

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

Installation	2
Mode Solo	2
Menu principal	3
Le jeu	3
Interface	4
Commandes de déplacement	5
Commandes de caméra	6
Commandes des armes	7
Autres commandes	9
Mode Multijoueur	10
Crédits	17
Support clients	21
Contrat de licence logicielle	22



INSTALLATION

Insérez le DVD de *Call of Duty® 2* dans votre lecteur de DVD-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, la fonction d'exécution automatique est peut-être désactivée sur votre machine. Dans ce cas, faites un double clic sur l'icone Poste de travail de votre bureau et ouvrez le lecteur de DVD-ROM dans lequel est inséré le disque de *Call of Duty 2*. Faites ensuite un double clic sur le fichier **Setup.exe** pour lancer le programme d'installation. En cas de besoin, consultez les fichiers d'aide.

SAISIR LE NUMÉRO DE SÉRIE DU DVD

Pour installer et lancer le jeu, vous devez avoir un numéro de série de DVD valide. Votre numéro de série unique est inscrit au dos du manuel fourni avec le jeu. Pendant l'installation, saisissez le numéro de série exactement tel qu'il est inscrit sur le manuel. Gardez votre numéro de série dans un endroit sûr et connu de vous seul, au cas où vous devriez réinstaller le jeu. Aucun membre d'Activision® ou d'Infinity Ward ne vous demandera votre numéro de série. Ne communiquez jamais votre numéro de série. Si vous perdez votre numéro de série, aucun autre ne vous sera fourni.

- Gardez votre numéro de série dans un endroit sûr et connu de vous seul, 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 saisi celui qui est indiqué au dos de ce manuel.

INFORMATIONS DE DERNIÈRE MINUTE

Vous trouverez des informations de dernière minute sur le jeu dans le fichier LisezMoi du disque de jeu. Sélectionnez Assistance sur 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 et dans le menu démarrer.

MODE SOLO

Les campagnes Solo vous permettent d'incarner un soldat allié, engagé dans les plus rudes batailles de la Seconde Guerre mondiale. Le succès de votre mission et votre survie dépendent de vos capacités à vous déplacer, à tirer et, le plus important, de la manière dont vous travaillez avec vos coéquipiers. Pour commencer une partie solo, cliquez sur le menu Démarrer de Windows®, ouvrez le répertoire *Call of Duty® 2* dans Programmes et sélectionnez **Jouer à Call of Duty® 2** en solo. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **JOUER** de l'écran de démarrage après avoir inséré le DVD de *Call of Duty® 2* dans votre lecteur.

MENU PRINCIPAL

Après les cinématiques d'introduction, il vous est proposé de saisir un nouveau nom de joueur, afin de créer un profil dans lequel seront enregistrées vos sauvegardes et vos préférences pour *Call of Duty® 2*.



Ce menu vous permet de lancer une nouvelle campagne, de reprendre une partie en cours, d'accéder au mode Multijoueur de *Call of Duty® 2* ou d'afficher les options de configuration.

Reprendre partie : chargez votre dernière sauvegarde depuis le dernier point de sauvegarde afin de poursuivre votre campagne. Cette option est affichée uniquement après avoir commencé une mission.

Choix de la mission : lancez une nouvelle partie de *Call of Duty® 2* depuis le début de la première campagne ou jouez à toute autre mission que vous avez débloquée. Après avoir sélectionné votre mission, choisissez l'un des quatre niveaux de difficulté proposés.

Choix du profil : changez de profil de joueur.

Options : configurez vos commandes et réglez les paramètres de performance et de qualité pour les graphismes et le son. Cliquez sur le menu dans la partie droite de l'écran pour afficher sur le côté gauche les options disponibles. Pour modifier un paramètre, cliquez simplement dessus.

Multijoueur : lancez le mode Multijoueur de *Call of Duty® 2* pour rejoindre ou créer une partie Multijoueur via un réseau local ou Internet.

Crédits : affichez la liste des crédits du jeu.

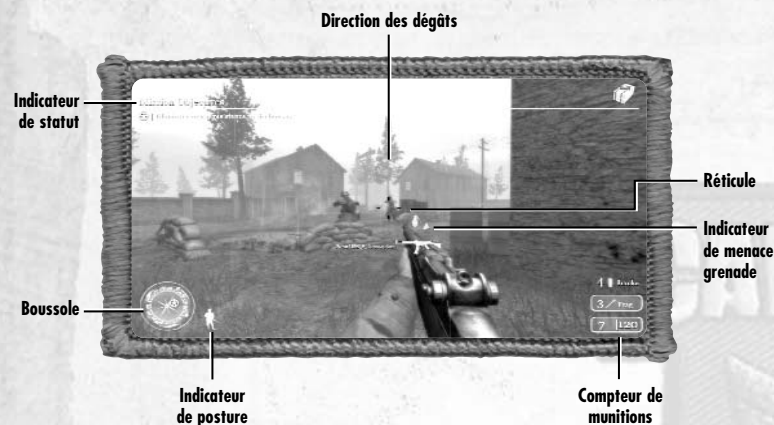
Quitter : fermez le jeu pour revenir au bureau.

