

# MANUALE

## Call of Duty (2003) – Steam

### CONTENUTI

<b>INTRODUZIONE .....</b>	<b>3</b>
Inserisci la Chiave del CD.....	3
Ultime Informazioni .....	3
<b>IL GIOCO IN SINGLE PLAYER.....</b>	<b>3</b>
<b>MENU PRINCIPALE.....</b>	<b>4</b>
<b>GIOCARE AL GIOCO.....</b>	<b>5</b>
Display In-Gioco .....	5
<b>CONTROLLI DI MOVIMENTO.....</b>	<b>6</b>
Accovacciarsi e Andare in Prono .....	7
Inclina.....	8
<b>CONTROLLI DI VISUALIZZAZIONE .....</b>	<b>8</b>
<b>CONTROLLI DELLE ARMI.....</b>	<b>8</b>
Mira Attraverso il Mirino (ADS) .....	10
Attacco Corpo a Corpo.....	10
Ricaricare le Armi .....	11
Scambiare Armi e Raccogliere Oggetti .....	11
<b>ALTRI COMANDI .....</b>	<b>11</b>
Mostra Obiettivi/Punteggio .....	12
Salvataggio Rapido/Caricamento Rapido .....	12
<b>ARMI IN CALL OF DUTY™ .....</b>	<b>12</b>
Stati Uniti .....	12
Russia .....	14
Regno Unito .....	15
Germania .....	16
Armi Stazionarie .....	18

<b>ALTRE INFORMAZIONI.....</b>	<b>18</b>
Kit di Primo Soccorso .....	18
<b>MULTIPLAYER .....</b>	<b>19</b>
Opzioni Multiplayer .....	20
Trovare e Connettersi ai Server Multiplayer.....	20
<i>Connessione al Tuo ISP .....</i>	<i>21</i>
<i>Impostare il Tasso di Dati.....</i>	<i>21</i>
<i>Elenco dei Server .....</i>	<i>21</i>
<i>Connessione a un Server Specifico .....</i>	<i>21</i>
<i>Aggiungere ai Preferiti .....</i>	<i>21</i>
<i>Creare un Server.....</i>	<i>22</i>
Tipi di Gioco Multiplayer .....	23
<b>CONSIGLI IMPORTANTI .....</b>	<b>24</b>
<b>CREDITI.....</b>	<b>25</b>
<b>SUPPORTO CLIENTI .....</b>	<b>30</b>

## INTRODUZIONE

In guerra, nessuno combatte da solo. Dai campi di Francia al fiume Volga — dalle piccole squadre paracadutate dietro le linee nemiche alle divisioni massicce che hanno vinto la guerra su più fronti — i soldati delle Forze Alleate hanno fermato l'esercito tedesco unendosi e combattendo insieme, fianco a fianco.

In *Call of Duty*<sup>TM</sup>, avrai la possibilità di combattere al fianco dei tuoi compagni d'armi mentre la storia prende vita. In battaglie monumentali, dal D-Day a Stalingrado, ti troverai in terreni incredibilmente realistici, coinvolto in combattimenti mozzafiato tra vita e morte. Combatterai come paracadutista americano e britannico e come giovane soldato russo arruolato nell'Armata Sovietica. Che tu sia bloccato in un villaggio in Normandia, impegnato a riconquistare Piazza Rossa, ad assaltare e affondare una nave da battaglia tedesca, a sfrecciare lungo strade occupate dai tedeschi o a salvare ufficiali alleati da una roccaforte tedesca, i pericoli sono più di quanto un solo soldato possa affrontare. Per farcela, avrai bisogno dei tuoi compagni intorno a te, e loro avranno bisogno di te. Questo è ciò che è la guerra, e questo è ciò che è *Call of Duty*<sup>TM</sup>.

## Inserisci la Chiave del CD

Il programma di installazione ti chiederà di inserire una chiave del CD. È necessario avere una chiave del CD valida per continuare il processo di installazione e giocare a *Call of Duty*<sup>TM</sup>. La tua chiave del CD unica è applicata alla custodia del gioco. Quando ti viene richiesto, inserisci la chiave del CD esattamente come appare sulla custodia. È importante seguire queste linee guida per garantire la privacy della tua chiave del CD:

- Tieni la tua chiave del CD in un luogo sicuro e privato nel caso tu abbia bisogno di reinstallare il gioco in seguito.
- I giocatori con chiavi del CD non valide non saranno autorizzati a partecipare a giochi multiplayer, quindi assicurati di inserirla correttamente come appare sulla custodia.

Nessuno di Activision® o Infinity Ward<sup>TM</sup> ti chiederà mai la tua chiave del CD (in gioco, sui forum o nelle chat). Non darla mai a nessuno! Se perdi la tua chiave del CD, non te ne sarà rilasciata un'altra.

## Ultime Informazioni

Troverai le ultime informazioni sul gioco nel file Readme presente sul disco di gioco. Seleziona **Readme** dalla schermata di avvio oppure seleziona **Supporto** nella schermata di apertura e poi seleziona **Readme** per visualizzare queste informazioni. Se hai problemi con l'installazione o con il gioco, troverai anche assistenza nella sezione File di Aiuto della schermata di avvio.

## IL GIOCO IN SINGLE PLAYER

Nelle campagne in single player del gioco, interpreti un soldato alleato immerso in alcuni dei combattimenti più intensi della Seconda Guerra Mondiale. Il successo della tua squadra, il completamento della tua missione e la tua stessa sopravvivenza dipenderanno da quanto bene ti muovi, quanto bene spara e, forse più importante di tutto, quanto bene riesci a mantenere la lucidità.

Per iniziare una partita in single player, seleziona "**Play Call of Duty™ Single Player**" dalla cartella Call of Duty™ presente nella sezione Programmi del Menu Start di Windows®.

## MENU PRINCIPALE

Dopo aver visualizzato i filmati introduttivi, apparirà il Menu Principale del gioco. Da questo menu puoi avviare nuovi giochi, riprendere giochi in corso, passare alla modalità Multiplayer di *Call of Duty*™ o accedere alle opzioni di configurazione.

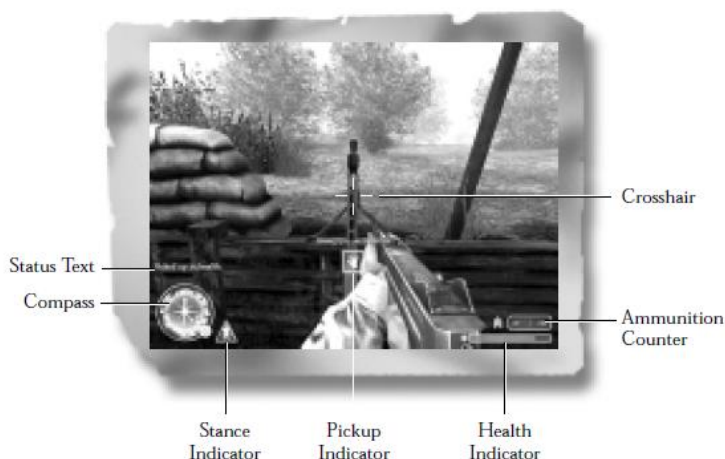


- **Riprendi Gioco** – Carica l'ultimo gioco che hai salvato per poter continuare il progresso attraverso le campagne. Questa opzione viene visualizzata solo dopo aver iniziato una missione.
- **Nuovo Gioco** – Avvia una nuova partita di *Call of Duty*™ dall'inizio della prima campagna. Dopo aver selezionato Nuovo Gioco, scegli il livello di difficoltà tra le quattro opzioni disponibili.
- **Carica Gioco** – Carica qualsiasi gioco che hai salvato. Quando raggiungi il menu di caricamento/salvataggio, seleziona il nome del gioco nella casella a sinistra dello schermo e poi clicca su "Carica".
- **Multiplayer** – Avvia la componente multiplayer di *Call of Duty*™ dove puoi unirti o creare server multiplayer via LAN o Internet.
- **Opzioni** – Configura i controlli e regola la qualità audio/video e le impostazioni di prestazione. Clicca sulle sotto-sezioni sul lato destro dello schermo per vedere un nuovo set di opzioni regolabili sul lato sinistro dello schermo. Clicca su un'impostazione per modificarla.
- **Crediti** – Visualizza la sequenza dei crediti del gioco.
- **Esci** – Esci dal gioco e torna al desktop.

