

개요 .....	3
설치 .....	3
CD 키 입력 .....	4
최신 정보 .....	4
싱글 플레이어 게임 .....	4
메인 메뉴 .....	5
게임 플레이 .....	6
게임 내부 디스플레이 .....	6
이동 컨트롤 .....	8
포복 또는 숙이고 이동하기 .....	10
기대기 .....	11
뷰 컨트롤 .....	11
무기 컨트롤 .....	12
정밀 조준 사격(ADS) .....	13
백병전 .....	14
무기 재장전 .....	14
무기 교체 및 아이템 습득 .....	14
기타 컨트롤 .....	15
목적 및 점수 보기 .....	15
빠른 저장/빠른 불러오기 .....	15
콜 오브 듀티에 등장하는 무기 .....	16
미합중국 .....	16
러시아 .....	18
대영제국 .....	19
독일 .....	21
장착 무기 .....	23
기타 정보 .....	23
구급 상자 .....	23

멀티플레이어 .....	24
멀티플레이어 옵션 .....	25
멀티플레이어 서버 찾기 및 접속 .....	26
인터넷 서비스 접속하기 .....	26
데이터 전송을 설정하기 .....	26
서버 목록 .....	27
특정 서버에 접속하기 .....	27
즐거찾기 추가하기 .....	27
서버 생성하기 .....	28
멀티플레이어 게임 타입 .....	30
주요 팁 .....	32
크레딧 .....	34
고객 지원 .....	40
소프트웨어 라이선스 동의서 .....	42

## 개요

전쟁에서는 그 누구도 혼자서 싸울 수는 없습니다. 프랑스 전선으로부터 볼가 강까지? 적지 한가운데 고립된 소규모 분대로부터 여러 지역 전방에서 승리를 이끄는 대규모 군단까지? 연합군의 병사들은 서로 협력하여 독일 군대를 저지시켰습니다.

콜 오브 듀티에서 여러분은 동료 분대원들과 함께 실제 역사대로 전투를 진행합니다. 노르망디 상륙 작전으로부터 스탈린그라드 진격까지 기념적인 전투 속에서 숨가쁠 정도로 치열하고 죽음이 가득한 전투를 치루게 될 것이며 놀라울 정도로 현실적인 지형을 경험할 것입니다. 여러분은 미군, 영국군 공수부대 또는 갓 입대한 젊은 러시아 병사로 플레이를 할 수 있습니다. 노르망디 지역의 작은 마을 전투를 시작으로 붉은 광장 재탈환 작전, 독일 전함 격침 작전, 독일군 점령지 하의 도로에서 질주하기, 적에게 포로로 잡힌 연합군 장교 구출하기 등 다양한 임무를 수행합니다. 하지만 여러분이 어떠한 전투를 경험하든 간에 한명의 병사가 이러한 위험을 감당하고 극복하는 것은 어렵습니다. 이러한 작전을 성공적으로 수행하기 위해서 여러분은 동료들에게 의지해야 하며 동료들은 여러분을 필요로 합니다. 이 것이 전쟁의 실상이며 콜 오브 듀티에서 추구하는 바입니다.

## 설치

콜 오브 듀티 디스크 1번을 CD-ROM 드라이브에 넣어 주십시오. 몇 초 후에 작은 화면이 나타날 것입니다. **설치(Install)**을 누르면 설치 과정이 시작되며 화면 상에 나오는 지시사항을 따라서 설치하시면 됩니다.

만약 작은 화면이 나타나지 않는다면, 자동실행 옵션이 설정되어 있지 않은 것입니다. “**내 컴퓨터**”를 더블 클릭해서 CD-ROM 드라이브를 열어 주십시오. 그 후 “**Setup.exe**”를 더블 클릭해서 시작하여 주십시오. 더욱 자세한 정보가 필요하시다면 도움말을 참조하여 주십시오.

## CD 키 입력

설치 화면에서 CD 키를 물어볼 것입니다. 설치를 계속 진행하고 콜 오브 듀티를 정상적으로 플레이하기 위해서는 적합한 CD 키를 반드시 가지고 있어야 합니다. 각 게임에 제공되는 CD 키는 고유한 번호이며 CD 케이스 뒷면에 있습니다. 설치 화면에서 CD 키를 물어볼 경우에는 게임 CD 케이스 뒷면에 있는 CD 키를 그대로 입력하여 주시면 됩니다.

CD 키 관리를 위한 간단한 지침은 다음과 같습니다.

- 게임 설치가 끝난 후 CD 키를 안전하고 개인적인 장소에 보관하여 주십시오.
- 부적절한 CD 키로 플레이하는 플레이어는 멀티플레이 게임에 접속하지 못합니다. 그러므로 CD 케이스에 있는 번호를 주의하여 그대로 입력하여 주십시오.

액티비전 또는 인피니티 워드사의 직원은 절대로 여러분의 CD 키에 대해서 게임, 게시판, 채팅 등을 통하여 묻지 않습니다. 절대로 그 누구에게도 CD 키를 알려주지 마십시오. CD 키 분실 시 다른 CD 키가 재발급되지 않습니다.

## 최신 정보

최신 정보는 게임 디스크 상에 들어있는 ReadMe 파일을 참조하면 알 수 있습니다. 시작 화면에서 Readme를 선택하실 수 있습니다. 만약 게임을 설치하거나 플레이 중에 문제가 생기면 Readme에서 적절한 도움말을 찾을 수 있을 것입니다.

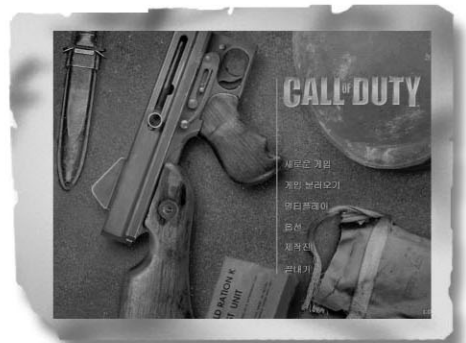
## 싱글 플레이어 게임

싱글 플레이어 캠페인에서 여러분은 2차 세계대전 중에서 가장 격렬했던 전투에 투입된 연합군 역할을 수행합니다. 여러분이 속한 분대의 성공과, 성공적인 임무의 완결 그리고 여러분 자신의 생존은 얼마나 현명하게 이동하고 정확하게 사격하였는가에 달려있습니다. 특히 무엇보다도 여러분의 위트가 생존의 관건이 될 것입니다.

싱글 플레이어 게임을 시작하기 위해서는 윈도우 작업 바에서 시작 > 프로그램 > Call of Duty™ > Play Call of Duty™ Single Player 를 선택하십시오.

## 메인 메뉴

시작 동영상이 끝나면 게임의 메인 메뉴가 나타납니다. 이 메뉴에서 새로운 게임을 시작하거나 기존의 진행 중인 게임을 로드하고, 또 멀티플레이를 진행할 수 있습니다. 아니면 게임 옵션 설정 메뉴로 이동할 수도 있습니다.



### 게임이어하기

**(Resume Game)** - 마지막으로 저장한 게임을 불러와 계속해서 캠페인을 진행합니다. 이 옵션은 게임을 한번이라도 시작한 적이 있어야 활성화됩니다.

**신규 게임(New Game)** - 콜 오브 듀티를 첫 번째 캠페인부터 새롭게 시작할 수 있습니다. 신규 게임(New Game)을 선택한 후에는 4가지 난이도 중 하나를 선택해야 합니다.

**게임 불러오기(Load Game)** - 저장한 게임을 불러옵니다. 불러오기 화면이 나타나면 왼쪽에 있는 작은 그림을 선택한 후에 불러오기(Load) 버튼을 누르면 게임 불러 오기가 진행됩니다.

**멀티플레이어(Multiplayer)** - 콜 오브 듀티의 멀티플레이어 컴포넌트를 실행시켜서 여러분이 LAN 또는 인터넷을 통하여 다른 상대와 함께 게임을 플레이할 수 있게 합니다.

**옵션(Options)** - 여러분의 컨트롤을 설정할 수 있으며 오디오/비디오 품질을 조정하여 전체적인 게임 성능을 조절할 수 있습니다. 화면 왼쪽 편에 있는 윈도우에는 원래 설정이 있으며 화면 오른쪽 윈도우에는 새롭게 변경한 설정내용이 나타나 있습니다.

**크레딧(Credits)** - 게임 크레딧을 볼 수 있습니다.

**종료(Quit)** - 게임을 종료하고 바탕 화면으로 돌아갑니다.

## 게임 플레이

각 미션이 시작될 때 나오는 미션 브리핑에서는 게임 진행에 매우 중요한 상황 설정, 목적, 각종 기회 및 마주칠 수 있는 잠재적 장애물 등에 대해서 설명을 해 줍니다. 이러한 정보는 개인의 기록 형태로 제공되며 경우에 따라서는 상관의 지시에 의해서 얻을 수도 있습니다. 게임을 시작하기 전에 가능하다면 이 내용을 충분히 숙지하여 주십시오. 이 곳의 정보가 여러분의 목숨을 구할 수도 있습니다.