LE JEU

Avant chaque mission, vous recevrez un briefing. Il s'agit la plupart du temps d'ordres de vos supérieurs ou de notes dans votre journal personnel. Les briefings vous fournissent des informations cruciales sur vos objectifs et les dangers que vous risquez de rencontrer. Étudiez-les attentivement ! Ils peuvent sauver votre vie.



INTERFACE



Boussole : la boussole est particulièrement utile pour vous orienter, voir vos objectifs et améliorer votre perception de la situation. En plus d'afficher la direction vers laquelle vous regardez, elle indique également la position des alliés proches (flèches vertes) et des ennemis (points rouges). Votre objectif en cours est indiqué par une étoile dorée.

Indicateur de posture : l'icone 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.

Indicateur de statut : pendant le jeu, des mises à jour viendront s'afficher dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il peut s'agir de changements d'objectifs de mission ou de différents avertissements.

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

Réticule : utilisez votre réticule pour aligner votre cible dans votre viseur. Lorsque vous courez ou marchez, votre réticule disparaît car vous êtes en mouvement. Lorsque vous vous arrêtez, vous cessez automatiquement de bouger votre arme et votre réticule rétrécit. Il est 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 les adopter dès que vous en avez la possibilité. Si vous visez un allié proche de vous, l'image de celui-ci apparaît à la place de votre réticule. Appuyez sur la touche Utiliser (touche F par défaut) pour demander à quelqu'un de quitter votre champ de vision.

Direction des dégâts : lorsque vous encaissez des dégâts, une flèche rouge s'affiche près du centre de l'écran pour vous indiquer dans quelle direction vous avez été touché. Si la flèche pointe vers le haut, l'ennemi se trouve devant vous. Si la flèche pointe vers le bas, l'ennemi est dans votre dos.

Icone Utiliser : cet indicateur s'affiche lorsque vous pouvez prendre ou utiliser un objet. Cela peut être des documents confidentiels, des armes ou des véhicules. Pour ramasser un objet, appuyez sur la touche **Utiliser** (touche F par défaut). Dans certains cas (si vous devez grimper à une corde, par exemple), vous devez maintenir la touche Utiliser enfoncée.



Indicateur de menace grenade : les grenades font partie intégrante des combats. Elles peuvent être lancées dans votre zone depuis n'importe quel endroit.

Remarque : Les flèches indiquent la position des grenades qui atterrissent près de vous.

Santé : les flèches rouges de direction des dégâts sont une première indication que vous êtes touché. D'autres signes vous indiquent également que votre personnage est sur le point de mourir : essoufflement, palpitations du cœur et vision trouble. *Call of Duty® 2* affichera un message lorsque cela vous arrivera les premières fois. Si vous constatez ces symptômes, mettez-vous à couvert au plus possible ! Cela vous permettra de récupérer au bout de quelques instants, si vous n'encaissez pas d'autres dégâts !

COMMANDES DE DÉPLACEMENT

Les commandes de déplacement par défaut sont les suivantes :

COMMANDE	TOUCHE	DESCRIPTION
Avancer	Z	Avancer
Reculer	S	Reculer
Gauche	Q	Faire un pas à gauche
Droite	D	Faire un pas à droite
Se pencher à gauche	A	Vous pencher à gauche au détour d'un coin.
Se pencher à droite	E	Vous pencher à droite au détour d'un coin.
Debout/sauter	Espace	Vous relever lorsque vous êtes accroupi ou couché.
S'accroupir	C	Vous accroupir lorsque vous êtes debout ou couché.
S'allonger	Ctrl	Vous coucher lorsque vous êtes debout ou accroupi.

SE PENCHER

Vous pouvez vous pencher pour jeter un coup d'œil depuis les coins ou les obstacles tout en réduisant votre exposition aux tirs ennemis. Vous pouvez ainsi vérifier la présence d'ennemis cachés et même leur tirer dessus tout en restant à l'abri. Utilisez tout de même cette action avec prudence, car elle n'empêche pas l'ennemi de vous voir. Vous restez penché tant que vous maintenez la touche correspondante (A & E par défaut) enfoncée. Lorsque vous la relâchez, la caméra se recentre automatiquement.

POSTURES

Vous apprendrez vite qu'un soldat debout sur un champ de bataille est un soldat mort. Un joueur rusé se mettra accroupi ou allongé lors d'un combat pour rester à couvert et se déplacer sans s'exposer aux tirs ennemis. Notez toutefois que si adopter ces postures vous rend plus difficile à toucher, elles vous ralentissent également. De plus, lorsque vous êtes allongé, vos déplacements sont particulièrement lents et vous ne pourrez pas tirer en mouvement.



Accroupi



Allongé



Debout

Conseil important : pensez toujours à vous mettre à couvert ! L'ennemi aura plus de mal à vous repérer si vous vous accroupissez ou vous allongez derrière un arbre ou un buisson. Par ailleurs, les objets blindés peuvent vous protéger contre les coups de feu et autres projectiles.

SAUTER PAR-DESSUS DES OBSTACLES

Quand vous approchez de certains obstacles, une flèche s'affiche sur votre écran pour vous indiquer d'appuyer sur la touche de saut (Espace par défaut) pour pouvoir le franchir automatiquement.

COMMANDES DE CAMERA

Par défaut, la caméra est contrôlée par la souris. Déplacez la souris vers les côtés pour regarder à gauche ou à droite, vers l'avant pour regarder vers le haut et vers vous pour regarder vers le bas.