## GIOCARRE AL GIOCO

Il briefing di ogni missione fornirà informazioni cruciali sul contesto, gli obiettivi, le opportunità e i potenziali ostacoli che incontrerai. Queste informazioni saranno presentate sotto forma di voci di diario personale o comunicazioni dai tuoi superiori. Studiale attentamente prima di entrare nella missione. Le informazioni che contengono potrebbero salvarti la vita.

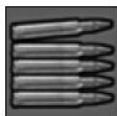
### Display In-Gioco



- **Compasso** – Il compasso è utile per aiutarti a orientarti nell'ambiente circostante e per prendere le giuste direzioni. Oltre a mostrarti verso quale direzione stai guardando, indica anche la posizione degli alleati nelle vicinanze (freccie verdi) e la posizione del tuo obiettivo attuale (una stella dorata).
- **Indicatore di Posizione** – L'icona a forma di triangolo mostra la tua attuale posizione nel gioco. L'icona cambierà da in piedi a accovacciato a prono, a seconda della posizione che scegli.
- **Testo di Stato** – Durante il gioco, qui appariranno aggiornamenti inclusi i cambiamenti negli obiettivi della missione, il recupero di salute e altri avvisi.
- **Contatore Munizioni** – La casella nella parte inferiore destra dello schermo è il tuo contatore di munizioni. Il primo numero indica quanti colpi ci sono nel caricatore della tua arma attuale. Il secondo numero indica il numero totale di colpi disponibili.
- **Barra della Salute** – Questa barra indica il tuo stato di salute attuale. Una barra verde completamente piena indica salute completa. La barra si riduce e cambia colore lungo lo spettro dal verde al rosso man mano che perdi salute.
- **Mirino** – Usa il mirino per mirare la tua arma contro i nemici. Quando corri o cammini, il mirino si allargherà, indicando la mancanza di precisione dovuta al tentativo di mirare mentre ti muovi. Più ampio è il mirino, meno precise saranno le tue sparatorie. Quando smetti di muoverti, stabilizzi automaticamente la tua arma e il mirino si restringe. È spesso più saggio sparare quando sei completamente fermo per garantire colpi precisi (e per conservare munizioni). Accovacciarsi o andare in prone mantiene anche il mirino focalizzato, ed è consigliabile utilizzare queste posizioni ogni volta che è possibile. Il tuo mirino cambierà quando incontri oggetti interattivi. Se sposti il mirino su un alleato vicino a te, vedrai il mirino

cambiare in un'immagine di una persona. Premi il tasto **Usa** (predefinito: **F**) per chiedere alle persone di spostarsi dalla tua linea di vista.

- **Indicatore di Raccolta** –



Questo indicatore appare quando c'è un oggetto che puoi raccogliere, che si tratti di un kit di salute, documenti segreti o una nuova arma. Per raccogliere l'oggetto desiderato, premi il tasto **Usa** (predefinito: **F**). Nel caso di una nuova arma (o munizioni per il tuo arsenale attuale), devi premere e tenere premuto il tasto **Usa**.

## CONTROLLI DI MOVIMENTO

I tasti di movimento predefiniti sono i seguenti:

Comando	Tasto Predefinito	Descrizione
Avanti	W	Cammina in avanti.
Indietro	S	Cammina all'indietro.
Sposta a Sinistra	A	Spostati lateralmente a sinistra.
Sposta a Destra	D	Spostati lateralmente a destra.
Inclina a Sinistra	Q	Inclina a sinistra intorno agli angoli per ridurre l'esposizione.
Inclina a Destra	E	Inclina a destra intorno agli angoli per ridurre l'esposizione.
Alzati/Salta	Barra spaziatrice	Alzati dalla posizione accovacciata o prono.
Accovacciati	C	Accovacciati dalla posizione eretta o prono.
Prono	CTRL	Vai in posizione prono dalla posizione eretta o accovacciata.
Salta/Posizione Su	Non Assegnato	Salta (quando già in piedi) o spostati in piedi da prono o accovacciato.
Posizione Giù	Non Assegnato	Spostati giù di una posizione (da eretto a accovacciato o da accovacciato a prono).
Posizione Su	Non Assegnato	Spostati su di una posizione (da accovacciato a eretto o da prono a accovacciato).
Attiva Accovacciamento	Non Assegnato	Premi una volta per accovacciarti. Premi di nuovo per tornare alla posizione precedente.
Attiva Prono	Non Assegnato	Premi una volta per passare alla posizione prono. Premi di nuovo per tornare alla posizione precedente.
Accovacciati	Non Assegnato	Tieni premuto per accovacciarti. Quando rilasci, ritorni alla posizione precedente.

Comando	Tasto Predefinito	Descrizione
Prono	Non Assegnato	Tieni premuto per andare in posizione prono. Quando rilasci, ritorni alla posizione precedente.
Gira a Sinistra	Non Assegnato	Ruota a sinistra mentre rimani in posizione.
Gira a Destra	Non Assegnato	Ruota a destra mentre rimani in posizione.
Sposta Laterale	Non Assegnato	Spostati lateralmente (controlla la direzione con il mouse).

Oltre a correre avanti, indietro, a sinistra e a destra, dovrai padroneggiare anche le altre abilità di movimento descritte nelle pagine seguenti.

## Accovacciarsi e Andare in Prono

Non appena entrerai nella tua prima battaglia, scoprirai che un soldato che rimane in piedi spesso finisce morto. Un giocatore accorto utilizzerà entrambe le posizioni accovacciato e prono quando è nel vivo della battaglia per mantenere la copertura, evitare il fuoco nemico e muoversi senza esporsi al pericolo. Tieni presente che, mentre sei accovacciato o prono, sarai più difficile da colpire, ma non ti muoverai velocemente come quando sei in piedi. Inoltre, quando sei prono, striscerai sul ventre a una velocità molto lenta e non sarai in grado di sparare mentre ti muovi.



**SUGGERIMENTO IMPORTANTE:** *Utilizza sempre la copertura disponibile! Accovacciarti o ripararti dietro alberi e cespugli può impedirti di essere avvistato dal nemico. Rifugiarti dietro oggetti a prova di proiettile può salvarti dal fuoco nemico.*



## Inclina

La capacità di inclinarsi intorno a angoli e ostacoli è essenziale per la tua sopravvivenza. L'inclinazione riduce la tua esposizione in situazioni potenzialmente pericolose e ti consente di guardare dentro le stanze, intorno agli angoli e di sbirciare da dietro la copertura per esaminare la situazione, controllare la presenza di nemici nascosti e persino sparare contro di loro. Puoi comunque essere visto e colpito mentre sei inclinato, quindi esercita cautela. Attivi i controlli di inclinazione finché tieni premuto il tasto. Rilasciando uno dei tasti di inclinazione, torni a una posizione di visualizzazione centrata.