## 게임 내부 디스플레이



**컴퍼스** - 컴퍼스는 이동할 때 유용합니다. 컴퍼스는 이동 방향을 알려주는 물론이고 근방에 있는 연합군 동료는 녹색으로 표시해 주며, 목표물은 금색으로 표시를 해주어서 게임 플레이를 돕습니다.

**자세 표시등** - 삼각형 모양의 아이콘은 현재 여러분이 어떤 자세를 취했는지를 알려줍니다. 이 아이콘은 포복, 숙이고 이동하기 등 자세에 따라 변합니다.

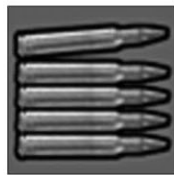
**상황 설명** - 게임 진행 동안 여러 가지 상황이 발생합니다. 미션 목표가 변경되기도 하며, 구급 상자 등을 줄거나 기타 다른 경고 사항이 발생하기도 하는데 이러한 내용을 상황 설명에서 나타내 줍니다.

**남은 탄알 수** - 화면 우측 하단 부분에 보면 남은 탄알 수를 나타내는 박스가 있습니다. 첫 번째 숫자는 현재 탄창에서 몇 발의 총알이 남아있는가를 알려줍니다. 두 번째 숫자는 소지한 탄알의 전체 수를 나타냅니다.

**체력 표시등** - 이 표시등은 현재 남아 있는 체력 상태를 알려 줍니다. 짙은 녹색은 체력이 최고 상태라는 것을 의미합니다. 체력이 떨어짐에 따라 녹색에서 붉은색으로 변하면서 점차적으로 체력 바가 줄어듭니다.

**가늀쇠** - 적을 조준할 때는 가늀쇠를 이용하십시오. 걷거나 뛰는 도중에는 가늀쇠가 좀더 확장이 되는데 이 것은 이동 중에 조준하기 때문에 그만큼 정확성이 떨어진다는 의미입니다. 확장된 가늀쇠는 명중률이 떨어집니다. 멈춰서 있을 때는 자동적으로 사격 준비를 하게 되며, 가늀쇠는 다시 작아집니다. 일반적으로 완전히 멈추어진 뒤에 사격하는 것이 명중률도 높일 수 있고 귀중한 탄환도 절약할 수 있는 방법입니다. 앞뒤로 있거나 수그린 상태에서 조준하는 것도 명중률을 높입니다. 가늀쇠는 다른 흥미로운 물체를 조준할 때에는 변경됩니다. 만약 여러분이 가늀쇠로 근처에 있는 연합군을 조준하면 가늀쇠가 사람 모양으로 변경됩니다. 이 때 사용(Use) 키(기본설정: **[F]**)를 누르면 연합군에게 시야가 방해되니 비켜 달라고 요청할 수 있습니다.

**줍기 표시등** - 이 표시등은 여러분이 무엇인가를 주울 수 있을 경우에 알려 줍니다. 일반적으로 주울 수 있는 대상은 구급 상자, 비밀 문서 또는 새로운 무기입니다. 줍기 표시등에 나타난 아이টে를 줍기 위해서는 사용(Use) 키(기본설정: **[F]**)를 누르십시오. 새로운 무기를 줍는 경우 사용(Use) 키를 계속해서 누르고 있어야만 무기 교체가 가능합니다.



## 이동 컨트롤

이동의 기본 설정은 다음과 같습니다.

명령	기본 키	설명
전진	<b>W</b>	앞으로 이동하기
뒤로 이동	<b>S</b>	뒤로 이동하기
왼쪽으로 이동	<b>A</b>	왼쪽으로 평행이동
오른쪽으로 이동	<b>D</b>	오른쪽으로 평행이동
왼쪽으로 기울이기	<b>Q</b>	코너에서 최대한 왼쪽으로 붙어서 노출을 최소한으로 하게 함
오른쪽으로 기울이기	<b>E</b>	코너에서 최대한 오른쪽으로 붙어서 노출을 최소한으로 하게 함
일어서기/점프	<b>Spacebar</b>	포복 또는 수그린 자세에서 일어남
수그리기 자세	<b>C</b>	서있거나 포복 자세에서 수그린 자세로 변경 함
포복 자세	<b>CTRL</b>	서있거나 수그린 자세에서 포복 자세로 변경 함
점프/자세 상승	기본 키 없음	점프(서있는 경우) 또는 수그린 거나 포복하는 자세에서 한 단계 위쪽으로 상승
자세 낮춤	기본 키 없음	자세를 한 단계 낮춤(서있는 경우 수그리고, 수그린 경우에는 포복 자세로 변경)

명령	기본 키	설명
자세 상승	기본 키 없음	자세를 한 단계 상승 시킴(포복하는 자세에서는 수그리고, 수그린 자세에 서는 서있는 자세로 변경
포복하기 토글	기본 키 없음	버튼을 누르면 무조건 포복하기 자세 로 변경하고, 다시 한번 누르면 원래 상태로 돌아감
수그리기 토글	기본 키 없음	버튼을 누르면 무조건 수그린 자세로 변경하고, 다시 한번 누르면 원래 상태 로 돌아감 노출을 최소한으로 하게 함
포복	기본 키 없음	누르고 있는 동안만 포복을 함. 버 튼을 놓으면 다시 원상태로 돌아감
수그리기	기본 키 없음	누르고 있는 동안만 수그리기 자세 를 함. 버튼을 놓으면 다시 원상태 로 돌아감
왼쪽으로 돌기	기본 키 없음	자세를 유지하면서 왼쪽 방향으로 몸을 돌림
오른쪽으로 돌기	기본 키 없음	자세를 유지하면서 오른쪽 방향으 로 몸을 돌림
평행이동	기본 키 없음	평행이동(마우스로 이동 방향 조정)

전진, 후진, 좌우 이동 외에도 다음 페이지에 설명이 나오는 여러 가지 추가적  
인 이동 기술을 숙지할 필요가 있습니다.

## 포복 및 수그리고 이동

첫 번째 전투에 들어가자마자 주위에 서있는 병사들이 총격을 받고 쓰러지는 것을 볼 수 있습니다. 조심스러운 플레이어는 포복과 수그리고 이동하는 자세를 적절하게 활용하여 격렬한 전투 속에서 지형지물의 보호를 받으며 적의 총탄 세례로부터 자신을 보호하며 이동합니다. 하지만 포복 및 수그리고 이동 시에는 적의 총탄에 맞을 확률이 적지만 서 있을 때보다는 이동 속도가 느려집니다. 또한, 엎드린 자세에서 포복으로 이동 중에는 사격을 할 수가 없습니다.

### 중요 팁:

항상 주변의 은폐물을 활용하십시오! 몸을 수그리고 이동하거나 나무 밑에 엎드려 있으십시오. 때로는 담뽀 뒤쪽으로 숨는 것이 적의 시야로부터 숨는데 도움을 줍니다. 또한 총알이 관통하지 못하는 은폐물 뒤쪽으로 숨는 것도 적의 총탄 세례로부터 생명을 보존하는 방법입니다.



## 기울이기

코너나 장애물에서 몸을 적절하게 기울일 줄 아는 것은 생존을 위해서 필수적입니다. 기울임으로써 잠재적인 위험한 상황으로의 노출을 최소화 할 수 있으며 방을 엿보고, 엄호 중 적의 상황을 판단하고, 숨어있는 적을 찾는 등 다양한 전략을 구사할 수 있게 해 줍니다. 또한 기울인 상태에서 적에게 사격을 할 수도 있습니다. 그러므로 이 기술을 충분히 연습하십시오.

조작 키를 누르고 있는 동안은 지속적으로 기울이고 있을 수 있습니다. 조작 키를 놓으면 여러분은 중앙에서 바라보는 뷰 관점으로 돌아옵니다

## 뷰 컨트롤

기본적인 뷰 키는 다음과 같습니다:

명령	기본 키	설명
올려 보기	기본 키 없음	머리 위쪽을 쳐다봄
내려다 보기	기본 키 없음	바닥 쪽을 쳐다봄
마우스 보기로 전환	기본 키 없음	마우스 컨트롤 뷰와 키보드 컨트롤 뷰사이를 전환함
중앙 보기	기본 키 없음	어떤 뷰에 있든간에 정면을 바라보는 뷰로 돌아옴
프리 룩	네(Yes)	마우스를 이용하여 자유롭게 360도 각도를 쳐다볼 수 있게 함
마우스 뒤집기	아니오(No)	마우스 Y 축 이동을 반대로 변경 함
부드러운 마우스	아니오(No)	마우스 이동을 느리고 정교하게 설정
마우스 감도	슬라이더	마우스의 응답속도를 조절

기본적으로 게임 주변을 살펴보는 것은 마우스로 컨트롤하게 되어 있습니다. 마우스를 좌우로 이동하면 게임 내부를 좌우로 둘러볼 수가 있습니다. 마우스를 앞으로 이동하면 위쪽을 쳐다볼 수 있으며 마우스를 뒤쪽으로 이동하면 바닥 쪽을 쳐다볼 수 있습니다.