Les commandes par défaut de la caméra sont les suivantes :

COMMANDE	PAR DEFAUT	DESCRIPTION
Regarder en haut	Non attribué	Faire pivoter la caméra vers le haut.
Regarder en bas	Non attribué	Faire pivoter la caméra vers le bas.
Vue souris	Non attribué	Alterner entre le clavier et la souris pour contrôler la caméra.
Centrer caméra	Non attribué	Recentrer la caméra droit devant vous.
Vue libre	Oui	Utiliser la souris librement pour regarder autour de vous.
Inverser souris	Non	Inverser l'axe Y de la souris si cela vous convient mieux.
Souris fluide	Non	Rendre le déplacement du curseur plus régulier.
Sensibilité souris	Réglette	Contrôler la vitesse de déplacement de la souris.

COMMANDES DES ARMES

Les commandes par défaut des armes sont les suivantes :

COMMANDE	PAR DEFAUT	DESCRIPTION
Attaquer	Bouton gauche	Ouvrir le feu.
Passer en mode Visée	Bouton droit	Alterner entre le mode Regarder dans le viseur et le mode de tir classique.
Regarder dans le viseur	Non attribué	Maintenir enfoncé pour Regarder dans le viseur. Relâcher pour revenir à la normale.
Contact / retenir son souffle	Maj	Frapper l'ennemi avec la crosse de votre arme. Lorsque vous utilisez une lunette de visée, retenez votre respiration en mode de Visée pour augmenter votre précision.
Lancer grenade à fragmentation	G ou bouton du milieu de la souris	Lancer une grenade à fragmentation.
Lancer grenade fumigène	4	Lancer une grenade fumigène.
Changer arme	1 ou 2	Alterner entre vos armes principale et secondaire.
Jumelles	B	Maintenir la touche enfoncée pour utiliser les jumelles.



REGARDER DANS LE VISEUR

Chaque arme possède un mode de Visée. Vous pouvez ainsi la ramener au niveau de vos yeux et regarder dans votre viseur (ou la lunette, dans le cas des fusils de précision). 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 ce mode. Vous pouvez également définir une touche pour alterner entre cette vue et la vue normale.



REtenir son SOUFFLE

La lunette de visée amplifie vos moindres mouvements et tirer sur une cible éloignée est donc peu aisé. Vous pouvez stabiliser votre visée en **retenant votre respiration** (touche Maj par défaut) pendant quelques instants.



ATTaQUE AU CONTACT

Lorsque l'ennemi est juste devant vous, il peut être difficile de viser avec votre arme et de vous défendre correctement. Dans ce genre de situation, utilisez votre **attaque au contact** (touche Maj par défaut) pour frapper l'ennemi avec la crosse de votre arme.



RECHARGER UNE ARME

Lorsque le chargeur de votre arme est vide, vous la rechargez automatiquement. Cependant, faites attention à votre compteur de munitions ! Recharger (touche R par défaut) dans le feu de l'action prend du temps, durant lequel vous êtes sans défense. Vous pouvez recharger manuellement votre arme avec la touche **Recharger** (touche R par défaut).

CHANGER D'ARME ET RAMASSER DES OBJETS

Lorsque vous voyez une arme sur le sol, vous pouvez l'échanger avec l'une de vos deux armes principales. Pour changer d'arme, placez votre réticule sur l'arme voulue, attendez que l'icône Utiliser s'affiche et appuyez sur la touche Utiliser (touche F par défaut). Vous jetez votre arme pour prendre la nouvelle. Pour ramasser un objet, placez votre réticule dessus et appuyez sur la touche Utiliser (touche F par défaut) ou, dans le cas des munitions et des bonus de santé, passez simplement dessus.

ARMES FIXES ET VÉHICULES

Pour utiliser une arme fixe (comme une MG42) ou un véhicule, approchez-vous-en jusqu'à ce que l'icône utiliser s'affiche. Appuyez sur la touche **Utiliser** (touche F par défaut) pour en prendre le contrôle. Tirez avec l'arme en utilisant la commande d'attaque normale. Appuyez sur la commande Utiliser une nouvelle fois pour abandonner l'arme ou le véhicule.

GRENADES FUMIGÈNES

A vous de décider quel type de grande est plus adapté aux différentes situations de combat. Lorsque vous en avez récupéré, sélectionnez les grenades fumigènes (touche 4 par défaut) pour créer un écran de fumée temporaire qui vous permette à vous et à votre section de manœuvrer sans être repérés.

AUTRES COMMANDES

COMMANDE	PAR DÉFAUT	DESCRIPTION
Afficher objectifs/Score	Tab	Afficher la liste de vos objectifs de mission en mode Solo et le tableau des scores en Multijoueur.
Utiliser	F	Utiliser, ramasser, lâcher ou interagir avec les objets et les véhicules.
Capture d'écran	F12	Faire une capture d'écran du jeu.
Activer console	Non	Régler ce paramètre sur Oui pour activer la console (appuyer sur la touche _ en cours de partie pour l'afficher). Notez que la console n'est pas prise en charge par nos services d'assistance. Ne contactez pas le service d'assistance technique d'Activision pour les problèmes liés à cette option.



