Neil Barizo

Senior Compatibility/Network Tester
Francis Jimenez

Compatibility Testers
Pratheep Eamranond
Robert Telmar

Manager, Code Release Group
Tim Vanlaw

Lead, Code Release Group
Jef Sedivy

CRG Testers
James Call
Anastasia Popova
Diego Lozano
Matt Mahler

Localizations Project Lead
David Hansen

Night Crew Senior Lead
Anthony Korotko

Night Crew Manager
Adam Hartsfield

Localizations Testers
Jason Smith
Jason Gilmore
Aaron Sedillo

Edmund Park
Kendrick Hsu
Dan Rohan
David Haddock
Akshay Dhalwala
Hoan Bui

Sr. Manager, Customer Support
Bob McPherson

Sr. Lead, Phone Support
Gary Bolduc

Lead, E-mail Support
Michael Hill

GRAY MATTER SPECIAL THANKS
John Bojorquez
Brandon Grada
Bradly Shaw

PI SOFTWARE SPECIAL THANKS
Christian Cummings

ACTIVISION SPECIAL THANKS
Brad Carraway
Caryn Law
Steve Holmes
Matthew Beal
Jason Kim
Stacy Sooter
Alexander Rohra
John Fritts
Clarence Washington

Dion Brain
Nancy Wolfe
Michael Carter
Suzy Luko
Cecilia Barajas
Danielle Kim
Michael Larson
Betty Kim
Lori Plager
Letty Cadena

Allison Gershon
Justin Berenbaum
Jim Black
Mitch Soule
Rex Sikora
Cathy Kinzer
Eddie Banks

QA/CS Special Thanks
Jim Summers
Jason Wong
Marilena Rixford
Joe Favazza
Jason Levine
Nadine Theuzillot
Jason Potter
John Rosser
Chad Siedhoff
Indra Yee
Todd Komes
Joule Middleton
Willie Bolton
Jennifer Vitiello
Mike Rixford
Jessica McClure
Joanne Shinozaki
JB Bernstein

Cinematics provided by
Rob Troy
Lisa Riznikove
Dan Baker—
The Ant Farm

VERY SPECIAL THANKS
Infinity Ward
Todd Alderman
Brad Allen
Keith "Ned Man" Bell
Michael Boon
Kevin Chen
Clifton Cline
Grant Collier
Ursula Escher
Robert Field
Steve Fukuda
Oliver George

Francesco Gigliotti
 Chance Glasco
 Carl Glave
 Preston Glenn
 Chad Grenier
 Jack Grillo
 Earl Hammon, Jr.
 Chris Hassell
 Jeff Heath
 Chris Hermans
 Paul Jury
 Bryan Kuhn
 Scott Matloff
 Fairfax Sheild McCandlish IV
 Gavin McCandlish
 Paul Messerly
 David Oberlin
 Zied Rieke
 Chuck Russom
 Nate Silvers
 Justin Thomas
 Janice Turner
 Ken Turner
 Jason West
 Vince Zampella

Activision Production Team for *Call of Duty™*

Thaine Lyman
 Ken Murphy
 Dan Hagerty
 Eric Grossman
 Pat Bowman
 Robert Kirschenbaum
 Laird Malamed
 Mark Lamia

LICENSES

This product contains software
 technology licensed from
 id Software ("id Technology")
 id Technology © 1999-2000
 id Software, Inc.

Uses Bink Video

Copyright ©
 1997-2004 by
 RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles

Sound System
 Copyright ©
 1997-2004 by
 RAD Game Tools, Inc.

SUPPORTS CLIENTS

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

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

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

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

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

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

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

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

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

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

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

CONTRAT DE LICENCE LOGICIELLE

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

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

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

VOUS NE DEVEZ PAS :

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

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS:

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

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

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

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

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

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT Lorsque vous retournez le support d'enregistrement pour remplacement, veuillez envoyer les disques originaux du produit uniquement dans un emballage de protection, et inclure les éléments suivants :

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

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

ACTIVISION (UK) Ltd., Parliament House, St Laurence Way, Slough, Berkshire, SL1 2BW, United Kingdom.
Remplacement de disque +44 (0)870 241 2148

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

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

DROITS LIMITES DU GOUVERNEMENT AMERICAIN. Le programme et la documentation s'y rapportant ont été entièrement créés avec des capitaux privés et sont distribués sous forme de "logiciel informatique commercial" ou "logiciel informatique limité". Leur utilisation, duplication ou divulgation par le gouvernement américain ou un de ses représentants sont sujettes aux restrictions citées dans le sous-paragraphe (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 ou citées dans les sous-paragraphe (c)(1) et (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19. Le contracteur/fabricant est Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

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

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

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

Si vous souhaitez obtenir plus de renseignements concernant cette licence, contactez Activision à l'adresse suivante : 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, +1 (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, legal@activision.com

NOTES