## 무기 컨트롤

기본적으로 설정되어 있는 무기 관련 키는 다음과 같습니다:

명령	기본 키	설명
공격	왼쪽 마우스 버튼	무기를 발사함
정밀 조준 사격 토글	오른쪽 마우스 버튼	일반 사격" 모드에서 "정밀 조준 사격" 모드로 변경함
정밀 조준 사격 모드	기본 키 없음	누르고 있는 동안은 "정밀 조준 사격" 모드가 됨. 버튼을 놓으면 다시 "일반 사격" 모드로 되돌아감
백병전	[Shift]	개머리판을 이용하여 적을 공격함
무기 재장전	[R]	무기를 재장전함
사격 발사 모드 변경	[M]	완자동, 반자동, 수동 사격 모드 변경(모든 무기가 사격 발사 모드를 지원하지는 않습니다.)
첫번째 무기 선택	[I]	첫 번째 무기 슬롯에 있는 무기를 선택

명령	기본 키	설명
두 번째 무기 선택	[2]	두 번째 무기 슬롯에 있는 무기를 선택
권총 선택	[3]	권총을 선택
수류탄 선택	[4]	수류탄을 선택
다음 무기	마우스 휠 다운	무기 인벤토리의 다음 무기를 선택
이전 무기	마우스 휠 업	무기 인벤토리의 이전 무기를 선택

## 정밀 조준 사격(ADS)

모든 총기류는 "정밀 조준 사격"을 할 수 있습니다. "정밀 조준 사격"을 하면 들고 있던 총을 얼굴 쪽으로 가깝게 가져와 조준을 합니다. 조준경이 있는 라이플을 사용할 경우에는 조준경을 들여다봅니다. "정밀 조준 사격"을 하면 적기는 하지만 좀 역활을 해 주기 때문에 보다 정밀하게 사격할 수 있습니다. 하지만 "정밀 조준 사격" 중에는 평소보다 느리게 이동하게 됩니다.

"정밀 조준 사격"을 위한 기본 토글키는 마우스 오른쪽 버튼입니다. 마우스 오른쪽 버튼을 누르고 있는 동안 "정밀 조준 사격" 자세를 취할 수 있습니다.



## 백병전

때때로 너무 가까운 거리에서 적과 마주치면 조준하기가 매우 힘든 상황이 발생할 수도 있습니다. 다행스럽게 이러한 경우에는 백병전 공격(기본설정: **[Shift]**)을 할 수 있습니다. 개머리판이나 권총의 손잡이 부분을 이용하여 적에게 강한 타격을 줄 수 있습니다.



## 무기 재장전

장착하고 있는 탄창의 총알을 다 소비하면 자동적으로 새로운 탄창을 장전합니다. 하지만 항상 남아있는 탄환의 수를 주의 깊게 살펴 주십시오! 격전 중에 탄창을 바꾸는 데는 시간이 걸리며, 짧은 시간이지만 여러분은 무방비 상태가 될 수 있습니다. 만약 탄환이 부족하다면 쓰러진 동료로부터 동일한 무기의 탄환을 얻을 수 있으며, 그것이 여의치 않은 경우에는 죽은 적으로부터 새로운 무기를 습득하여 사용할 수도 있습니다.

## 무기 변경 및 아이템 줍기

바닥에 떨어져 있는 무기를 습득하면 이 것을 기존의 두 개의 주 무기(슬롯 1, 2) 중 하나와 변경할 수 있습니다. 무기를 변경하려면 가늠쇠를 무기 위로 맞춘 후에 사용(Use) 키를 잠시 동안 누르고 있으면 됩니다. 장착하고 있던 무기는 자동으로 바닥에 떨어지고 바닥에 있던 새로운 무기를 장착하게 됩니다.

아이템을 줍는 것은 매우 간단하여, 단순히 가늠쇠를 아이템 위로 이동시킨 뒤에 사용(Use) 키를 누르기만 하면 됩니다. 구급 상자나 총알의 경우에는 단순히 그 위를 지나가기만 해도 습득할 수 있습니다.

## 기타 컨트롤

### 명령

목적/점수 보기  
사용

### 기본 키

**[Tab]**  
**[F]**

스크린 샷

**[F12]**

빠른 저장

**[F5]**

빠른 불러오기

**[F9]**

콘솔 활성화

**[No]**

### 설명

미션 목적을 보여줌  
사용, 줍기, 버리기 등 기타  
아이템이나 장비를 활용  
게임 플레이 도중 스크린샷을  
찍음  
미션 도중에 빠르게 게임을  
저장함  
미션 도중에 빠르게 게임을  
불러옴  
게임 도중에 콘솔을 사용하고  
싶을 경우에 이 옵션을 Yes로  
설정하면 됩니다. (“~”키를 누  
르면 사용 가능) 하지만 콘솔은  
공식적으로 지원하는 모드가  
아니므로 콘솔에 관한 질문을  
액티비전에 하셔도 기술 지원  
을 받을 수 없습니다.

## 목적 및 점수 보기

캠페인 진행 동안 미션의 목적은 수시로 바뀝니다. 목적/점수 보기 키(기본설정: **[Tab]**)를 누르면 현재 미션의 목적과 지금까지 진행한 상황을 간략하게 볼 수 있습니다.

- 완료가 되지 않았거나 진행 중인 미션 목적은 녹색으로 표시가 됩니다.
- 실패한 미션 목적은 붉은색으로 표시가 됩니다.
- 완료된 미션 목적은 검정색으로 표시가 됩니다.

## 빠른 저장 / 빠른 불러오기

캠페인을 진행하는 동안 진행 상황을 빠른 저장/빠른 불러오기를 하는 것이 유용합니다. 이 기능을 사용하면 번거롭게 저장/불러오기 메뉴를 이용할 필요가 없습니다.



## 콜 오브 듀티에 등장하는 무기

### 미합중국

#### M1A1 칼빈

M1A1 칼빈은 .30 구경 반자동 라이플로 개머리판 부분이 접히는 특징을 가지고 있으며 공수부대에게 지급이 되었습니다. 대형 라이플처럼 반동을 억제하는 능력은 부족했지만 이 라이플은 가볍고, 정확하고 휴대하기 편한 장점이 있습니다.

사거리: 중간  
발사속도: 중간  
데미지: 보통  
기동성: 빠름



#### M1 개런드

M1 개런드는 강력하고 정확한 반자동 라이플입니다. 하지만 가장 큰 단점은 재장전을 하는 것이 매우 불편하다는 점입니다.

사거리: 장거리  
발사속도: 중간  
데미지: 높음  
기동성: 빠름



#### 톱스

톱스 반기관총은 근거리에서 매우 효과적이며 강력한 .45 구경 탄알을 발사합니다. 하지만 빠른 발사속도에도 불구하고 장거리에서는 정확성이 떨어지는 점 때문에 악명을 얻었습니다.

사거리: 짧음  
발사속도: 빠름  
데미지: 높음  
기동성: 빠름



#### 브라우닝 자동 라이플

브라우닝 자동 소총은 분대를 지원하는 무기이며 적이 정확한 사격을 하지 못하도록 적의 사격능력을 억제하는데 사용되었습니다. 이 라이플은 옆에서 사격할 때 가장 효과적입니다.

사거리: 장거리  
발사속도: 빠름  
데미지: 높음  
기동성: 느림



#### 스프링필드

스프링필드 M1903은 원래 스페인-미국 전쟁 후에 개발이 된 4배 조준경을 장착한 저격용 라이플입니다. 다른 볼트-액션 조준경을 장착한 무기처럼 이 라이플도 발사속도가 매우 느리며, 한번에 한발씩 재장전을 합니다.

사거리: 매우 먼 장거리  
발사속도: 느림  
데미지: 매우 높음  
기동성: 보통



#### 콜트 .45

미군 공수부대원에게 지급되었던 표준적인 권총이며 영국 공군도 선호하던 무기입니다. 콜트의 7 발 탄창은 작지만 .45 구경의 탄알을 사용하기 때문에 강력한 억제력을 제공하여 궁지에 몰렸을 때 매우 유용하게 사용되었습니다.

사거리: 근거리  
발사속도: 중간  
데미지: 보통  
기동성: 매우 빠름



#### M2 파편 수류탄

파편 수류탄은 매우 효과적인 대인무기입니다. 강력한 폭발에 의해 금속 케이스가 파편으로 조각나 날라가게 되는데 이때 상당히 강력한 피해를 줍니다. 비록 장갑차 같은 중무장 차량에는 그다지 효과적이지 않지만 참호에 있는 보병을 제거하는 데에는 매우 유용합니다.

