

INHALT

EINLEITUNG	3
INSTALLATION	3
CD-Key-Eingabe	4
Aktuelle Informationen	4
DER EINZELSPIELER-MODUS	4
HAUPTMENÜ	5
DER SPIELVERLAUF	6
Anzeigen im Spiel	6
BEWEGUNGSSTEUERUNG	8
Ducken und Hinlegen	10
Lehnen	11
ANSICHTSSTEUERUNG	11
WAFFENSTEUERUNG	12
Die Zielvorrichtung	13
Nahkampfangriff	14
Waffen nachladen	14
Waffen wechseln und Objekte aufnehmen	14
SONSTIGE STEUERUNGEN	15
Ziele/Punkte zeigen	15
Schnellladen/Schnellspeichern	15
WAFFEN IN CALL OF DUTY™	16
Vereinigte Staaten	16
Russland	18
England	19
Deutschland	21
Stationäre Waffen	23
WEITERE INFORMATIONEN	23
Erste-Hilfe-Sets	23

MEHRSPIELER	24
Mehrspieler-Optionen	25
Suchen von und Anschluss an Mehrspieler-Server	26
Verbindung zum Provider	26
Bestimmen der Datenrate	26
Serverlisten	27
Anschluss an einen bestimmten Server	27
Aufnahme zu den Favoriten	27
Einen Server erstellen	28
Mehrspieler-Spieltypen	30
WICHTIGE TIPPS	32
CREDITS	34
KUNDENDIENST	40
LIZENZVEREINBARUNG	42

EINLEITUNG

In dem Krieg, der die Welt veränderte, fiel die Entscheidung nicht durch einen Einzelnen. Von den Feldern Frankreichs bis hin zur Wolga, von der kleinsten Fallschirmeinheit bis hin zu massiven Divisionen an allen Fronten — es wurde Seite and Seite gekämpft.

In Call of Duty™ erleben Sie die Geschichte an der Seite Ihrer Kameraden noch einmal. In monumentalen Schlachten vom D-Day bis nach Stalingrad finden Sie sich in einer unglaublich authentischen Umgebung wieder. Sie werden als amerikanischer und britischer Fallschirmjäger kämpfen sowie als Rekrut in der sowjetischen Armee. Ganz egal, ob Sie in aussichtsloser Lage in einem Dorf in der Normandie von den Versorgungslinien abgeschnitten sind, sich auf die Einnahme des Roten Platzes vorbereiten, ein deutsches Schlachtschiff versenken möchten oder über die von den Deutschen besetzten Straßen heizen und einen Offizier befreien: Gefahren lauern immer und überall. Nur mit Ihren Kameraden können Sie diese Mission bestehen. Davon handelt Call of Duty™ ...

INSTALLATION

Legen Sie CD 1 von Call of Duty™ in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Nach ein paar Sekunden erscheint der Titelbildschirm. Klicken Sie auf **Installieren**, um mit der Installation zu beginnen. Befolgen Sie dann die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Wenn die Autoplay-Funktion nicht auf Ihrem PC aktiviert ist oder aus sonstigen Gründen der Installationsbildschirm nicht erscheint, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatz-Symbol auf Ihrem Desktop und dann auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks. In der Dateiliste klicken Sie doppelt auf die Datei **Setup.exe**, um den Installationsbildschirm aufzurufen.

Wenn Sie weitere Informationen benötigen, werfen Sie bitte einen Blick in die Hilfedateien.

CD-Key-Eingabe

Während der Installation werden Sie aufgefordert, einen gültigen CD-Key einzugeben. Nur mit diesem kann die Installation von Call of Duty™ fortgesetzt werden. Ihr persönlicher CD-Key befindet sich auf der Handbuch-Rückseite. Geben Sie den CD-Key bitte genau so ein, wie er auf dem Handbuch erscheint. Bitte beachten Sie die folgenden Hinweise in Zusammenhang mit Ihrem CD-Key:

- Bewahren Sie ihn an einem sicheren Ort auf, da Sie ihn für eine spätere Neuinstallation noch einmal benötigen.
- Spieler mit ungültigen CD-Keys können nicht an Mehrspieler-Partien teilnehmen. Geben Sie ihn daher genau so ein, wie er auf der Hülle erscheint.