AFFICHER OBJECTIFS/SCORES

Vos objectifs de mission changent tout au long de la campagne. Appuyez sur la touche **Afficher objectifs/Scores** (touche Tab par défaut) pour afficher vos objectifs de mission et connaître le statut de chacun d'eux.

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

MODE MULTIJOUEUR

Pour jouer en ligne, sélectionnez Multijoueur dans le menu principal du mode Solo ou Rejoindre une partie dans le menu principal du mode Multijoueur. Un écran vous proposant les choix suivants s'affiche alors :



- **Rejoindre une partie** : affichez l'écran des serveurs Multijoueur pour rechercher des parties Multijoueur disponibles sur Internet ou sur réseau local.
- **Lancer nouveau serveur** : créez et hébergez votre propre partie Multijoueur.
- **Choix du profil** : choisissez le profil que vous souhaitez utiliser.
- **Options multijoueur** : réglez les paramètres spécifiques au mode Multijoueur, comme le taux de données, les raccourcis clavier pour les discussions et votre nom du joueur.
- **Options** : configurez vos commandes et réglez les paramètres de performance et de qualité pour les graphismes et le son. Cliquez sur une sous-section sur le côté droit de l'écran pour afficher de nouvelles options réglables sur la gauche de l'écran, puis cliquez sur un paramètre pour le modifier. Vous trouverez ci-dessous une liste des commandes et des explications sur les paramètres graphiques et sonores.
- **Solo** : lancez le mode Solo de *Call of Duty® 2* et jouez aux missions de la campagne.
- **Quitter** : fermez le jeu pour revenir au bureau.

Remarque : si une mise à jour est disponible pour Call of Duty, l'option de mise à jour automatique s'affichera dans le menu principal du mode Multijoueur. Sélectionnez cette option pour savoir quand une nouvelle mise à jour est disponible afin de pouvoir la télécharger.

OPTIONS MULTIJOUEUR

COMMANDE	PAR DEFAUT	DESCRIPTION
Chat vocal	W	Maintenir la touche enfoncée et parler dans le micro pour envoyer un message vocal.
Voter Oui	F1	Voter Oui pour le vote en cours.
Voter Non	F2	Voter Non dans le vote en cours.
Chat	T	Envoyer un message à tous les joueurs.
Chat équipe	Y	Envoyer un message aux membres de votre équipe.
Chat rapide	V	Afficher la fonction Chat rapide qui permet de "crier" rapidement des ordres, des avertissements, etc.
Autoriser le téléchargement	Non	Si cette option est réglée Oui, vous téléchargez automatiquement les fichiers associés à la nouvelle carte ou au mod lorsque vous vous connectez à un serveur proposant du contenu supplémentaire.
ATH	Oui	Activer/masquer la boussole et le compteur de munitions.
Réticule	Oui	Activer/masquer le réticule sur l'écran de jeu.
Type de connexion	ISDN	Définir la vitesse de votre connexion Internet.
Menu Armes	X	Afficher le menu des armes.
Nom joueur	Soldat inconnu	Saisir le nom qui sera utilisé pour le parties Multijoueur



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 le taux de données

Vous devez impérativement choisir le **type de connexion** correspondant à votre vitesse de connexion à Internet. Le paramètre **Type de connexion** dispose de deux options pour afin d'envoyer les données à une vitesse optimale en fonction de votre bande passante. Les options sont d'une part ISDN (par défaut) et d'autre part LAN / Câble / xDSL.

Remarque : un taux de données inapproprié peut nuire aux performances du jeu (temps de réponse élevé et "lag") pour les parties Multijoueur en ligne ou sur réseau local. Veuillez donc à paramétrer cette option correctement.

Liste des serveurs

Lorsque vous cliquez sur Rejoindre une partie, la liste des serveurs s'affiche. Pour voir les serveurs Internet, cliquez sur le bouton Source et sélectionnez Internet au lieu de LAN (ou LAN au lieu de Internet pour jouer en réseau local). La liste des serveurs fournit les informations suivantes :

COLONNE	AFFICHAGE	EXPLICATION
Verrouillé	Cadenas	Le serveur est protégé par un mot de passe.
Type de serveur	Ordinateur	Le serveur est sous Windows® ou Linux®, et s'il s'agit d'un serveur d'écoute ou dédié.
Nom serveur	Nom du serveur	Le nom du serveur.
Nom carte	Nom de la carte	Le nom de la carte utilisée par le serveur pour la partie en cours.
Nombre de joueurs	Nombre max.	Le nombre de joueurs actuels et le nombre de joueurs maximum sur le serveur.
Type de partie	Type	Le type de partie en cours sur le serveur.
Voix	Haut-parleur	Le serveur est compatible ou non avec le chat vocal.
Serveur pur	Coche	Le serveur est pur ou non.
Mods	Marteau	Le serveur utilise ou non un mod ou une carte non officielle.
Ping	Ping	Le temps de latence en millisecondes sur le serveur.

Cliquez sur Actualiser liste pour actualiser la liste des serveurs disponibles.