사거리: 중간  
발사속도: 중간  
데미지: 매우 높음  
기동성: 매우 빠름



## 러시아

### PPSh

PPSh 반기관총은 소련 권총 탄알 71발을 장전하여 매우 빠른 속도로 사격합니다. 이 무기는 상대적으로 약한 총알을 사용하기 때문에 장거리 사격에는 비효과적이지만 적을 억제하는 용도나 근거리 전투에서는 매우 효과적입니다.

사거리: 근거리  
발사속도: 매우 빠름  
데미지: 보통  
기동성: 빠름



### 모션-나간트

모션-나간트는 볼트-액션 라이플로 매우 높은 정확성과 장거리 사격이 가능합니다. 하지만 사격속도가 느린 점이 근거리 전투에서 제약사항입니다.

사거리: 장거리  
발사속도: 느림  
데미지: 매우 높음  
기동성: 보통



### 조준경을 장착한 모션-나간트

4배 조준경을 장착한 모션-나간트는 장거리 저격을 위한 완벽한 무기입니다.

사거리: 매우 먼 장거리  
발사속도: 느림  
데미지: 매우 높음  
기동성: 보통



### 루저

루저 권총은 9mm 탄알을 사용하며 8발이 한 탄창에 들어갑니다. 연합군 소속 군인들에게 매우 높은 평가를 받은 총이며 종종 러시아나 미군이 보조 무기로 사용하는 것을 볼 수가 있습니다.

사거리: 근거리  
발사속도: 중간  
데미지: 보통  
기동성: 매우 빠름



### RGD-33 봉형 수류탄

파편 수류탄은 매우 효과적인 대인무기입니다. 강력한 폭발에 의해 금속 케이스가 파편으로 조각나 날라가게 되는데 이때 상당히 강력한 피해를 줍니다. 비록 장갑차 같은 중무장 차량에는 그다지 효과적이지 않지만 참호에 있는 보병을 제거하는 데에는 매우 유용합니다.

사거리: 중간  
발사속도: 중간  
데미지: 매우 높음  
기동성: 매우 빠름



## 대영제국

### 리-인필드

1907년 1차 세계대전에서 처음 소개되었으며 리-인필드는 영국 보병의 기본 무기가 되었습니다. 볼트-액션 라이플로 장거리 공격에 강하고 효과적입니다. 10발까지 장전이 가능하며 2개의 5발짜리 탄창을 사용합니다.

사거리: 장거리  
발사속도: 느림  
데미지: 매우 높음  
기동성: 빠름



### 스텐

스텐 마크 2는 9mm 반기관총이며 방이나 참호를 공격하는데 매우 효과적입니다. 이 총은 간결한 프레임과 가벼운 무게로 기동성이 매우 높습니다.

사거리: 중간  
발사속도: 빠름  
데미지: 보통  
기동성: 매우 빠름



## 브렌 LMG

브렌은 분대 지원에 가장 이상적인 기관총입니다. 크기가 크기 때문에 기동성은 떨어지지만 었드려서 사격하면 정확성 높게 자동으로 사격이 가능합니다.

사거리: 장거리  
발사속도: 빠름  
데미지: 높음  
기동성: 느림



## 콜트 .45

미군 공수부대원에게 지급되었던 표준적인 권총이며 영국 공군도 선호하던 무기입니다. 콜트의 7 발 탄창은 작지만 .45 구경의 탄알을 사용하기 때문에 강력한 억제력을 제공하여 궁지에 몰렸을 때 매우 유용하게 사용되었습니다.

사거리: 근거리  
발사속도: 중간  
데미지: 보통  
기동성: 매우 빠름



## MK1 파편 수류탄

파편 수류탄은 매우 효과적인 대인무기입니다. 강력한 폭발에 의해 금속 케이스가 파편으로 조각나 날라가게 되는데 이때 상당히 강력한 피해를 줍니다. 비록 장갑차 같은 중무장 차량에는 그다지 효과적이지 않지만 참호에 있는 보병을 제거하는 데에는 매우 유용합니다.

사거리: 중간  
발사속도: 중간  
데미지: 매우 높음  
기동성: 매우 빠름



## 독일

### MP40

MP40 반기관총은 건물내부의 방을 공격할 때 매우 효과적입니다. 완전 자동으로 총알을 쏟아부을 수 있음에도 불구하고 상대적으로 작은 총구를 가지고 있습니다.

사거리: 중간  
발사속도: 빠름  
데미지: 보통  
기동성: 빠름



### MP44

MP44는 고유한 탄환을 사용하는 돌격용 라이플입니다. 더구나 이 라이플은 장거리 라이플은 물론 근거리 반기관총으로도 사용이 가능합니다.

사거리: 장거리  
발사속도: 빠름  
데미지: 높음  
기동성: 보통



### 카98k

카98k는 독일 보병의 표준 무기입니다. 이 장거리에서 매우 정확하고 강력한 위력을 발휘합니다. 하지만 볼트-액션 메카니즘 때문에 사격 속도가 느린 단점이 있습니다.

사거리: 장거리  
발사속도: 느림  
데미지: 매우 높음  
기동성: 보통



### 조준경을 장착한 카98k

조준경을 장착한 카98k는 저격용 라이플로 사용할 수 있습니다.

사거리: 매우 먼 장거리  
발사속도: 느림  
데미지: 매우 높음  
기동성: 보통



## FG42

FG42는 매우 훌륭한 다용도 무기입니다. 너무나도 치명적인 완전 자동 무기이며 모든 사거리에서 단발 사격 능력 또한 뛰어납니다. 일반적인 경우 4배 줌을 지원하는 조준경을 장착합니다.

사거리: 매우 먼 장거리  
발사속도: 빠름  
데미지: 높음  
기동성: 보통



## 루거 (Luger)

루거 권총은 9mm 탄알을 사용하며 8발이 한 탄창에 들어갑니다. 연합군 소속 군인들에게 매우 높은 평가를 받은 총이며 종종 러시아나 미군이 보조 무기로 사용하는 것을 볼 수가 있습니다.

사거리: 근거리  
발사속도: 중간  
데미지: 보통  
기동성: 매우 빠름



## 팬저파우스트 (Panzerfaust)

팬저파우스트(독일어로 "무쇠 주먹"이라는 뜻)는 대탱크전에 매우 유용한 무기로써 장갑 탱크나 차량을 관통할 수 있는 작은 포탄을 발사 할 수 있습니다. 이 탄은 장갑 관통 능력 특성 때문에 대인살상용으로는 그다지 효과적이지 않습니다. 팬저파우스트는 단발성 무기입니다. 하지만 때로는 한 발의 포탄으로 대형 탱크를 고철덩어리로 만들기에 충분하기도 합니다.

사거리: 근거리  
발사속도: 한발  
데미지: 매우 높음  
기동성: 느림



## 스틸핸드 수류탄 (Stielhandgranate)

파편 수류탄은 매우 효과적인 대인무기입니다. 강력한 폭발에 의해 금속 케이스가 파편으로 조각나 날라가게 되는데 이때 상당히 강력한 피해를 줍니다. 비록 장갑차 같은 중무장 차량에는 그다지 효과적이지 않지만 참호에 있는 보병을 제거하는 데에는 매우 유용합니다.

사거리: 중간  
발사속도: 중간  
데미지: 매우 높음  
기동성: 매우 빠름



## 장착 무기

MG42 기관총 같은 장착무기를 사용하기 위해서는 핸드 아이콘이 보일 때까지 무기로 다가야 합니다. 그런 후 사용(Use) 키(기본설정: [F])를 누르면 무기에 탄알을 장전하여 원하는대로 사용이 가능합니다. 사용(Use) 키를 한번 더 누르면 무기 사용을 멈춥니다.

## 기타 정보

### 구급 상자

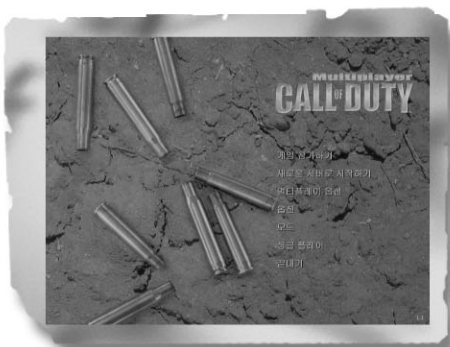
여러분의 임무 중에 3가지 유형의 구급상자를 발견할 수 있습니다. 캔, 박스, 백이며 각각 체력을 조금, 보통, 대량 채워 줍니다. 사용(Use) 키를 누르거나 그 위를 지나가면 습득을 할 수 있습니다. 베테랑 난이도의 싱글 게임을 하는 경우에는 추가적인 구급 상자는 나오지 않습니다.