Niemand von Activision® oder Infinity Ward™ wird Sie jemals nach Ihrem CD-Key fragen (während des Spiels, in Foren oder Chaträumen). Geben Sie ihn daher niemals weiter! Wenn Sie ihn verlieren, bekommen Sie keinen Ersatz.

Aktuelle Informationen

Aktuelle Informationen zum Spiel finden Sie in der **Readme**-Datei auf der Spiel-CD. Wählen Sie einfach den entsprechenden Eintrag im Startbildschirm des Spiels oder wählen Sie **Kundendienst** im Titelschirm und dann **Readme**, um zu der Datei zu gelangen. Wenn Sie Probleme mit der Installation und dem Starten des Spiels haben, finden Sie Hinweise in unserer Hilfedatei, die Sie ebenfalls über den Startbildschirm aufrufen können.

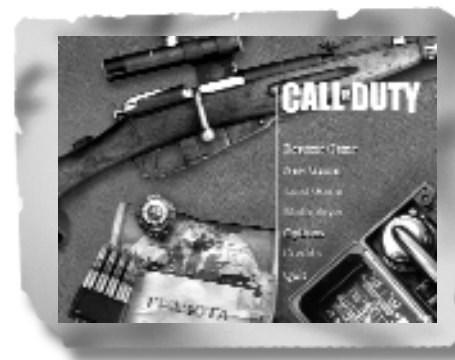
DER EINZELSPIELER-MODUS

In der Einzelspieler-Kampagne erleben Sie als alliierter Soldat ein paar der härtesten Kämpfe des Zweiten Weltkriegs. Der Erfolg Ihres Trupps, das Erfüllen Ihrer Mission und auch Ihr eigenes Überleben hängen davon ab, wie gut Sie sich fortbewegen, wie gut Sie schießen und - was wohl am entscheidendsten sein dürfte - wie clever Sie sind.

Zum Starten des Einzelspieler-Modus wählen Sie bitte den **Eintrag Call of Duty™ Einzelspieler-Modus** aus der Programmgruppe Call of Duty™ im Startmenü von Windows®.

HAUPTMENÜ

Nachdem Sie sich den Vorspann angesehen haben, landen Sie im Hauptmenü des Spiels. Von hier aus können Sie ein neues Spiel starten, einen gespeicherten Spielstand fortsetzen, zum eigenständigen Mehrspieler-Modus von Call of Duty™ wechseln oder die Optionen konfigurieren.



Spiel fortsetzen – Laden Sie den letzten Spielstand und setzen Sie dann die Kampagne fort. Diese Option erscheint erst dann, wenn Sie bereits eine Mission gestartet haben.

Neues Spiel – Starten Sie eine neue Partie Call of Duty™ vom Beginn der ersten Kampagne. Sobald Sie sich für Neues Spiel entschieden haben, wählen Sie einen der vier verfügbaren Schwierigkeitsgrade.

Spiel laden – Hier können Sie einen Ihrer gespeicherten Spielstände laden. Markieren Sie in der Liste links den Namen des gewünschten Spielstands und klicken Sie dann auf den Button **Laden**.

Mehrspieler – Starten Sie den eigenständigen Mehrspieler-Modus von Call of Duty™, von dem aus Sie eigene Server im LAN oder Internet erstellen können oder an bestehenden Partien teilnehmen können.

Optionen – Passen Sie die Steuerung und die Sound- und Grafikqualität sowie Spielgeschwindigkeit an. Klicken Sie auf die Unterpunkte auf der rechten Seite, damit auf der linken Seite ein neues Untermenü erscheint. Klicken Sie auf eine Einstellung selbst, um sie zu ändern.

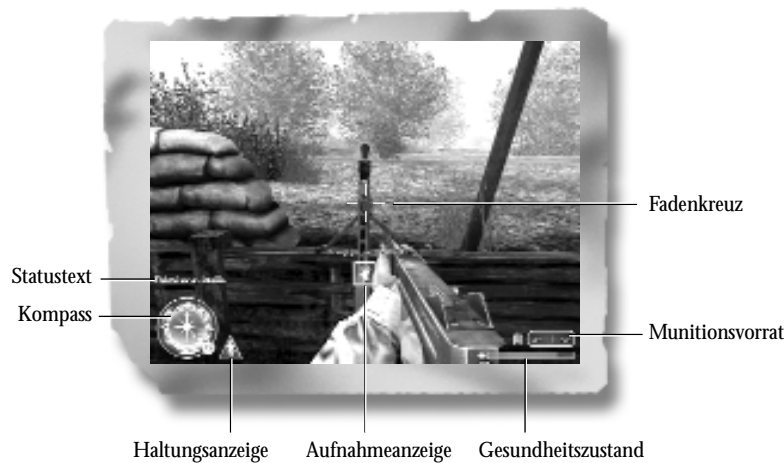
Credits – Sehen Sie sich die Liste der Mitwirkenden an.