## CONTROLLI DI VISUALIZZAZIONE

I tasti di visualizzazione predefiniti sono i seguenti:

Comando	Tasto Predefinito	Descrizione
Guarda Su	Non Assegnato	Sposta la visuale verso l'alto per vedere sopra di te.
Guarda Giù	Non Assegnato	Sposta la visuale verso il basso per vedere sotto di te.
Mouse Look	Non Assegnato	Alterna tra visualizzazione controllata dal mouse e visualizzazione controllata dalla tastiera.
Centra Visuale	Non Assegnato	Riporta la visuale al centro, di fronte a te.
Visuale Libera	Sì	Abilita la visualizzazione "libera" controllata dal mouse: muovi il mouse per visualizzare a 360°.
Inverti Mouse	No	Inverte l'asse Y del mouse se lo preferisci.
Movimento Mouse Fluida	No	Rende il movimento del mouse meno scattoso.
Sensibilità del Mouse	Slider	Controlla la reattività del mouse.

Per impostazione predefinita, guardarsi intorno nel gioco è controllato dal mouse. Muovere il mouse da un lato all'altro ruota la visuale a sinistra o a destra. Muovere il mouse in avanti (lontano da te) fa guardare in alto, mentre muovere il mouse indietro (verso di te) fa guardare in basso.

## CONTROLLI DELLE ARMI

I tasti predefiniti relativi alle armi sono i seguenti:

Comando	Tasto Predefinito	Descrizione
Attacco	Pulsante Sinistro del Mouse	Spara con l'arma.
Attiva Mira	Pulsante Destro del Mouse	Passa tra le modalità di sparo "Mira col mirino" e "Dalla cintura".



<b>Comando</b>	<b>Tasto Predefinito</b>	<b>Descrizione</b>
Mira col Mirino	Non Assegnato	Tieni premuto per mirare attraverso il mirino dell'arma. Rilascia per tornare alla modalità di sparo normale.
Attacco Corpo a Corpo	Shift	Colpisci il nemico con il calcio dell'arma.
Ricarica Arma	R	Ricarica l'arma.
Cambia Modalità di Fuoco	M	Passa tra le modalità di fuoco completamente automatico e semiautomatico. (Nota: Non tutte le armi hanno modalità di fuoco multiple)
Seleziona Prima Arma	1	Cambia l'arma attiva con quella nello slot della prima arma.
Seleziona Seconda Arma	2	Cambia l'arma attiva con quella nello slot della seconda arma.
Seleziona Pistola	3	Cambia l'arma attiva con la pistola.
Seleziona Granata	4	Cambia l'arma attiva con le granate.
Arma Successiva	Rotella del Mouse Giù	Passa all'arma successiva nel tuo inventario.
Arma Precedente	Rotella del Mouse Su	Passa all'arma precedente nel tuo inventario.

## Mira Attraverso il Mirino (ADS)

Con ogni arma, puoi attivare la funzione di "mira attraverso il mirino", portando l'arma dal fianco al viso in modo da poter guardare attraverso il mirino (o attraverso il mirino telescopico, nel caso di fucili con ottica). Mirare attraverso il mirino ti offre un leggero effetto di zoom, permettendoti di essere più preciso. Tuttavia, quando miri attraverso il mirino, ti muovi più lentamente del normale.

Il tasto predefinito per attivare la Mira Attraverso il Mirino è il Pulsante Destro del Mouse. Puoi anche assegnare un tasto per "tenere premuto" e passare tra le modalità ADS e normale.



## Attacco Corpo a Corpo

A volte la vicinanza dei tuoi nemici rende difficile mirare con l'arma e difenderti correttamente. Fortunatamente, hai a disposizione un attacco corpo a corpo (predefinito: **Shift**) che ti permette di colpire un nemico a distanza ravvicinata con il calcio del tuo fucile o pistola.



## Ricaricare le Armi

Quando il caricatore della tua arma si esaurisce, l'arma si ricaricherà automaticamente. Monitora attentamente le tue munizioni! Ricaricare nel bel mezzo di uno scontro a fuoco richiede tempo e ti lascia senza la possibilità di difenderti. Se stai finendo le munizioni, raccogli quelle extra dall'arma di un compagno caduto dello stesso tipo. Se non hai altre opzioni, prendi un'arma da un nemico caduto.

## Scambiare Armi e Raccogliere Oggetti

Quando vedi un'arma a terra, puoi scambiarla con una delle tue due armi principali (slot 1 o slot 2). Per scambiare le armi, punta il mirino sull'arma e tieni premuto il tasto Usa. Lascerai automaticamente l'arma corrente e raccoglierai la nuova arma.

Raccogliere oggetti è semplice come puntare il mirino sull'oggetto e premere il tasto **Usa** o, nel caso di kit di salute e munizioni, camminare sopra l'oggetto.

## ALTRI COMANDI

Comando	Tasto Predefinito	Descrizione
Mostra Obiettivi/Punteggio	<b>Tab</b>	Visualizza un elenco degli obiettivi della missione.
Usa	<b>F</b>	Usa, raccogli, lascia o interagisci con oggetti e dispositivi.
Screenshot	<b>F12</b>	Usa questa funzione per scattare una schermata di gioco.
Salvataggio Rapido	<b>F5</b>	Salva rapidamente il gioco durante una missione.
Caricamento Rapido	<b>F9</b>	Carica il gioco salvato con il Salvataggio Rapido.
Abilita Console	<b>No</b>	Imposta su "Sì" per abilitare la console di gioco (accessibile premendo il tasto tilde ~). Si prega di notare che la console non è supportata. Non contattare il supporto clienti di Activision per domande su questa funzione.

## Mostra Obiettivi/Punteggio

Durante la tua campagna, gli obiettivi della missione cambieranno. Premi il tasto **Mostra Obiettivi/Punteggio** (predefinito: **TAB**) per visualizzare gli obiettivi della missione e controllare lo stato di ciascuno.

- Gli obiettivi della missione incompleti o in corso appaiono in testo verde.
- Gli obiettivi falliti appaiono in testo rosso.
- Gli obiettivi completati appaiono in testo nero.

## Salvataggio Rapido/Caricamento Rapido

Man mano che avanzi nelle campagne, è consigliabile salvare i tuoi progressi. I tasti di scelta rapida **Salvataggio Rapido** (predefinito: **F5**) e **Caricamento Rapido** (predefinito: **F9**) ti permettono di evitare i menu di salvataggio/caricamento e rimanere nell'azione.

## ARMI IN CALL OF DUTY™

### Stati Uniti

#### *M1A1 Carbine*

Il M1A1 Carbine, un fucile semiautomatico calibro .30 con calcio pieghevole, è comunemente assegnato ai paracadutisti. Anche se non ha la potenza di arresto dei fucili più grandi, è leggero, preciso e compatto.

- Portata: Media
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Moderato
- Mobilità: Veloce



#### *M1 Garand*

Il M1 Garand è un potente e preciso fucile semiautomatico. Il suo principale svantaggio è che non può essere ricaricato comodamente durante un caricatore.

- Portata: Lunga
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Elevato
- Mobilità: Veloce



#### *Thompson*

La mitragliatrice Thompson è efficace a distanza ravvicinata e spara il potente proiettile .45 ACP. È notoriamente imprecisa a lungo raggio, ma compensa con un'alta cadenza di fuoco.

- Portata: Corta
- Cadenza di Fuoco: Veloce
- Danno: Elevato
- Mobilità: Veloce



### ***Browning Automatic Rifle***

Il fucile automatico Browning è un'arma di supporto per la squadra, utilizzata per fornire fuoco di soppressione preciso contro le posizioni nemiche. È più efficace quando usato in posizione prona.

- Portata: Lunga
- Cadenza di Fuoco: Veloce
- Danno: Elevato
- Mobilità: Lenta



### ***Springfield***

Il Springfield M1903, sviluppato originariamente dopo la Guerra Ispano-Americana, è un fucile da cecchino dotato di un'ottica 4x zoom. Essendo un'arma a carica manuale con ottica, ha una cadenza di fuoco lenta e ricarica un proiettile alla volta.