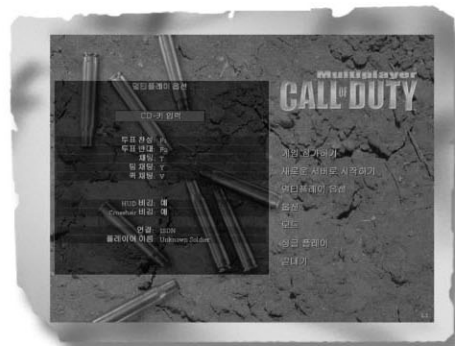
## 멀티플레이어

온라인으로 플레이하기 위해서는 메인 메뉴의 싱글 플레이를 선택한 후에 멀티플레이어 옵션을 선택하면 됩니다. 또는 멀티플레이어 메인 메뉴에서 게임 참여하기(Join Game) 옵션을 선택하여 진행할 수도 있습니다. 다음과 같은 메뉴를 선택할 수 있습니다:

- **게임 참여하기 (Join a Game)** - 멀티플레이어 서버 브라우저 화면으로 이동하여, 참여 가능한 인터넷 혹은 랜 기반 멀티플레이어 게임을 검색합니다.
- **새로운 게임 서버 시작하기 (Start a New Server)** - 멀티플레이 게임의 호스트를 설정할 때 사용합니다.
- **멀티플레이어 옵션 (Multiplayer Options)** - 이 메뉴에서 멀티플레이어와 관련된 데이터 전송율, 채팅 찾기, 플레이어 이름 등을 설정할 수 있습니다.
- **옵션 (Options)** - 이 메뉴에서 각종 조작 컨트롤을 설정할 수 있으며 오디오/비디오 품질 및 성능 관련 설정을 변경할 수 있습니다. 화면 왼쪽 편에 있는 윈도우에는 원래 설정이 있으며 화면 오른쪽 윈도우에는 새롭게 변경한 설정내용이 나타나 있습니다. 기본설정에 대한 설명은 화면 하단부에 있습니다.
- **모드 (Mods)** - 설치된 모드 게임(Modified versions of Call of Duty™) 목록을 보여줍니다.
- **싱글 플레이어 (Single Player)** - 캠페인 미션을 플레이하는 콜 오브 듀티 싱글 플레이 게임을 시작합니다.
- **종료 (Quit)** - 게임을 끝내고 바탕화면으로 돌아갑니다.



## 멀티플레이어 옵션



### 명령

투표찬성

투표반대

채팅

팀 채팅

빠른 채팅

HUD 보이기

### 기본 키

[F1]

[F2]

[T]

[Y]

[V]

[Yes]

### 설명

현재 진행 중인 투표에 찬성함

현재 진행 중인 투표에 반대함

게임 상에 있는 다른 플레이어와 채팅을 함

채팅 메시지를 팀 멤버에게만 보냄

빠른 채팅 기능을 나타나게 해서 각종

명령, 경고 등을 외칠 수 있게 함

체력, 컴파스, 탄알 표시등을 게

임 중에서 보이게 하거나 보이

지 않게 하는 옵션

명령	기본 키	설명
가늁쇠 보이기	Yes	게임 화면상에 가늁쇠를 보일 지 여부를 결정
연결 타입	ISDN	연결 타입 사용하고 있는 적절한 인터넷 스피드 유형을 선택
플레이어 이름	Unkonwn Soldier	멀티플레이어 게임에서 나타 내고 싶은 이름을 입력
점수 보기	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Tab</span>	점수판이 나타나서 팀 별 점수를 보임

## 멀티플레이어 서버 찾기 및 접속

### 인터넷 서비스 접속하기

인터넷 플레이를 하기 위해서는 인터넷에 접속해야 합니다. 만약 DSL이나 케이블 모뎀을 사용하고 있다면 항상 인터넷에 연결되어 있을 것이며 특별하게 다른 조치를 할 필요는 없을 것입니다. 윈도우 또는 인터넷 서비스 제공자가 제공한 매뉴얼을 참조하여 어떻게 인터넷에 접속하는지 확인하여 주십시오.



### 데이터 전송율 설정

인터넷 연결 속도와 인터넷 연결 유형을 일치시키는 것은 매우 중요합니다. 인터넷 접속 유형에는 5가지 설정이 있어서 각각의 대역폭에 적합한 데이터를 주고 받습니다. 이 옵션은 28.8Kbps, 33.6Kbps, 56Kbps 모뎀으로부터 ISDN 라인 및 케이블 및 DSL 연결을 위한 모뎀까지 선택이 가능합니다.

부족한 데이터 전송율을 선택하면 인터넷 혹은 랜 기반의 멀티플레이어 게임 시에 성능저하 문제가 발생할 수 있습니다. 그러므로 가능한 정확한 선택

을 하여 주십시오.

### 서버 목록

게임 참여하기(Join a Game)를 선택하면 서버 목록 화면이 나타납니다. 인터넷 서버를 보기 위해서는 소스(Source) 버튼을 로컬에서 인터넷으로 바꾸어주면 인터넷 서버 목록이 나타납니다. 서버 목록에서는 서버 이름, 서버에서 플레이 중인 맵, 그리고 현재 참여중인 사람 수와 최대 참여 가능한 사람 수를 보여 줍니다. 핑(Ping)은 여러분의 컴퓨터의 서버 컴퓨터간에 데이터를 주고 받는 시간을 나타냅니다. (이 숫자가 낮을수록 더욱 좋은 상황입니다.) 핑(Ping) 컬럼의 헤드를 누르면 핑(Ping) 속도에 따라 서버를 정렬할 수 있습니다. 일반적으로 핑이 낮은 서버에서 플레이하는 것이 핑이 높은 서버에서 플레이 하는 것보다 게임 속도가 느려지는 현상이 적게 발생합니다.

최신정보로 고침(Refresh List)을 누르면 가장 최근의 서버 목록을 업데이트할 수 있습니다.

### 특정 서버에 접속하기

만약 원하는 특정 서버를 찾을 경우에는 그 서버 이름을 더블 클릭하면 해당 서버에 접속할 수 있습니다. 또는 서버 이름을 한번 선택하여 하이라이트 시킨 후에 서버에 참여하기(Join Server) 버튼을 눌러도 특정 서버에 접속할 수 있습니다.

### 즐겨찾기 추가

특정 서버가 마음에 들어서 향후에도 지속적으로 참여를 원할 경우에는 즐겨찾기 추가(Add To Favorites) 버튼을 클릭하여 주십시오. 향후에 즐겨찾은 서버를 보고 싶을 경우에는 소스(Source) 버튼을 누르고 즐겨찾기를 선택하면 됩니다.

**중요 노트:** 몇몇 서버는 접속을 위해서 패스워드를 요구하기도 합니다. 패스워드는 패스워드 버튼을 누른 뒤에 입력이 가능합니다.

## 서버 생성하기

만약 자신의 컴퓨터를 서버로 활용하고 싶을 때에는 멀티플레이어 메인 메뉴에 있는 새로운 서버 시작하기(Start New Server) 버튼을 누르시면 됩니다. 이 곳에서 서버에서 활용할 맵을 선택할 수 있으며 다른 서버 관련 옵션도 설정 할 수 있습니다.

서버 설정에는 다음과 같은 것이 있습니다:

게임 유형	데스매치, 팀 데스매치, 후퇴, 적진에서 탐색 및 파괴 등을 선택
서버 이름	가능 서버 참여하기(Join Server) 상에 나타나는 서버 이름을 설정
인터넷 라인 유형	No - 로컬 서버와 로컬 클라이언트로 시작 LAN - Lan에 연결된 서버(로컬 클라이언트가 없음) 인터넷 - 마스터 서버를 통해서 인터넷 상에서 볼 수 있는 서버를 시작
퓨어(Pure)	수정된 게임을 가지고 있는 플레이어는 서버에 참여 할 수 없도록 제한을 할 수 있는 옵션
최대 플레이어	서버에 한번에 참여 할 수 있는 최대 인원수를 설정
최소 핑	각 플레이어 별로 허용 가능한 최소 핑을 설정. 0으로 설정하면 핑 타임에 제한을 두지 않는 것임.
최대 핑	각 플레이어 별로 허용 가능한 최대 핑을 설정. 0으로 설정하면 핑 타임에 제한을 두지 않는 것임.
최대 전송율	각 플레이어 별로 사용 가능한 최대 대역폭을 설정. 0으로 설정하면 대역폭 사용량에 제한을 두지 않는 것임.

## 패스워드

패스워드를 설정하면 패스워드를 모르는 플레이어는 서버에 참여 할 수 없도록 제한할 수 있음.  
패스워드는 대소문자를 구분함.

서버 설정 화면에서 선택한 게임 유형에 따라서 게임 유형 설정 버튼 내용이 변경 됩니다.