Filtres de serveurs

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

PARAMETRE	PAR DEFAUT	DESCRIPTION
Voir vides	Oui	Choisir Non pour masquer les serveurs vides de la liste.
Voir pleins	Oui	Choisir Non pour masquer les serveurs pleins de la liste.
Avec mot de passe	Oui	Choisir Non pour masquer les serveurs protégés par un mot de passe.
Sans mot de passe	Oui	Choisir Non pour masquer les serveurs non protégés par un mot de passe. Très utile pour trouver rapidement des serveurs protégés par mot de passe.
Serveurs purs uniquement	Oui	Choisir Non pour afficher les serveurs non-purs.
Dédiés uniquement	Non	Choisir Oui pour n'afficher que les serveurs dédiés.
Mods	Tous	Choisir Oui pour n'afficher que les serveurs utilisant des mods. Choisir Non pour afficher uniquement les serveurs sans mods. Choisir Tous pour afficher les deux types.
Tir ami	Tous	Choisir Non pour afficher les serveurs où le tir ami est désactivé. Choisir Oui, Réfléchir ou Partagé pour afficher les serveurs utilisant ces paramètres. Choisir Tous pour afficher tous les serveurs.
Killcam	Tous	Choisir Oui pour n'afficher que les serveurs où l'option Killcam est activée. Choisir Non pour afficher ceux où elle est désactivée. Sélectionner Tous pour afficher les serveurs sans tenir compte des paramètres Killcam.

Se connecter à un serveur précis

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

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 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. Vous pouvez saisir un mot de passe en cliquant sur le bouton Mot de passe en bas de l'écran.

Créer un serveur

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

Les paramètres du serveur sont les suivants :

Type de partie	Faites votre choix entre Deathmatch, Deathmatch en équipe, Capture du drapeau, Q.G. et Recherche et destruction.
Nom serveur	Il s'agit du nom du serveur tel qu'il apparaît sur l'écran Rejoindre serveur.
Dédié	Non : lancez un serveur local et un client local. LAN : lancez un serveur en réseau local dédié (sans client local). Internet : lancez un serveur dédié qui apparaît en ligne sur un serveur maître.
Pur	Activez cette option pour empêcher les joueurs avec des fichiers de jeu modifiés de rejoindre le serveur.
Joueurs maxi.	Définissez le nombre maximum de joueurs pouvant se connecter simultanément.
Ping mini.	Définissez le ping minimum autorisé pour chaque joueur. Choisissez 0 pour qu'il n'y ait pas de limite.
Ping maxi.	Définissez le ping maximum autorisé pour chaque joueur. Choisissez 0 pour qu'il n'y ait pas de limite.
Taux maxi.	Définissez la bande passante maximale accordée à chaque joueur. Choisissez 0 pour qu'il n'y ait pas de limite.
Chat vocal	Activez ou désactivez la fonction de chat vocal. Quand l'option est activée, les joueurs peuvent se parler en maintenant la touche Chat vocal enfoncée (touche W par défaut). Les parties en équipe utilisent le chat en équipe uniquement.
Mot de passe	Saisissez un mot de passe pour restreindre l'accès au serveur aux joueurs connaissant le mot de passe. Les mots de passe tiennent compte des majuscules et des minuscules.



Lorsque vous cliquez sur le bouton **Paramètres type de partie**, la liste des options qui s'affiche peut varier en fonction du **type de partie sélectionné** dans l'écran Paramètres serveurs.

PARAMÈTRES TYPE DE PARTIE :

Limite de score (points joueurs)	Définir le nombre de victimes nécessaires pour remporter la victoire.
Limite de score (points équipe)	Définir le nombre de points d'équipe nécessaires pour remporter la victoire.
Limite de temps (minutes)	Définir la durée de jeu sur la carte en minutes.
Limite de manches (manches)	Définir le nombre de manches pour la carte.
Durée de la manche (minutes)	Définir la durée de chaque manche en minutes.
Temps de répit (secondes)	Définir la durée accordée en début de manche pour que les joueurs puissent changer d'équipe et continuer à jouer dans cette manche.
Limite de capture	Définir le nombre de drapeaux à capturer pour remporter la manche.
Indicateurs amis	Activer cette option pour qu'une icône apparaisse au-dessus de vos coéquipiers.
Tir ami	Activer cette option pour permettre aux coéquipiers de blesser ou tuer les joueurs de leur propre équipe. Il y a quatre paramètres : Avec, Sans, Renvoyer (quand un joueur tire sur un coéquipier, les dégâts que la cible aurait subits sont renvoyés au joueur qui a tiré) et Partagés (les dégâts sont partagés entre les deux coéquipiers).
Réapparition	Activer cette option force les joueurs à réapparaître après avoir été tués.
Killcam	Désactiver cette option pour couper la Killcam, qui montre quel joueur a tué un autre.
Autoriser le vote	Activer cette option pour permettre aux joueurs de voter pour changer les options du serveur comme la carte et le type de partie.
Equilibre auto des équipes	Activer cette option pour garder automatiquement un nombre égal de joueurs dans chaque équipe.
Autoriser les spectateurs ennemis	Activer cette option pour permettre aux joueurs vaincus de devenir spectateurs de l'équipe adverse.
Autoriser les spectateurs libres	Activer cette option pour permettre aux spectateurs de parcourir librement la carte.

Remarque : lorsque vous rejoignez une partie en ligne, vous quittez l'environnement contrôlé par Activision pour Call of Duty® 2. Le contenu du jeu a été jugé approprié pour un public âgé de 16 ans ou plus, mais ceci ne saurait être garanti lors des parties en ligne, en raison notamment des échanges interactifs. Activision et Infinity Ward déclinent toute responsabilité quand au contenu ne provenant pas du jeu lui-même.