- Portata: Molto Lunga
- Cadenza di Fuoco: Lenta
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Media



### ***Colt .45***

Una pistola standard per i paracadutisti americani, molto apprezzata anche dalle forze aeree britanniche. Il caricatore da 7 colpi è piccolo, ma la potenza di arresto del proiettile calibro .45 rende il Colt utile in situazioni di emergenza.

- Portata: Corta
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Moderato
- Mobilità: Molto Veloce



### ***Granata Fragmentation M2***

Le granate a frammentazione sono dispositivi antipersonale molto efficaci. Le cariche altamente esplosive riducono il loro involucro metallico a frammenti volanti, causando danni significativi. Anche se sono inefficaci contro i veicoli blindati, sono estremamente utili per liberare posizioni di fanteria trincerate.

- Portata: Media
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Molto Veloce



## Russia

### *PPSh*

La PPSH è una mitragliatrice che contiene 71 colpi di munizioni per pistola sovietiche e ha una cadenza di fuoco molto alta. È inefficace a lungo raggio e spara un proiettile relativamente debole, ma la sua alta cadenza di fuoco la rende efficace per soppressioni e combattimenti a distanza ravvicinata.

- Portata: Corta
- Cadenza di Fuoco: Molto Veloce
- Danno: Moderato
- Mobilità: Veloce



### *Mosin-Nagant*

Il Mosin-Nagant è un fucile a carica manuale capace di fuoco lungo molto preciso e potente. Tuttavia, la sua bassa cadenza di fuoco è un problema nei combattimenti a distanza ravvicinata.

- Portata: Lunga
- Cadenza di Fuoco: Lenta
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Media



### *Mosin-Nagant con Ottica*

Dotato di un'ottica con ingrandimento 4x, il Mosin-Nagant con ottica è perfetto per lavori da cecchino a lungo raggio.

- Portata: Molto Lunga
- Cadenza di Fuoco: Lenta
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Media



### *Luger*

La pistola Luger utilizza munizioni da 9mm e ha un caricatore da 8 colpi. È un trofeo molto ambito dai soldati alleati e può spesso essere trovata come arma secondaria nelle mani russe o americane.

- Portata: Corta
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Moderato
- Mobilità: Molto Veloce



## ***Granata a Bastone RGD-33***

Le granate a frammentazione sono dispositivi antipersonale molto efficaci. Le cariche altamente esplosive riducono il loro involucro metallico a frammenti volanti, causando danni significativi. Anche se sono inefficaci contro i veicoli blindati, sono estremamente utili per liberare posizioni di fanteria trincerate.

- Portata: Media
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Molto Veloce



## **Regno Unito**

### ***Lee-Enfield***

Introdotta per la prima volta nel 1907, all'inizio della Prima Guerra Mondiale, il fucile Lee-Enfield è l'arma di fanteria standard dell'Esercito Britannico. È un fucile a carica manuale, potente ed efficace a lungo raggio. Può contenere fino a dieci colpi, caricati tramite due clips da 5 colpi ciascuna.

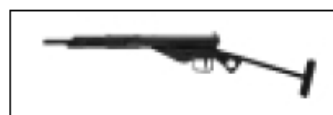
- Portata: Lunga
- Cadenza di Fuoco: Lenta
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Veloce



### ***Sten***

La Sten Mark 2 è una mitragliatrice da 9mm efficace per liberare stanze e trincee. Il suo design compatto e il peso leggero offrono un'ottima mobilità.

- Portata: Media
- Cadenza di Fuoco: Veloce
- Danno: Moderato
- Mobilità: Molto Veloce



### ***Bren LMG***

Il Bren è una mitragliatrice eccellente nel ruolo di supporto alla squadra. La sua grande dimensione limita la mobilità, ma consente di sparare colpi automatici precisi quando utilizzato in posizione prona.

- Portata: Lunga
- Cadenza di Fuoco: Veloce
- Danno: Elevato
- Mobilità: Lenta



## ***Colt .45***

Pistola di equipaggiamento standard per i paracadutisti americani, apprezzata anche dalle forze aeree britanniche. Il caricatore da 7 colpi è piccolo, ma il potere di arresto del grande proiettile da .45 rende il Colt utile in situazioni di emergenza.

- Portata: Corta
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Moderato
- Mobilità: Molto Veloce



## ***Granata a Frammentazione MK1***

Le granate a frammentazione sono dispositivi antipersonale molto efficaci. Le cariche altamente esplosive riducono il loro involucro metallico a frammenti volanti, causando danni considerevoli. Anche se sono inefficaci contro i veicoli blindati, sono estremamente utili per liberare posizioni di fanteria trincerate.

- Portata: Media
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Molto Veloce



## ***Germania***

### ***MP40***

La MP40 è una mitraglietta efficace per liberare stanze. Ha un rinculo relativamente ridotto anche quando sparata in modalità automatica prolungata.

- Portata: Media
- Cadenza di Fuoco: Veloce
- Danno: Moderato
- Mobilità: Veloce



### ***MP44***

L'MP44 è un fucile d'assalto che utilizza un proiettile “breve” unico. Da vicino può essere usato come una mitraglietta, mentre a distanze più lunghe può funzionare come un fucile.

- Portata: Lunga
- Cadenza di Fuoco: Veloce
- Danno: Elevato
- Mobilità: Media





## ***Kar98k***

Il Kar98k è il fucile standard delle truppe di fanteria tedesche. È preciso e letale a lungo raggio, ma soffre di una lenta cadenza di fuoco a causa del suo meccanismo a otturatore.

- Portata: Lunga
- Cadenza di Fuoco: Lenta
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Media



## ***Kar98k con Mirino***

Il Kar98k equipaggiato con un mirino è un formidabile fucile da cecchino.

- Portata: Molto Lunga
- Cadenza di Fuoco: Lenta
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Media



## ***FG42***

L'FG42 è un'arma multifunzionale eccezionale. È una delle armi completamente automatiche più letali disponibili e la modalità a colpo singolo è efficace a tutte le distanze. Un mirino 4x è fornito di serie.

- Portata: Molto Lunga
- Cadenza di Fuoco: Veloce
- Danno: Elevato
- Mobilità: Media



## ***Luger***

La pistola Luger utilizza munizioni da 9mm e un caricatore da 8 colpi. È un trofeo molto ambito per i soldati Alleati e può spesso essere trovata come arma secondaria tra le mani di russi o americani.

- Portata: Corta
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Moderato
- Mobilità: Molto Veloce



## ***Panzerfaust***

Il Panzerfaust (in tedesco, "Pugno Corazzato") è un'arma anti-tank, lanciando una piccola carica progettata per penetrare un carro armato o un veicolo blindato. A causa della natura perforante della carica, non è un dispositivo anti-personale efficace. Ogni Panzerfaust è un'arma a colpo singolo, ma un solo colpo è spesso sufficiente per ridurre anche i carri armati più grandi a macerie fumanti in pochi secondi.

- Portata: Corta
- Cadenza di Fuoco: Unico Colpo
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Lenta



### *Stielhandgranate*

Le granate a frammentazione sono dispositivi antipersonale molto efficaci. Le cariche altamente esplosive riducono il loro involucro metallico a frammenti volanti, causando danni considerevoli. Anche se sono inefficaci contro i veicoli blindati, sono estremamente utili per liberare posizioni di fanteria trincerate.

- Portata: Media
- Cadenza di Fuoco: Media
- Danno: Molto Elevato
- Mobilità: Molto Veloce



### Armi Stazionarie

Per utilizzare un'arma stazionaria (come una mitragliatrice MG42), avvicinarti all'arma finché non vedi l'icona della mano. Premi il tasto di **Utilizzo** (predefinito: **F**) per montare l'arma e sparare con il comando di attacco. Premi di nuovo il tasto di **Utilizzo** per smontare dall'arma.