## 게임 유형 설정:

점수 제한 (플레이어 포인트)	승리를 위해 필요한 킬 수를 설정함
점수 제한 (팀 포인트)	승리를 위해 필요한 팀 포인트를 설정함
시간 제한(분)	맵에서 진행 가능한 시간 제한을 설정함
라운드 제한(라운드)	맵에서 진행 가능한 라운드 제한을 설정함
라운드 길이(분)	각 라운드의 길이를 분 단위로 제한함
그레이트스 기간(초)	게임 시작 후에 플레이어가 팀을 변경하고서도 계속 해당 라운드에 참여할 수 있는 시간의 한계를 설정
캐리어 표시등	이 옵션을 활성화하면 미션의 목적을 보유하고 있는 캐릭터 위에 아이콘이 나타남
동료 표시등	팀 동료간의 구분을 위하여 팀원 머리 위에 아이콘이 나타남
동료사격	이 옵션이 활성화되면 팀 동료간에 사격을 할 수 있으며 심지어는 동료를 죽일 수도 있음. 3가지 옵션이 가능하며 활성화, 비활성, 되돌리기 옵션이 있음. 되돌리기 옵션을 선택하면 동료에게 준 피해가 그대로 자신에게 다시 돌아오게 됨.

중원군 투입 (Force Respawning)	이 옵션이 활성화되면 죽은 플레이어는 자동으로 되살아남
투표 허용	이 옵션을 활성화하면 플레이어가 게임 내에서 맵을 변경하거나 게임 유형을 바꾸는 등의 서버 옵션 변경을 할 수 있는 투표 시스템을 활성화시킬 수 있음
저격용 라이플 허용	이 옵션을 활성화하면 플레이어가 저격용 라이플을 사용 가능
팬저파우스트 허용	이 옵션을 활성화하면 플레이어가 팬저파우스트 사용 가능

**노트:** 온라인 게임을 하시는 동안은 더 이상 콜 오브 듀티가 액티비전이 제어 가능한 환경이 아닙니다. 게임의 내용은 10대가 사용 가능한 수준입니다. 하지만 온라인 게임 중에는 기타 다른 요소로 인하여 게임 내용이 변경될 수 있습니다. 액티비전과 인피니티 워드는 게임 자체에 대한 내용 외에는 책임이 없습니다.

## 멀티플레이어 게임 타입

### 적진 내부

소수로 구성된 연합군 팀이 적진 내부에서 상대 병사에게 포위되어 있습니다. 연합군 플레이어는 살아남은 수와 적을 사살한 수에 의하여 점수를 얻습니다. 연합군 플레이어를 사살한 적군 플레이어는 보다 많은 점수를 얻기 위하여 죽은 뒤에 다시 살아나서 연합군으로 플레이가 가능합니다.

### 탈취

이 경우는 시간, 라운드 기반의 팀 중심의 게임을 하게 됩니다. 하나의 팀이 반드시 조직되어야 하며 중요한 문서를 적으로부터 탈취하여 안전한 지대로 이송할 수 있어야 합니다. (킴파스 상에서 파란색 박스로 표시됩니다.) 방어하는 팀은 반드시 적이 시간이 끝날 때까지 문서를 탈취하지 못하도록 저지해야 합니다. 공격팀은 성공적으로 문서를 탈취하면 점수를 얻습니다.

방어 팀은 라운드 동안 안전하게 문서를 지키면 점수를 획득합니다. 각 팀은 지도상의 모든 상대를 제거하여도 승리를 얻습니다.

### 탐색 & 파괴

이 경우는 시간, 라운드 기반의 팀 중심의 게임을 하게 됩니다. 공격 팀은 지도상에 표시되어 있는 목표물을 방어 팀을 주의하며 파괴해야 합니다. 공격 팀은 성공적으로 목표물을 파괴하면 점수를 획득합니다. 방어 팀은 주어진 시간 동안 모든 목표물을 안전하게 방어하면 점수를 얻습니다. 각 팀은 지도상의 모든 상대를 제거하여도 승리를 얻습니다.

### 데스매치

각자가 자신의 생존을 위해 싸우는 전투방식입니다. 적을 사살할 경우 포인트를 얻습니다. 가장 먼저 목표점수를 채우거나 게임 시간이 완료되었을 때 가장 높은 점수를 획득한 사람이 최종 승자가 됩니다.

### 팀 데스매치

데스매치와 유사하지만 모든 플레이어는 두 개의 팀으로 구분이 됩니다. 포인트는 상대팀을 사살했을 때 얻습니다. 시간이 완료되었을 때 가장 많은 점수를 얻거나 아니면 주어진 제한 점수를 가장 먼저 획득하는 팀이 승리를 합니다.



## 중요 팁

**누구도 혼자서 모든 것을 할 수는 없습니다.** - 콜 오브 듀티에서의 성공은 잘 조직된 동료 분대원에게 달려 있습니다. 여러분의 동료 분대원은 전투에서 엄호사격을 하는 등 적과의 싸움을 도와 줍니다. 무엇보다도, 분대장이 하는 말에 주의하십시오! 그가 말하는 바를 정확히 이해하고 따르면 그만큼 생존할 수 있습니다.

**언제 영웅이 되는지를 알아야 합니다.** - 총알 세례가 가득한 전장을 달리는 병사는 종종 머리를 맞고 죽습니다. 후에 2~3초간의 묵념으로 여러분의 노고가 떠올려질 지는 몰라도, 이내심 많은 전사만이 집에 있는 가족에게 돌아갈 수 있습니다. 치명적인 위협도 코너, 벽, 창문, 바위 뒤에서는 그만큼 감소한다는 것을 기억하십시오. 항상 경계하고 계속 움직이고 어떠한 바보 같은 행위도 하지 마십시오.

**엄폐물을 활용하십시오.** - 어떠한 전투 환경일지라도 적의 시야에서 숨고 총알 세례를 피할 장소는 있기 마련입니다. 가능한 단단한 엄폐물 뒤에서 몸일 숙이거나 포복해서 이동하십시오. 언제 어느 때 새로운 위협이 당신을 발견할 지 모릅니다. 그리고 독일군은 결코 여러분을 맞추기 위해서 두르지 않는다는 점을 확신하고 계십시오.

**계속 움직이십시오.** - 여러분이 생각하기에 엄폐하기 좋은 장소를 찾은 것 같습니까? 하지만 그것도 수 초 이내에 상황이 변할 수도 있습니다. 팀을 다시 모으고, 위협을 확인하고, 무기를 재장전하거나 혹은 체력을 보충하기 위해 잠시 멈추어 섰을지라도 결코 한 장소에서 오랫동안 머무르지 마십시오. 언제 적이 여러분을 찾아서 안전하다고 생각했던 장소를 위험하게 만들지 모릅니다. 만약 포격소리나 박격포 소리가 근접한 거리에서 들린다면 최대한 무슨 수를 쓰든지 이동하십시오. 만약 유탄이라도 근처에서 터진다면 결코 살아남지 못할 것입니다.

**철저하십시오.** - 빌딩 및 전장을 철저하게 수색하여 깨끗하게 하십시오. 적은 조용하게 숨어서 여러분의 분대가 경계를 풀 때까지 기다릴 수도 있습니다.

**재장전** - 전투 후에는 항상 재장전을 하셔야 합니다. 재장전을 해야지만 다음 전투에 대비 할 수가 있습니다. 다른 적이 바로 코너 건너편에 있을 수도 있으며 탄알이 없거나 적은 상태에서 전투에 들어가면 여러분은 생명을 잃을지도 모릅니다.

**기대기** - 전장을 이동할 때에는 기울이기 명령을 사용하여 벽, 문, 창문 혹은 기타 다른 장애물을 활용하십시오. 다른 편에 있는 적이 여러분을 보기가 더 힘들고 맞추기도 더 힘들어집니다. 심지어 장애물 뒤에서 기울인 채로 사격을 할 수도 있으며, 타깃 쪽으로 점프하여 가능한 빠르고 안전하게 위협을 가할 수도 있습니다.

**자세 변경하기** - 항상 적절한 자세를 명심하십시오. 전장에서 곳곳이 선 채로 걸어다니는 병사는 아마도 상자에 담겨서 집으로 돌아가게 될 것입니다. 수그리고 이동하고 낮게 포복하여 이동하면 그만큼 적이 발견하기 어렵고, 더욱 중요한 것은 그만큼 총에 맞지 않게 되는 것입니다.