INFINITY WARD

Executive Producer
Vince Zampella

Senior Engineering Lead
Jason West

Senior Design Lead
Zied Rieke

Art Lead
Michael Boon

Art Director
Richard Kriegler

Audio Lead
Mark Ganus

Design Leads
Steve Fukuda
Todd Alderman

Engineering Leads
Earl Hammon, Jr.
Francesco Gigliotti
Robert Field

Engineering
Ben Bastian
Brian Langevin
Bryan Pearson
Chad Barb
Earl Hammon, Jr.
Francesco Gigliotti
Hyun Jin Cho
Jason West
Joel Gompert
Jon Shiring
Richard Baker
Robert Field
Sarah Michael

Additional Engineering
Brent Mcleod
Bryan Kuhn
Chad Grenier
Jiesang Song
Mackey McCandlish
Preston Glenn

Level Design & Gameplay Scripting
Brent Mcleod
Brian Gilman
Chad Grenier
Geoff Smith
Jon Porter
Keith "Ned" Bell
Mackey McCandlish

CREDITS

Mohammad "BadMofa" Alavi
Nathan Silvers
Preston Glenn
Rodney Houle
Roger Abrahamsson
Steve Fukuda
Todd Alderman
Zied Rieke

Animation
Ursula Escher
Chance Glasco
Mark Grigsby
Paul Messerly
Zach Walker
Harry Walton
Lei Yang

Technical Animation
Richard Cheek
Eric Pierce

Environmental Art Lead
Chris Cherubini

Art
Brad Allen
Peter Chen
James Chung
Joel Emslie
Chris Hassell
Jeff Heath
Oscar Lopez
Taehoon Oh
Sami Onur
Velinda Pelayo
Richard Smith
Jiwon Son
Theerapol Srisuphan

Visual Effects
Robert A. Gaines

Concept Art
Brad Allen
Paul Messerly

Additional Art/Animation
Michael Anderson
Jason Boesch
Josh Lakan
Steven Giesler

MANAGEMENT

CEO
Grant Collier

CCO
Vince Zampella

CTO
Jason West

Producer
Eric Riley

Associate Producer
Eric Johnsen

Associate Producer
Patrick Lister

Associate Producer
Dan Smith

System Administrator
Bryan Kuhn

Office Manager
Janice Turner

Senior Recruiter
Michael Nichols

Executive Assistant
Lacey Branson

MUSIC

Original Score
Graeme Revell

Mixing
Mark Curry

Sound Design
Mark Ganus and Earbash Audio Inc.

SCRIPT

Scriptwriting
Michael Schiffer

Additional Scriptwriting
Steve Fukuda
Zied Rieke

TESTERS

Winyan James
Alexander Sharrigan
Kevin Pai
Clive Hawkins
Ed Harmer
Vaughn Vartanian

VOICE

Voice Direction/Dialog Engineering
Keith Arem

Additional Voice Direction
Steve Fukuda

Voice Editing/Integration
Linda Rosemeier

Additional Voice Editing
Mauricio Balvanera

Recording Facilities
PCB Productions



Casting & Signatory Services

Digital Synapse

Voice Talent

Michael Cudlitz
Rick Gomez
Frank John Hughes
James Madia
Ross McCall
Rene Moreno
Richard Speight, Jr.
Josh Gomez
Jack Angel
David Cooley
JD Cullum
Harry Van Gorkum
Michael Gough
Mark Ivanir
Matt Linquist
John Mariano
Noland North
Chuck O'Neil
Phil Proctor
Ciaran Reilly
John Rubinow
Hans Schoeber
Thomas Schumann
Julian Stone
James Patrick Stuart
Courtney Taylor
Kai Wulff

Models

David Mutchler
Jaron Ellsworth
John Dugan
Frank Klesic
David Adkisson
Spiro Papastathopoulos
Chris Cherubini
Preston Glenn
Grant Collier
Richard Smith
Chance Glasco
Paul Messerly
Mohammad Alavi
Alex Sharrigan
Michael Boon
Jon Porter
Joel Emslie
Eric Johnson
Frank Gigliotti
Harry Walton
Eric Pierce
Diana Dencker
Chris Wolfe
John Schwabl
Abe Schevermann.

Historical/Military Advisors

Emilio Cuesta
John Hillen
Hank Kaisey
Mike Philips

Production Babies

Baby Kyle Zampella and Mather Brigitte
Baby Dakota Walker and Mather Staci
Baby Alexandra West and Mather Adriana
Baby Ella Chung and Mather Julie
Baby Triplets: Angela, Emma, Thaine
Lyman and Mather Terri

Focus Group Test

Derek Canaday, Cameron Woodpark
Raine Walt, David Perlich, Greg Nelson
Milton Valencia