## ALTRE INFORMAZIONI

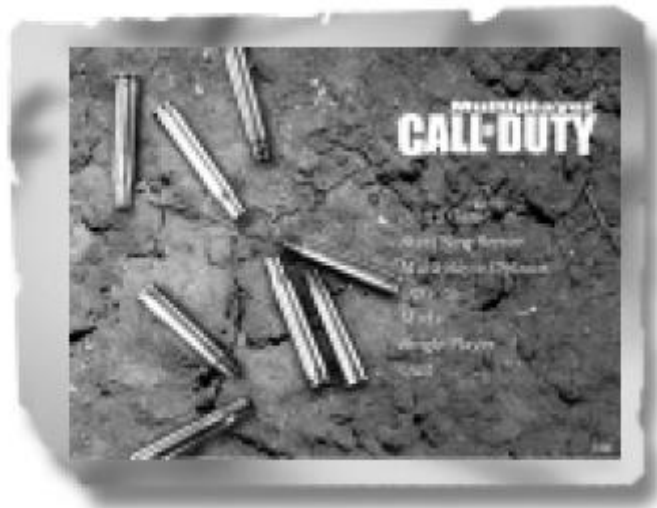
### Kit di Primo Soccorso

Durante il tuo percorso, incontrerai tre tipi di kit di primo soccorso: lattine, scatole e borse, che ripristinano rispettivamente piccole, medie e grandi quantità di salute. Premi il tasto di **Utilizzo** o cammina sopra di essi per raccogliarli. Nota che non ci sono kit di primo soccorso aggiuntivi quando giochi alla modalità campagna in difficoltà Veterano.



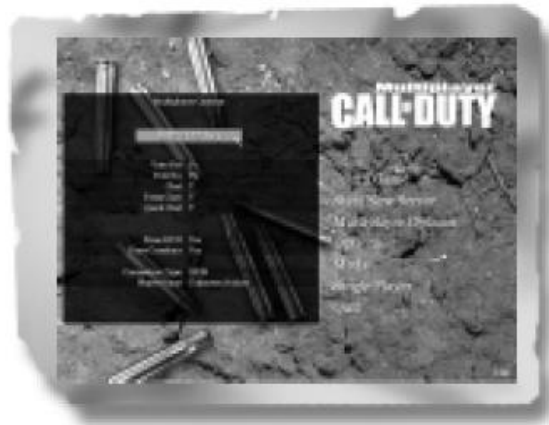
## MULTIPLAYER

Per giocare online, seleziona l'opzione Multiplayer dal menu principale del Giocatore Singolo o scegli l'opzione Unisciti a una partita dal menu principale del Multiplayer. Ti verranno presentate le seguenti opzioni:



- **Unisciti a una Partita** – Accedi alla schermata di Ricerca Server Multiplayer per cercare partite multiplayer disponibili su Internet o in LAN.
- **Avvia un Nuovo Server** – Usa questa opzione per configurare e ospitare la tua partita multiplayer.
- **Opzioni Multiplayer** – Ti permette di regolare le impostazioni specifiche per il multiplayer, inclusi il tasso di dati, i tasti di chat e il nome del giocatore.
- **Opzioni** – Ti consente di configurare i controlli e regolare la qualità audio/video e le impostazioni di prestazione. Clicca sulle sotto-sezioni sul lato destro dello schermo per visualizzare un nuovo set di opzioni regolabili sul lato sinistro dello schermo e poi clicca su una impostazione per cambiarla. Di seguito è riportato un elenco dei controlli predefiniti, così come una spiegazione delle impostazioni audio e video.
- **Mod** – Mostra l'elenco dei Mod (versioni modificate di Call of Duty™) che hai installato.
- **Giocatore Singolo** – Avvia la modalità giocatore singolo di Call of Duty™, dove puoi giocare alle missioni della campagna.
- **Esci** – Esci dal gioco e torna al desktop.

## Opzioni Multiplayer



Comando	Predefinito	Descrizione
Vota Sì	F1	Vota sì sulla votazione attualmente in corso.
Vota No	F2	Vota no sulla votazione attualmente in corso.
Chat	T	Chatta con i giocatori nella partita.
Chat di Squadra	Y	Invia un messaggio di chat solo ai membri della tua squadra.
Chat Veloce	V	Attiva la funzione Chat Veloce, che ti consente di “gridare” comandi, avvisi, ecc.
Mostra HUD	Sì	Attiva o disattiva gli indicatori di salute, bussola e munizioni sullo schermo di gioco.
Mostra Mirino	Sì	Attiva o disattiva il mirino sullo schermo di gioco.
Tipo di Connessione	ISDN	Seleziona la velocità di connessione corretta per la tua connessione Internet.
Nome Giocatore	Unknown	Inserisci il nome che vuoi utilizzare per le partite multiplayer.
Mostra Punteggi	TAB	Mostra la classifica e i punteggi delle squadre.

## Trovare e Connettersi ai Server Multiplayer



## ***Connessione al Tuo ISP***

Per giocare online, collegati al tuo Internet Service Provider (ISP) prima di avviare il gioco multiplayer. Se hai accesso a una connessione via cavo o DSL, potresti avere una connessione persistente e non dovrai fare nulla di particolare. Consulta i manuali di Windows® e del tuo ISP per informazioni su come connetterti al tuo ISP.

## ***Impostare il Tasso di Dati***

È estremamente importante impostare il **Tipo di Connessione** in base alla velocità della tua connessione Internet. Ci sono 5 opzioni per l'impostazione del **Tipo di Connessione** che inviano i dati al tasso ottimale per la tua larghezza di banda. Le opzioni sono: modem 28.8Kbps, modem 33.6Kbps, modem 56Kbps, linea ISDN (predefinita) e una per connessioni LAN, modem via cavo o DSL.

Un'impostazione errata del tasso di dati potrebbe comportare prestazioni compromesse (ad esempio, tempi di "ping" elevati e "lag") nei giochi multiplayer su Internet e LAN, quindi assicurati di impostare correttamente questo valore.

## ***Elenco dei Server***

Dopo aver selezionato **"Unisciti a una partita"**, vedrai la schermata dell'Elenco Server. Per visualizzare i server Internet, clicca sul pulsante **"Fonte"** per cambiare la sorgente da "Locale" a "Internet" (o da "Internet" a "Locale" se desideri giocare in LAN). L'elenco dei server mostra il nome del server, la mappa su cui il server sta giocando, il numero di giocatori attuali e il massimo numero di giocatori sul server, il tipo di gioco e il tuo ping (ritardo di connessione) verso quel server. Il ping indica il tempo che impiega il tuo computer per trasmettere al server (più basso è il ping, meglio è). Ordina i server per ping cliccando sull'intestazione della colonna "Ping". Generalmente, sperimenterai meno rallentamenti di gioco su un server con ping più basso rispetto a uno con ping più alto. Clicca su **"Aggiorna Elenco"** per aggiornare l'elenco dei server disponibili.

## ***Connessione a un Server Specifico***

Quando trovi un server che ti piace, fai doppio clic sul suo nome per connetterti, oppure clicca una volta per evidenziare il nome e poi clicca su **"Unisciti al Server"**.

## ***Aggiungere ai Preferiti***

Se ti piace un server in particolare, puoi aggiungerlo alla tua lista dei preferiti cliccando su **"Aggiungi ai Preferiti"**. Puoi visualizzare la tua lista dei preferiti cliccando sul pulsante **"Fonte"** per cambiare la fonte in "Preferiti".

**NOTA IMPORTANTE:** Alcuni server potrebbero richiedere una password per connettersi. La password può essere inserita cliccando sul pulsante **"Password"** in basso allo schermo.