# CREDITS

## INFINITY WARD

Jason West ..... Engineering Lead  
 Zied Rieke ..... Design Lead  
 Justin Thomas ..... Art Lead  
 Michael Boon ..... Animation Lead  
 Vince Zampella ..... Producer  
 Ken Turner ..... Development Director  
 Robert Field, Francesco Gigliotti, Carl Glave,  
 Earl Hammon, Jr., Jason West ..... Engineering  
 Bryan Kuhn,  
 Fairfax Sheild McCandlish IV ..... Additional Programming  
 Todd Alderman, Keith “Ned Man” Bell,  
 Steve Fukuda, Preston Glenn, Chad Grenier,  
 Fairfax Sheild McCandlish IV,  
 Zied Rieke, Nate Silvers. . Level Design & Game Play Scripting  
 Brad Allen, Chris Hassell, Jeff Heath, Justin Thomas Art  
 Paul Jury ..... Lead 2D  
 Justin Thomas, Kevin Chen ..... Concept Art  
 Dan Moditch, Sloan Anderson ..... Additional Art  
 Michael Boon, Ursula Escher,  
 Chance Glasco, Paul Messerly ..... Animation  
 Shadows in Darkness ..... Additional Animation  
 Chuck Russom ..... Sound  
 Jack Grillo ..... Additional Sound  
 Bryan Kuhn ..... System Administrator

## MANAGEMENT

Grant Collier ..... CEO  
 Vince Zampella ..... CCO  
 Jason West ..... CTO  
 Janice Turner ..... Office Manager  
 Clifton Cline, Oliver George, Chris Hermans,  
 Scott Matloff, Gavin McCandlish, David Oberlin ..... Testers

Mike Phillips, Josh Henniger, Dave Santi and the members of  
 E Company 2/506 PIR 101st Airborne Division of Southern  
 California, 8th Guards Mechanized Corps and the participants  
 of the Camp Gruber Battle of Berlin reenactment of  
 November 2002 ..... Historical Reference

## ACTIVISION

### PRODUCTION

Thaine Lyman ..... Senior Producer  
 Ken Murphy ..... Producer  
 Daniel Hagerty, Eric Grossman ..... Associate Producers  
 Matthew Beal ..... Production Coordinator  
 Robert “Paligap” Kirschenbaum,  
 Patrick “Kewk” Bowman ..... Production Testers  
 Eric Adams ..... Additional Production  
 Laird Malamed ..... Senior Executive Producer  
 Mark Lamia ..... VP, North American Studios  
 Larry Goldberg ..... Exec. VP, Worldwide Studios

### SCRIPT, VOICE AND MOTION CAPTURE

Michael Schiffer ..... Scriptwriter  
 Margaret Tang, Womb Music ..... Voice Casting and Direction  
 Steve Blum ..... Captain Foley  
 Jason Statham ..... Sergeant Waters  
 Giovanni Ribisi ..... Private Elder  
 Gregg Berger..... Sergeant Moody, Additional Voices  
 Michael Gough ..... Captain Price, Additional Voices  
 Michael Bell ..... Sergeant Pavlov, Additional Voices  
 Jim Ward ..... German PA Officer, Additional Voices  
 Nick Jameson ..... Russian Tank Crew, Additional Voices  
 Neil Ross ..... Narrator, Announcer  
 David Sobolov ..... German Loudspeaker, Additional Voices  
 Andre Sogliuzzo, Grant Albrecht,  
 Quinton Flynn, Josh Paskowitz, Earl Boen . Additional Voices  
 Rik W. Schaffer, Womb Music  
 ..... Recording, Engineering, Editing, VO Effects Design  
 Voices Recorded at ..... Salami Studios and The Castle

## MUSIC AND SOUND EFFECTS

Michael Giacchino ..... Original Musical Score  
Justin Skomarovsky ..... "Age of War" (Intro Movie) Music

## GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brad Carraway ..... Brand Manager  
Richard Brest ..... Associate Brand Manager  
David Pokress ..... Director, Global Brand Management  
Dusty Welch ..... VP, Global Brand Management  
Kathy Vrabeck ..... Exec. VP, Global Brand Management  
Mike Mantarro ..... Senior Publicist  
Michelle Nino ..... Director, Corp. Communications  
Tricia Bertero ..... VP, Trade Marketing  
John Dilullo ..... Director, Trade Marketing  
Julie DeWolf ..... Trade Marketing Manager

## BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

Greg Deutsch ..... Director, Business & Legal Affairs  
George Rose ..... Senior VP & General Counsel

## CREATIVE SERVICES

Denise Walsh ..... VP, Creative Services & Operations  
Matthew Stainner ..... Marketing Creative Director  
Jill Barry ..... Creative Services Manager  
Shelby Yates ..... Creative Services Assistant Manager  
Hamagami/Carroll And Associates ..... Package Design  
Ignited Minds LLC ..... Manual Design

## INTERNATIONAL

Scott Dodkins ..... Senior Vice President European Publishing  
Roger Walkden ..... UK General Manager  
Alison Turner ..... Director of Marketing UK/ROE  
Nathalie Ranson ..... Head of Publishing Services  
Jackie Sutton ..... Creative Services Manager  
Tamsin Lucas ..... Senior Localization Project Manager  
Simon Dawes ..... Localization Project Manager  
Trevor Burrows ..... European Publishing Services Coordinator  
Daleep Chhabria ..... Brand Manager  
Heather Clarke ..... European Operations Manager  
Lynne Moss ,Victoria Fisher ..... Production Planners

Effective Media GmbH ..... German Localization  
ExeQuo ..... French Localization  
Synthesis International ..... Italian & Spanish Localization  
Kids Station, Inc. .... Japanese Localization  
Unalis Corporation ..... Chinese Localization  
MEGA Enterprise Co. .... Korean Localization

### *Activision Germany*

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

### *Activision France*

Bernard Sizely ..... Marketing Director  
Guillaume Lairan ..... Marketing Group Manager  
Gautier Ormancey ..... Brand Manager  
Diane de Domecy ..... PR Manager

## CENTRAL TECHNOLOGY

John Fritts ..... Installer Scripting  
Andrew Petterson ..... Installer Programming

## QUALITY ASSURANCE/CUSTOMER SUPPORT

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

### *Supporting Leads*

Chris Keim ..... Network Sr. Lead  
Neil Barizo ..... Compatibility Sr. Lead  
Lawrence Wong ..... Compatibility Lead  
Francis Jimenez, Skye Stamey ..... Compatibility Testers  
Tim Vanlaw ..... Manager, Code Release Group  
Jef Sedivy ..... Lead, Code Release Group  
Douglas Richard Todd, Mike Restifo,  
James Call, Gian Derivi-Castellanos ..... CRG Testers  
Paul Colbert ..... Localizations Project Lead  
Anthony Korotko ..... Night Crew Senior Lead  
Adam Hartsfield ..... Night Crew Manager  
Andrew Christy, Chris Simon, Chris Dolan,  
John Batshon, Mike Hill, John Whang,  
Jesse Mooney, Danny Yanez ..... Localizations Testers  
Jason Levine ..... Third Shift Manager  
Andrew Liu, Ronald Hart, Matt Ryder ..... Third Shift Testers  
Bob McPherson ..... Sr. Manager, Customer Support

Gary Bolduc ..... Sr. Lead, Phone Support  
Michael Hill ..... Lead, E-mail Support  
Rob Lim ..... Lead, Information and Escalation Support

### *Infinity Ward Special Thanks*

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

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

### *Activision Special Thanks*

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

### *QA/CS Special Thanks*

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

Chapter Briefing Historical Images and  
End Game Footage provided by:  
Edward F. Feuerherd, Athenaeum Productions  
Jarett Melville, CineSpark Motion Media

Introduction Cinematic provided by  
Rob Troy, Lisa Riznikove, Dan Baker ..... Absinthe Pictures

## 메가 엔터프라이즈 스텝

### 대표

이상민

### 상무

배상찬

### 마케팅

김상우, 여재호, 이호석, 노시흥

### 매뉴얼 및 패키지 디자인

박원희

### 홈페이지 디자인

최은주

### 해외영업

이창성, 조홍익, 김연수, 안진욱, 유주상

### 국내영업

정동진, 박성민

### 테스트

조기웅

## 고객 지원

고객지원 센터에 연락하시기 전에 반드시 사용자 매뉴얼 및 CD에 들어 있는 Readme 파일을 읽어 주십시오.

여러분이 소유하신 컴퓨터가 게임의 최소 사양을 만족하는가의 여부도 확인하여 주십시오. 저희 고객 지원 센터에서는 게임을 플레이하기 위한 최소 사양을 만족하지 못하는 컴퓨터에 대한 고객 지원을 해 드릴 수는 없습니다. 그러므로 저희가 보다 정확하게 여러분을 돕기 위해 필요한 다음 정보를 사전에 준비하여 주십시오:

- 완전한 제품 타이틀 (버전 넘버 포함)
- 가능하다면 화면상에 나온 정확한 에러 메시지와 간단한 문제점에 대한 설명
- 컴퓨터 프로세스 타입과 속도 (예, 펜티엄 200MHz)
- 램 용량

- 비디오 및 사운드 카드 모델명  
(예, 다이아몬드 바이퍼 V770, 사운드 블라스터 라이브! 플래티넘)
- CD-ROM 및 DVD-ROM 드라이브 모델 및 제조자  
(예, 삼성 SC-140)
- 운영체제

**노트: 고객 지원 센터에서는 게임에 대한 힌트/코드/치트를 알려 드리지 않습니다. 오직 기술적 문제만 지원을 합니다.**

### 품질보증 관련안내

#### 제품 보증 기간

(주)메가엔터프라이즈는 소비자가 이 게임을 구입한 후 90일 동안 일반적인 사용 환경에서 게임이 담긴 매체와 매뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없을 것을 보증합니다.