ACTIVISION

PRODUCTION

Producer
Ken Murphy

Associate Producers

Eric Lee
Ian Stevens
Steve Holmes

Production Coordinators

Patrick Bowman
Nathaniel McClure
Peter Muravez

Production Testers

Joshua Feinman
Rhett Chassereau

VP, North American Studios

Mark Lania

Executive Producer

Thaine Lyman

Head of Worldwide Studios

Chuck Huebner

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brand Manager

Richard Brest

Associate Brand Manager

Tim Henry

Associate Brand Manager

Ryan Wener

Director, Global Brand Management

Kim Salzer

VP, Global Brand Management

Dusty Welch

Head of Global Brand Management

Robin Kaminsky

Senior Publicist

Mike Mantarro

Publicist

Maclean Marshall

Public Relations

Neil Wood and Jon Lenaway
Step 3 Productions

Junior Publicist

Megan Korn

Director, Corp. Communications

Michelle Schroder

Sr. VP, North American Sales

Maria Stipp

Director, Trade Marketing

Steve Young

Trade Marketing Manager

Celeste Murillo

CENTRAL TECHNOLOGY

Senior Manager

Edward Clune

Installer Programmer

Mike Restifo

CENTRAL LOCALIZATIONS

**Vice President,
Studio Planning and Operations**
Brian Ward

Senior Localization Manager,

Central Localizations

Tamsin Lucas

Central Localizations Supervisor (US)

Stephanie O'Malley Deming

Localization Project Manager

Doug Avery

**Localization Tools and Support
Provided by Xloc Inc.**

INFORMATION TECHNOLOGY

Vice President, IT

Neil Armstrong

IT Technician

Ricardo Romero

QUALITY ASSURANCE/ CUSTOMER SUPPORT

Project Lead

Erik Melen

Senior Project Lead

Glenn Vistante

QA Senior Manager

Marilena Rixford

Floor Lead

Sean Berrett

SP Coordinator

Edward Highfield

MP Coordinator

Dino R. LaMana

Database Manager

Giancarlo Contreras

Testers

John Aguado
Brendan Bencharit
Jonathan Butcher
Eric Cacioppo
Dov Carson
Chris Cheng
Claude Conkrite
Travis Cummings
Anthony Flamer
Victor Gonzalez
Michael Harris
Michael Hutchinson
Kenneth Kerr
Adam Lusk
Albert Moore Jr.
Aaron Mosny
Sean Olson
David Rojas
Ricardo Reyes
Jason Yu
Cash Russell
Kobie Cabral
Cristalle Kishi
Doug Berry
Nathan Kinney
Nick Hayworth
William Whaley
Aldo Sarellano
Charles Hunter
Mario Hernandez
Melody Villaflores
Seth Ratkin
Wolf Jehle

External Test Coordinator

Chad Siedhoff

Network Sr. Lead

Chris Keim

Network Lead

Francis Jimenez

Network Testers

Kirk McNesby
Jessie Jones
Nicholas Barunda
Chris Freire
Warren Patten
Eric T Sears
Matthew Fewtrall
Ken Prush

Compatibility Sr. Lead

Neil Barizo

Sr. Compatibility Technician

Chris Neal

Compatibility Testers

Sean Olson
John DeShazer
Jason Sa

Senior Manager, Code Release Group

Tim Vanlaw

Lead, Code Release Group

Jef Sedivy

CRG Floor Lead

Kimberly Park

CRG Testers

Eric Stanzione
Dan Saffron
Randy Coffman
Ray Avila,
Naomi Palermo
Neil Khurana
Calvin Cameron
Ram Pitchumani

Localizations Project Lead

Scott Kiefer

Night Crew Senior Lead

Jeffrey Moxley

Night Crew Manager

Adam Hartsfield

Localization Floor Lead

Kai Hsu

Localizations Testers

Alex J Han
Berson Lin
Brian Jenkins
Jonathan Manimtim
William Kempenich
Justin Reid
Joel McWilliams
Bryan Papa
Ronald Ruhl
Jeff Mitchell
Diego Raya
Donald Foley

Customer Support Lead,

Phone Support

Gary Bolduc

Customer Support Lead,

E-mail Support

Michael Hill

INFINITY WARD SPECIAL THANKS

Melissa Burkart, Louis Felix, Ryan Michael,
Ken Turner, American Society of Military
History, Long Mountain Outfitters of
Henderson, Nevada, Rusty Spitzer, Central
Casting, The Ant Farm, Len Lomell and the
Army Rangers, IW Nation and
all our beloved fans.

INFINITY WARD

VERY SPECIAL THANKS

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

ACTIVISION SPECIAL THANKS

Mike Griffith, Ron Doornick, Kathy Vrabec,
Chuck Huebner, Robin Kaminsky, Sam
Nouriani, Brian Pass, Jonathan Moses, Glenn
Ige, Doug Pearson, Danny Taylor, Eain
Bankins, Lefty Cadena, Bryan Jury, Peter
Muravez, Jeremy Monroe,
Kekoa Lee-Croel, Taylor Livingston

ACTIVISION

VERY SPECIAL THANKS

"Rangers Lead The Way"
Len "Bud" Lomell

Chapter Briefing Historical Images provided
by Jeff Hardy and Lauren Ulin
at Floor 84 Studio. Stock footage movies
provided by Military Channel. Narrator
recorded at Little Big Room courtesy
of Marshal Lowman, Brad Gilderman, Aaron
Lepley.