## Creare un Server

Se desideri utilizzare il tuo computer come server, clicca su "**Avvia Nuovo Server**" dal menu principale Multiplayer. Da qui, potrai selezionare la mappa che vuoi far girare sul server e altre opzioni del server.

Le **Impostazioni del Server** sono le seguenti:

- **Tipo di Gioco:** Scegli tra Deathmatch, Team Deathmatch, Retrieval, Behind Enemy Lines e Search and Destroy.
- **Nome del Server:** Questo è il nome del server come appare nella schermata di Join Server.
- **Dedicate:**
  - *No:* Avvia un server locale e un client locale.
  - *LAN:* Avvia un server dedicato per una Rete Locale [senza client locale].
  - *Internet:* Avvia un server visibile su Internet attraverso il server principale.
- **Pure:** Abilita questa opzione per limitare l'accesso ai giocatori con file di gioco modificati.
- **Numero Massimo di Giocatori:** Imposta il numero massimo di giocatori sul server in un dato momento.
- **Ping Minimo:** Imposta il ping minimo consentito per ogni giocatore. Impostare a 0 significa nessun limite sul tempo di ping.
- **Ping Massimo:** Imposta il ping massimo consentito per ogni giocatore. Impostare a 0 significa nessun limite sul tempo di ping.
- **Velocità Massima:** Imposta la quantità massima di larghezza di banda consentita per ogni giocatore. Impostare a 0 significa nessun limite sulla larghezza di banda.
- **Password:** Inserisci una password per limitare l'accesso ai giocatori a meno che non conoscano la password. Le password sono case-sensitive.

A seconda del tipo di gioco selezionato nella schermata **Impostazioni Server**, il pulsante **Impostazioni Tipo di Gioco** visualizzerà un diverso set di opzioni.

### Impostazioni Tipo di Gioco:

- **Limite di Punteggio (punteggi giocatore):** Imposta il numero di uccisioni necessarie per vincere.
- **Limite di Punteggio (punteggi squadra):** Imposta il numero di punti squadra necessari per vincere.
- **Limite di Tempo (minuti):** Imposta il limite di tempo per la mappa in minuti.
- **Limite di Round (rounds):** Imposta il limite di round per la mappa.
- **Durata del Round (minuti):** Imposta il limite di tempo per ciascun round in minuti.
- **Periodo di Grazia (secondi):** Imposta il tempo consentito all'inizio di ogni round per i giocatori per cambiare squadra e continuare a giocare per quel round.
- **Indicatore del Trasportatore:** Abilita questa opzione per aggiungere un'icona sopra la testa del giocatore che trasporta l'obiettivo.
- **Indicatori Amichevoli:** Abilita questa opzione per aggiungere un'icona sopra la testa dei compagni di squadra.
- **Fuoco Amichevole:** Abilita questa opzione per permettere ai compagni di squadra di danneggiarsi e persino uccidersi a vicenda. Ci sono 3 impostazioni: Attivo, Disattivo o Riflessivo. (*Riflessivo* – Quando un giocatore spara a un compagno di squadra, il danno che il compagno di squadra avrebbe subito viene riflesso indietro verso il giocatore che ha sparato al compagno).
- **Respawn Forzato:** Abilita questa opzione per forzare il respawn dei giocatori dopo la morte.

- **Permetti Votazioni:** Abilita questa opzione per consentire ai giocatori di utilizzare il sistema di votazione in-game per cambiare le opzioni del server come mappa e tipo di gioco.
- **Permetti Fucili di Precisione:** Abilita questa opzione per consentire ai giocatori di selezionare fucili di precisione.
- **Permetti Panzerfaust:** Abilita questa opzione per consentire ai giocatori di raccogliere Panzerfaust.

*Nota: Giocando online, devi uscire dall'ambiente controllato da Activision in Call of Duty™. Il contenuto del gioco è stato classificato per un pubblico di adolescenti, ma il contenuto del gioco potrebbe cambiare durante il gioco online a causa, tra le altre cose, di scambi interattivi. Activision e Infinity Ward non si assumono alcuna responsabilità per contenuti esterni al gioco stesso.*

## **Tipi di Gioco Multiplayer**

### ***Behind Enemy Lines***

Un piccolo team di soldati alleati è sopraffatto e circondato da soldati dell'Asse dietro le linee nemiche. I giocatori alleati guadagnano punti rimanendo in vita e uccidendo il maggior numero possibile di giocatori dell'Asse. Un giocatore dell'Asse che uccide un giocatore alleato rinasce come giocatore alleato per avere la possibilità di guadagnare ancora più punti.

### ***Retrieval***

In questa modalità a tempo e basata su round, orientata al lavoro di squadra, un team deve localizzare e recuperare documenti cruciali dal nemico e riportarli nella loro zona di sicurezza (rappresentata come una casella blu sulla bussola). Il team difensivo deve respingere il nemico fino allo scadere del tempo. Il team attaccante guadagna punti per aver recuperato con successo i documenti. Il team difensivo guadagna punti per aver mantenuto i documenti al sicuro per la durata del round. Qualsiasi team può vincere semplicemente eliminando tutti i nemici sulla mappa.

### ***Search & Destroy***

In questa modalità a tempo e basata su round, orientata al lavoro di squadra, un team deve distruggere uno dei vari obiettivi sulla mappa mentre l'altro team si sforza di difendere gli obiettivi. Il team attaccante guadagna punti per la distruzione degli obiettivi. Il team difensivo guadagna punti per mantenere intatti tutti gli obiettivi per la durata del round. Qualsiasi team può vincere semplicemente eliminando tutti i nemici sulla mappa.

### ***Deathmatch***

È "ogni uomo per sé". I punti vengono assegnati per le uccisioni, e il primo giocatore a raggiungere il limite di punteggio (impostato dall'amministratore del server) o ad avere il maggior numero di punti quando il tempo scade è il vincitore.

### ***Team Deathmatch***

Simile alla modalità Deathmatch, ma con tutti i giocatori divisi in due squadre. I punti vengono assegnati per le uccisioni. La squadra con il maggior numero di punti alla fine del limite di tempo vince, ma la prima squadra a raggiungere il limite di punteggio può ottenere una vittoria anticipata.

## CONSIGLI IMPORTANTI

**Nessuno ce la fa da solo** – Il successo in Call of Duty™ dipende da una squadra ben coordinata e cooperativa. I tuoi compagni di squadra aiutano a combattere il nemico fornendo fuoco di copertura e aiutando ad eliminare le minacce. Soprattutto, ascolta il tuo leader di squadra! Fai esattamente ciò che dice e rimarrai in vita.

**Saper Quando Essere l'Eroe** – Il soldato che corre nel mezzo della battaglia con le armi spianate spesso finisce morto. Anche se spesso sarai chiamato a prendere decisioni in frazioni di secondo, un guerriero calmo e paziente è colui che torna a casa dalla propria famiglia. Ricorda che una minaccia mortale potrebbe nascondersi dietro qualsiasi angolo, muro, finestra o roccia. Rimani vigile, muoviti con calma e non fare nulla di stupido.

**Usa la Copertura** – Ogni ambiente di battaglia che incontri avrà una serie di luoghi disponibili per restare nascosto e lontano dai proiettili in volo. Accovacciati e striscialo dietro coperture solide quanto più possibile—non sai mai quando nuove minacce potrebbero scoprire la tua posizione, e sii certo che il nemico non esiterà a colpirti.