#### 보증에 대한 권리

위에서 설명한 보증 내용에 따라 제품에 대한 불만을 제기하려면 게임 제품, 구입증명서(영수증), 구입자 이름, 반송 주소 그리고 문제에 대해 기술한 문서를 구입일로부터 9일 이내에 아래의 주소로 보내주십시오. 확인 후 신제품으로 교환하여 드리겠습니다.

#### 90일 보증 기간 내의 제품 교환

제품 구입으로부터 90일이 지나지 않은 상태에서 손상된 제품을 교환하고 싶다면 손상된 제품을 아래의 주소로 보내주십시오. 보내실 때는 구입시 영수증 원본, 주소, 문제에 대한 설명을 함께 첨부하셔야만 확인이 가능합니다. 단, 소비자의 실수로 인해 매체가 손상된 경우는 제품 교환이 불가능하고 CD 분실은 보상 판매가 되지 않으니 주의하시기 바랍니다.

주소 : (우)150-010 서울특별시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 8층  
(주)메가엔터프라이즈 고객지원팀

### (주)메가 엔터프라이즈

- ◆ 주소:서울특별시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 8층
- ◆ Tel:02-323-6036 ◆ Fax:02-332-7799

### 제품관련문의

- ◆ Tel:080-700-8585
- ◆ http://www.megaking.co.kr
- ◆ E-mail:smpark@megaking.co.kr

# SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

**IMPORTANT - READ CAREFULLY:** YOUR USE OF THIS SOFTWARE (THE "PROGRAM") IS SUBJECT TO THE SOFTWARE LICENSE TERMS SET FORTH BELOW. THE "PROGRAM" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ASSOCIATED MEDIA, ANY PRINTED MATERIALS, AND ANY ON-LINE OR ELECTRONIC DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND MATERIALS. BY OPENING THIS PACKAGE, INSTALLING, AND/OR USING THE PROGRAM AND ANY SOFTWARE PROGRAMS INCLUDED WITHIN THE PROGRAM, YOU ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH ACTIVISION, INC. ("ACTIVISION").

**LIMITED USE LICENSE:** Subject to the conditions described below, Activision grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to install and use one copy of the Program solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by Activision and, as applicable, Activision's licensors. The Program is licensed, not sold, for your use. Your license confers no title or ownership in the Program and should not be construed as a sale of any rights in the Program. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by Activision and, as applicable, its licensors.

## LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- Exploit the Program or any of its parts commercially, including but not limited to use at a cyber cafe, computer gaming center or any other location-based site. Activision may offer a separate Site License Agreement to permit you to make the Program available for commercial use; see the contact information below.
- Sell, rent, lease, license, distribute or otherwise transfer this Program, or any copies of this Program, without the express prior written consent of Activision.
- Use the Program, or permit use of the Program, in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, including any on-line use, except as otherwise specifically provided by the Program.
- Use the Program, or permit use of the Program, on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time.
- Make copies of the Program or any part thereof, except for back up or archival purposes, or make copies of the materials accompanying the Program.
- Copy the Program onto a hard drive or other storage device; you must run the Program from the included CD-ROM (although the Program itself may automatically copy a portion of the Program onto your hard drive during installation in order to run more efficiently).
- Reverse engineer, derive source code, modify, disable, decompile or disassemble the Program, in whole or in part.
- Remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.
- Export or re-export the Program or any copy or adaptation thereof in violation of any applicable laws or regulations.

**OWNERSHIP:** All title, ownership rights and intellectual property rights in and to the Program and any and all copies thereof are owned by Activision or its licensors. The Program is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. The Program contains certain licensed materials and Activision's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement. You agree not to remove, disable or circumvent any proprietary notices or labels contained on or within the Program.

**THE PROGRAM UTILITIES:** The Program contains certain design, programming and processing utilities, tools, assets and other resources ("The Program Utilities") for use with the Program that allow you to create customized new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Program ("New Game Materials"). The use of the Program Utilities is subject to the following additional license restrictions:

- You agree that, as a condition to your using the Program Utilities, you will not use or allow third parties to use the Program Utilities and the New Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to selling, renting, leasing, licensing, distributing, or otherwise transferring the ownership of such New Game Materials, whether on a stand alone basis or packaged in combination with the New Game Materials created by others, through any and all distribution channels, including, without limitation, retail sales and on-line electronic distribution. You agree not to solicit, initiate or encourage any proposal or offer from any person or entity to create any New Game Materials for commercial distribution. You agree to promptly inform Activision in writing of any instances of your receipt of any such proposal or offer.
- If you decide to make available the use of the New Game Materials created by you to other gamers, you agree to do so solely without charge.
- New Game Materials shall not contain modifications to any COM, EXE or DLL files or to any other executable Product files.
- New Game Materials may be created only if such New Game Materials can be used exclusively in combination with the retail version of the Program. New Game Materials may not be designed to be used as a stand-alone product.
- New Game Materials must not contain any illegal, obscene or defamatory materials, materials that infringe rights of privacy and publicity of third parties or (without appropriate irrevocable licenses granted specifically for that purpose) any trademarks, copyright-protected works or other properties of third parties.
- All New Game Materials must contain prominent identification at least in any on-line description and with reasonable duration on the opening screen: (a) the name and E-mail address of the New Game Materials' creator(s) and (b) the words "THIS MATERIAL IS NOT MADE OR SUPPORTED BY ACTIVISION."
- All New Game Materials created by you shall be exclusively owned by Activision and/or its licensors as a derivative work (as such term is described under U.S. copyright law) of the Program and Activision and its licensors may use any New Game Materials made publicly available by you for any purpose whatsoever, including but not limited to, for purposes of advertising and promoting the Program.

**LIMITED WARRANTY:** Activision warrants to the original consumer purchaser of the Program that the recording medium on which the Program is recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found defective within 90 days of original purchase, Activision agrees to replace, free of charge, any product discovered to be defective within such period upon its receipt of the Product, postage paid, with proof of the date of purchase, as long as the Program is still being manufactured by Activision. In the event that the Program is no longer available, Activision retains the right to substitute a similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the recording medium containing the Program as originally provided by Activision and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

**EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE OR NON-INFRINGEMENT, AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY KIND SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ACTIVISION.**

**LIMITATION ON DAMAGES:** IN NO EVENT WILL ACTIVISION BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE PROGRAM, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF ACTIVISION HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. ACTIVISION'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PROGRAM. SOME STATES/ COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

**TERMINATION:** Without prejudice to any other rights of Activision, this Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Program and all of its component parts.

**U.S. GOVERNMENT RESTRICTED RIGHTS:** the Program and documentation have been developed entirely at private expense and are provided as "Commercial Computer Software" or "restricted computer software." Use, duplication or disclosure by the U.S. Government or a U.S. Government subcontractor is subject to the restrictions set forth in subparagraph (c)(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clauses in DFARS 252.227-7013 or as set forth in subparagraph (c)(1) and (2) of the Commercial Computer Software Restricted Rights clauses at FAR 52.227-19, as applicable. The Contractor/Manufacturer is Activision, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405.

**INJUNCTION:** Because Activision would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that Activision shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement, in addition to such other remedies as Activision may otherwise have under applicable laws.

**INDEMNITY:** You agree to indemnify, defend and hold Activision, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Product pursuant to the terms of this Agreement.

**MISCELLANEOUS:** This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under California law as such law is applied to agreements between California residents entered into and to be performed within California, except as governed by federal law and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts in Los Angeles, California.

If you have any questions concerning this license, you may contact Activision at 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, USA, (310) 255-2000, Attn. Business and Legal Affairs, [legal@activision.com](mailto:legal@activision.com).

## 알려드립니다.

Call of Duty 한글판을 구입해 주셔서 감사합니다.

- Call of Duty 한글판의 경우, 현재 640x480의 비디오 모드 에서 한글 자막이 제대로 표시되지 않을 수 있습니다.

따라서, 게임을 플레이 하실 때에 비디오 모드를 800x600 이상으로 설정해 주시기 바랍니다. \*제작사인 infinity ward에서는 이 문제를 해결하기 위해 노력 중이며 조속히 패치를 통하여 해결해 드릴 예정입니다. 패치는 게임 사이트 <http://cod.megaking.co.kr> 을 통하여 제공될 예정입니다.

감사합니다.