"Address at the US Ranger Monument –
Commemorating the 40th Anniversary of D-
Day, Pointe du Hoc, Normandy, France"

Speech courtesy of
Reagan Presidential Library
"Order of the Day" Speech courtesy of
Courtesy Dwight D. Eisenhower Library
Ghost Wings Publications

Introduction Cinematic provided by

The Ant Farm

Rob Troy, Lisa Rizinikove,
Paige Bharme

ACTIVISION UK

Senior VP
Tricia Bertero

VP - UK, Emerging Markets & European Marketing
Roger Walkden

UK Marketing Director
Scott Morrison

Marketing Manager
Tim Woodley

Senior Brand Manager
Daleep Chhabria

Senior Localisation Manager
Tamsin Lucas

Senior Localisation Project Manager
Mark Nutt

Creative Services Manager
Jackie Sutton

European PR Director
Tim Ponting

PR Manager UK/ROE
Suzanne Panter

PR Executive UK
Mark Allen

European Operations Manager
Heather Clarke

Production Planners
Victoria Fisher
Lynn Moss

ACTIVISION FRANCE

Marketing Director
Bernard Sizoy

Marketing Group Manager
Guillaume Lairan

Brand Manager
Thomas Grellier

PR Manager
Diane de Domecy

PR Assistant
Julien Chevrone

Sales Manager
Antoine Seux

French Localisation
Around the Word

SUPPORT CLIENTS

SERVICE CONSOMMATEURS ACTIVISION

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

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

Par minitel : 3615 ACTIVISION*

Par téléphone : 08 92 68 17 71*

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

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

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

** Uniquement sur notre site Web.

Hotline Technique

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

* Quelle que 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.

DOIT 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 circonvier toute marque ou label déposé(e) contenu(e) dans le programme.
- Exporter ou réexporter ce programme ou toute copie/adaptation en violation des lois ou arrêtés. En utilisant ce programme, vous devez garantir que vous n'êtes pas une "personne étrangère", telle que définie selon les lois du gouvernement américain, ou que vous n'êtes pas sous tutelle d'une personne étrangère.

GARANTIE ACTIVISION LIMITEE A 90 JOURS: ACTIVISION UK LIMITED ("ACTIVISION") garantit à l'acquéreur initial de ce produit logiciel que le support sur lequel le logiciel est enregistré est exempt de défauts matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avère 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'ACQUEUREUR INITIAL DU PRODUIT LOGICIEL.

ABSENCE DE GARANTIE

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

EXCLUSION DE PERTES CONSECUTIVES

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

SPECIFICATIONS POUR LE RETOUR DU SUPPORT D'ENREGISTREMENT

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

1. Une photocopie de votre reçu daté,
2. Le nom et l'adresse à laquelle le produit doit être renvoyé, indiqués clairement,
3. Une brève description du défaut, du ou des problèmes rencontrés et du système sur lequel le produit fonctionne,
4. Si le produit est renvoyé après la période de garantie de 90 jours, mais moins d'un an après la date d'achat, veuillez également inclure un chèque ou un mandat de £6,00 par CD à remplacer.

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

Pour l'Europe, veuillez envoyer le produit à :

WARRANTY REPLACEMENTS

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

Remplacement de disque : +44 (0)870 241 2148

LIMITATION DE RESPONSABILITE.

ACTIVISION N'EST EN AUCUN CAS RESPONSABLE DES EVENTUELS 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, DEFAILLANCE, OU MAUVAIS FONCTIONNEMENT INFORMATIQUE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES PERSONNELS, MEME SI ACTIVISION A ETE INFORME DE L'EVENUALITE 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 CONSÉQUENT LA LIMITATION/EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE PRECITEE NE S'APPLIQUE PAS FORCEMENT DANS VOTRE CAS. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS LEGAUX, MAIS VOUS POUVEZ EGALEMENT REVENDIQUER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

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

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



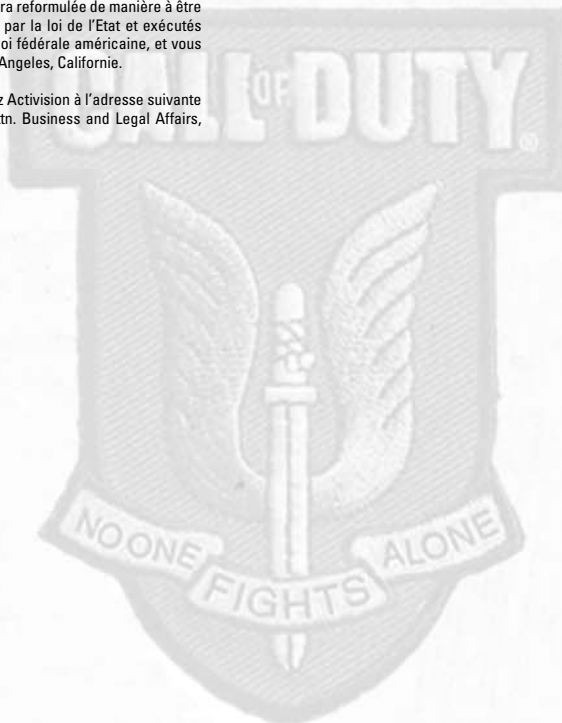
MISE EN DEMEURE. Puisque le non-respect des termes de ce contrat peut porter irrémédiablement préjudice à Activision, vous devez accepter qu'Activision soit habilitée, sans obligation, sécurité ou preuves de dommages, à avoir des recours équitables en respectant les ruptures de ce contrat, en plus des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

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

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

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

NOTES



NOTES