**Rimani Mobile** – Pensi di aver trovato un buon posto per la copertura? Questo potrebbe cambiare in pochi secondi. Anche se è sempre necessario fermarsi per raggrupparsi, valutare le minacce, ricaricare le armi o ripristinare la salute, non restare troppo a lungo nello stesso posto. Non sai mai quando il nemico potrebbe scoprire la tua posizione e compromettere ciò che pensavi fosse sicuro. Se senti il fuoco di artiglieria o di mortaio in lontananza, rimani mobile. Potresti non sopravvivere se un proiettile vagante atterra vicino a te.

**Sii Scrupoloso** – Pulisci edifici e aree di combattimento con una ricerca meticolosa e approfondita. I nemici potrebbero rimanere in silenzio, aspettando che tu o la tua squadra abbassiate la guardia.

**Ricarica** – Ricarica sempre la tua arma dopo una sparatoria. Questo ti permette di essere il più preparato possibile per il prossimo scontro che affronterai. Un altro nemico potrebbe essere appena dietro l'angolo, e entrare in conflitto con poca o nessuna munizione nella tua arma potrebbe costarti la vita.

**Inclinazione** – Quando ti muovi attraverso le aree di combattimento, usa i comandi di inclinazione per sporgerti intorno a muri, porte, finestre o altri ostacoli. Sarai più difficile da vedere e da colpire se i nemici sono dall'altra parte. Puoi anche inclinati intorno agli ostacoli per sparare al nemico, cogliendo i tuoi bersagli di sorpresa e sopprimendo le minacce il più rapidamente e in sicurezza possibile.

**Posizione** – Fai attenzione alla tua posizione in ogni momento. I soldati che camminano in piedi sul campo di battaglia spesso si trovano a tornare a casa in una bara. Accovacciarsi e mettersi in posizione prona mantiene il tuo profilo basso, rendendoti più difficile da vedere e, soprattutto, più difficile da colpire.



## CREDITI

### ***INFINITY WARD***

Jason West ..... Responsabile Ingegneria  
Zied Rieke ..... Responsabile Design  
Justin Thomas ..... Responsabile Arte  
Michael Boon ..... Responsabile Animazione  
Vince Zampella ..... Produttore  
Ken Turner ..... Direttore Sviluppo  
Robert Field, Francesco Gigliotti, Carl Glave, Earl Hammon, Jr., Jason West .....  
Ingegneria  
Bryan Kuhn, Fairfax Sheild McCandlish IV ..... Programmazione Aggiuntiva  
Todd Alderman, Keith “Ned Man” Bell, Steve Fukuda, Preston Glenn, Chad Grenier, Fairfax Sheild  
McCandlish IV, Zied Rieke, Nate Silvers ..... Design dei Livelli e Scripting del Gioco  
Brad Allen, Chris Hassell, Jeff Heath, Justin Thomas ..... Arte  
Paul Jury ..... Responsabile 2D  
Justin Thomas, Kevin Chen ..... Arte Concettuale  
Dan Moditch, Sloan Anderson ..... Arte Aggiuntivo  
Michael Boon, Ursula Escher, Chance Glasco, Paul Messerly ..... Animazione  
Shadows in Darkness ..... Animazione Aggiuntiva  
Chuck Russom ..... Suono  
Jack Grillo ..... Suono Aggiuntivo  
Bryan Kuhn ..... Amministratore di Sistema

### MANAGEMENT

Grant Collier ..... CEO  
Vince Zampella ..... CCO  
Jason West ..... CTO  
Janice Turner ..... Ufficio Manager  
Clifton Cline, Oliver George, Chris Hermans, Scott Matloff, Gavin McCandlish, David Oberlin . . .  
..... Tester  
Mike Phillips, Josh Henniger, Dave Santi e i membri della E Company 2/506 PIR 101st Airborne  
Division della California del Sud, 8th Guards Mechanized Corps e i partecipanti alla Battaglia di  
Berlino di Camp Gruber del novembre 2002 ..... Riferimento Storico

### ***ACTIVISION***

#### PRODUZIONE

Thaine Lyman ..... Produttore Senior  
Ken Murphy ..... Produttore  
Daniel Hagerty, Eric Grossman ..... Produttori Associati  
Matthew Beal ..... Coordinatore della Produzione  
Robert “Paligap” Kirschenbaum, Patrick “Kewk” Bowman ..... Tester di Produzione  
Eric Adams ..... Produzione Aggiuntiva  
Laird Malamed ..... Produttore Esecutivo Senior  
Mark Lamia ..... VP, Studi Nordamericani  
Larry Goldberg ..... VP Esecutivo, Studi Mondiali

## SCENEGGIATURA, VOCE E CATTURA DEL MOVIMENTO

Michael Schiffer . . . . . Sceneggiatore  
Margaret Tang, Womb Music . . . . . Casting e Direzione Voce  
Steve Blum . . . . . Capitano Foley  
Jason Statham . . . . . Sergente Waters  
Giovanni Ribisi . . . . . Soldato Elder  
Gregg Berger . . . . . Sergente Moody, Voci Aggiuntive  
Michael Gough . . . . . Capitano Price, Voci Aggiuntive  
Michael Bell . . . . . Sergente Pavlov, Voci Aggiuntive  
Jim Ward . . . . . Ufficiale PA Tedesco, Voci Aggiuntive  
Nick Jameson . . . . . Equipaggio Carro Russo, Voci Aggiuntive  
Neil Ross . . . . . Narratore, Annunciatore  
David Sobolov . . . . . Altoparlante Tedesco, Voci Aggiuntive  
Andre Sogliuzzo, Grant Albrecht, Quinton Flynn, Josh Paskowitz, Earl Boen . . . . . Voci Aggiuntive  
Rik W. Schaffer, Womb Music . . . . . Registrazione, Ingegneria, Montaggio, Design Effetti Voce  
Voci Registrate presso . . . . . Salami Studios e The Castle

## MUSICA E EFFETTI SONORI

Michael Giacchino . . . . . Colonna Sonora Originale  
Justin Skomarovsky . . . . . Musica “Age of War” (Intro Movie)

## GESTIONE DEL BRAND GLOBALE

Brad Carraway . . . . . Manager del Brand  
Richard Brest . . . . . Manager Associato del Brand  
David Pokress . . . . . Direttore, Gestione del Brand Globale  
Dusty Welch . . . . . VP, Gestione del Brand Globale  
Kathy Vrabeck . . . . . VP Esecutivo, Gestione del Brand Globale  
Mike Mantarro . . . . . Publicista Senior  
Michelle Nino . . . . . Direttore, Comunicazioni Aziendali  
Tricia Bertero . . . . . VP, Marketing Commerciale  
John Dilullo . . . . . Direttore, Marketing Commerciale  
Julie DeWolf . . . . . Manager Marketing Commerciale

## AFFARI AZIENDALI E LEGALI

Greg Deutsch . . . . . Direttore, Affari Aziendali e Legali  
George Rose . . . . . VP Senior & Consigliere Generale

## SERVIZI CREATIVI

Denise Walsh . . . . . VP, Servizi e Operazioni Creative  
Matthew Stainer . . . . . Direttore Creativo Marketing  
Jill Barry . . . . . Manager Servizi Creativi  
Shelby Yates . . . . . Assistente Manager Servizi Creativi  
Hamagami/Carroll And Associates . . . . . Design Imballaggi  
Ignited Minds LLC . . . . . Design Manual

## INTERNAZIONALE

Scott Dodkins . . . . . VP Senior, Pubblicazione Europea  
 Roger Walkden . . . . . Direttore Generale UK  
 Alison Turner . . . . . Direttore Marketing UK/ROE  
 Nathalie Ranson . . . . . Responsabile Servizi di Pubblicazione  
 Jackie Sutton . . . . . Manager Servizi Creativi  
 Tamsin Lucas . . . . . Manager Progetti di Localizzazione Senior  
 Simon Dawes . . . . . Manager Progetti di Localizzazione  
 Trevor Burrows . . . . . Coordinatore Servizi di Pubblicazione Europea  
 Daleep Chhabria . . . . . Manager del Brand  
 Heather Clarke . . . . . Manager Operazioni Europee  
 Lynne Moss, Victoria Fisher . . . . . Pianificatori di Produzione  
 Effective Media GmbH . . . . . Localizzazione Tedesca  
 ExeQuo . . . . . Localizzazione Francese  
 Synthesis International . . . . . Localizzazione Italiana e Spagnola  
 Kids Station, Inc. . . . . Localizzazione Giapponese  
 Unalis Corporation . . . . . Localizzazione Cinese  
 MEGA Enterprise Co. . . . . Localizzazione Coreana

*Activision Germany*

Stefan Luludes . . . . . Manager Marketing  
 Bernd Reinartz . . . . . PR Manager  
 Julia Volkmann . . . . . Assistente PR  
 Stefan Seidel . . . . . Manager del Brand  
 Thorsten Huebschmann . . . . . Manager IT & Web

*Activision France*

Bernard Sizely . . . . . Direttore Marketing  
 Guillaume Lairan . . . . . Manager Gruppo Marketing  
 Gautier Ormancey . . . . . Manager del Brand  
 Diane de Domecy . . . . . PR Manager

TECNOLOGIA CENTRALE

John Fritts . . . . . Script Installer  
 Andrew Petterson . . . . . Programmazione Installer

## ASSICURAZIONE QUALITÀ / SUPPORTO CLIENTI

Brad Saavedra ..... Responsabile Progetto  
Matt McClure ..... Responsabile Progetto Senior  
Marilena Rixford ..... Manager QA  
Bryan Jury ..... Team Leader  
Erik Melen ..... Coordinatore MP  
Peter Beal ..... Coordinatore SP  
Robert Max Martin, Paul Goldilla ..... Manager Database  
Randolph L. S. d'Amore, Sean Berrett, Donald E. Marshall,  
Soukha Phimpasouk, Keith McClellan, Kim Carrasco,  
Mike Curran, Sungwon Choe, Sadullah Nader,  
Jeff Grant, Michael Radzichovsky, Patrick Ryan,  
Carlos Ramirez, Dylan Leong, Morrison Chen,  
Rodrick Ripley, Doug Wooten, Aaron Mosny,  
Jay Franke, Henry Villanueva, Nathaniel McClure,  
Shane Sasaki, Maxwell Porter ..... Tester

### *Responsabili del Supporto*

Chris Keim ..... Senior Lead Rete  
Neil Barizo ..... Senior Lead Compatibilità  
Lawrence Wong ..... Lead Compatibilità  
Francis Jimenez, Skye Stamey ..... Tester Compatibilità  
Tim Vanlaw ..... Manager, Gruppo Rilascio Codice  
Jef Sedivy ..... Lead, Gruppo Rilascio Codice  
Douglas Richard Todd, Mike Restifo,  
James Call, Gian Derivi-Castellanos ..... Tester CRG  
Paul Colbert ..... Lead Progetti Localizzazione  
Anthony Korotko ..... Lead Crew Notturna  
Adam Hartsfield ..... Manager Crew Notturna  
Andrew Christy, Chris Simon, Chris Dolan,  
John Batshon, Mike Hill, John Whang,  
Jesse Mooney, Danny Yanez ..... Tester Localizzazione  
Jason Levine ..... Manager Turno Notturmo  
Andrew Liu, Ronald Hart, Matt Ryder ..... Tester Turno Notturmo  
Bob McPherson ..... Manager Senior, Supporto Clienti  
Gary Bolduc ..... Lead, Supporto Telefonico  
Michael Hill ..... Lead, Supporto E-mail  
Rob Lim .....  
Rob Lim ..... Lead, Supporto Informazioni ed Escalation

### *Ringraziamenti Speciali Infinity Ward*

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

"Agli uomini e alle donne di tutto il mondo che hanno dato la loro vita in difesa delle nostre libertà,  
non vi dimenticheremo mai."

*Ringraziamenti Speciali Activision*

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

*Ringraziamenti Speciali QA/CS*

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

Riprese Storiche e Filmati di Fine Gioco forniti da:

Edward F. Feuerherd, Athenaeum Productions

Jarett Melville, CineSpark Motion Media

Introduzione Cinematica fornita da

Rob Troy, Lisa Riznikove, Dan Baker . . . . . Absinthe Pictures

## SUPPORTO CLIENTI

Prima di contattare il Supporto Clienti di Activision, è consigliabile leggere il manuale e il file README sul CD. Inoltre, se hai accesso a Internet, cerca nel nostro database di risoluzione dei problemi al seguente indirizzo: <http://www.activision.com/support>.

Assicurati che il tuo sistema informatico soddisfi i requisiti minimi di sistema indicati sul fondo della confezione. I rappresentanti del Supporto Clienti non potranno assistere clienti il cui computer non soddisfi i requisiti.

Per permetterci di aiutarti al meglio, ti preghiamo di avere a disposizione le seguenti informazioni:

- Titolo completo del prodotto (incluso il numero di versione)
- Messaggio di errore esatto riportato (se presente) e una breve descrizione del problema
- Tipo e velocità del processore del tuo computer (ad es. Pentium 200 MHz)
- Quantità di RAM
- Marca e modello della tua scheda video e audio (ad es. Diamond Viper V770, Creative Sound Blaster Live Platinum)
- Marca e modello del tuo drive CD-ROM o DVD-ROM (ad es. Samsung SC-140)
- Sistema operativo

**NOTA: Ti preghiamo di non contattare il Supporto Clienti per suggerimenti/codici/imbrogli; solo per problemi tecnici.**

**Internet/E-mail:** <http://www.activision.com/support>

La nostra sezione di supporto online contiene le informazioni più aggiornate disponibili, inclusi i patch che possono essere scaricati gratuitamente. Aggiorniamo le pagine di supporto quotidianamente, quindi controlla qui prima per soluzioni. Andando alla sezione Trova Risposte e selezionando la piattaforma/gioco su cui hai domande, puoi visualizzare le soluzioni principali per il gioco fino a quel momento. Se non trovi la tua domanda/soluzione lì, prova a inserire una parola chiave nella ricerca. Se non riesci a trovare una risposta al tuo problema, puoi inviarci un'email utilizzando il modulo di supporto. Una risposta può richiedere da 24 a 72 ore a seconda del volume di messaggi che riceviamo e della natura del tuo problema. Durante le prime settimane di un rilascio di gioco e durante le festività, il tempo di risposta può essere leggermente più lungo.

NOTA: Il supporto via Internet/e-mail è gestito solo in inglese.

NOTA: I componenti multiplayer dei giochi Activision sono gestiti solo tramite Internet/e-mail.

**Telefono:** (310) 255-2050

Puoi chiamare il nostro sistema di segreteria telefonica attivo 24 ore su 24 per risposte alle domande più frequenti al numero sopra indicato. Contatta un Rappresentante del Supporto Clienti allo stesso numero tra le ore 9:00 e 17:00 (Pacific Time), da lunedì a venerdì, esclusi i giorni festivi. Quando chiami, assicurati di essere di fronte al computer con l'alimentazione accesa e di avere a disposizione tutte le informazioni necessarie indicate sopra.

**Ti preghiamo di non inviare direttamente a Activision eventuali resi del gioco senza prima contattare il Supporto Clienti.** La nostra politica prevede che i resi/rimborsi dei giochi debbano essere gestiti dal rivenditore o dal sito online dove hai acquistato il prodotto. Consulta la Garanzia Limitata contenuta nel nostro Accordo di Licenza Software per sostituzioni in garanzia.

**Registrati online per entrare nel nostro sorteggio mensile per un fantastico premio Activision.**