Ende – Verlassen Sie das Spiel und kehren Sie zum Desktop zurück.

DER SPIELVERLAUF

In der Missionsbesprechung erfahren Sie zu jedem Einsatz wichtige Informationen über die Situation, die Ziele sowie die potenziellen Hindernisse, die auf Sie warten. Sie bekommen diese Informationen entweder durch persönliche Tagebucheinträge Ihres Spielcharakters oder durch Anweisungen Ihrer Vorgesetzten. Lesen Sie sie vor Beginn einer Mission genau durch.

Anzeigen im Spiel



Kompass – Der Kompass hilft Ihnen dabei, die Orientierung zu behalten. Er zeigt Ihnen nicht nur Ihre momentane Blickrichtung an, sondern auch alle Soldaten der Alliierten (grüne Pfeile) in Ihrer Nähe sowie das momentane Ziel (gelber Stern).

Haltungsanzeige – Das dreieckige Symbol zeigt Ihnen Ihre momentane Haltung im Spiel an. Das Symbol ändert sich von stehend über duckend nach liegend, je nachdem, welche Haltung Sie gerade einnehmen.

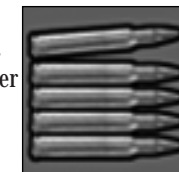
Statustext – Während des Spiels sehen Sie hier immer aktuelle Informationen wie Änderungen an den Missionszielen, das Aufnehmen von Gegenständen sowie andere Warnhinweise.

Munitionsvorrat – Der Bereich unten rechts auf dem Bildschirm ist Ihr Munitionsvorrat. Die erste Zahl steht für die momentanen Patronen im aktuellen Magazin, die zweite Zahl für die insgesamt noch vorhandenen Patronen.

Gesundheitszustand – Dieser Balken symbolisiert Ihren aktuellen Gesundheitszustand. Eine vollständig grüne Anzeige steht für beste Gesundheit. Die Leiste nimmt in der Größe ab und ändert Ihre Farbe von Grün nach Rot.

Fadenkreuz – Mit Hilfe des Fadenkreuzes können Sie auf Ihre Feinde zielen. Beim Gehen oder Rennen wird das Fadenkreuz größer dargestellt, da Sie in der Fortbewegung nicht mehr so präzise zielen können. Je größer das Fadenkreuz ist, desto unpräziser feuern Sie. Sobald Sie stoppen, richten Sie automatisch die Waffe genauer aus und das Fadenkreuz wird wieder kleiner. Sie sollten möglichst immer erst anhalten und dann feuern, um so Munition zu sparen. Das Ducken oder Hinlegen verbessert Ihr Zielen noch weiter, so dass Sie möglichst eine dieser beiden Haltungen zum Feuern einnehmen sollten. Ihr Fadenkreuz verändert sich, wenn Sie auf Objekte treffen, mit denen Sie interagieren können. Wenn Sie das Fadenkreuz über einen Verbündeten bewegen, der in Ihrer Nähe steht, wechselt das Fadenkreuz zu einem Personen-Symbol. Verwenden Sie die Taste **Benutzen** [F], um diese Person zu bitten, Ihnen aus dem Weg zu gehen.

Aufnahmeanzeige – Diese Anzeige erscheint immer dann, wenn Sie etwas aufnehmen können, z. B. ein Erste-Hilfe-Set, geheime Dokumente oder auch eine Waffe. Zum Aufnehmen des gewünschten Gegenstandes verwenden Sie die Taste **Benutzen** [F]. Bei einer neuen Waffe (oder Munition für eine Waffe aus Ihrem Arsenal) müssen Sie die Taste **Benutzen** zur Aufnahme gedrückt halten.



BEWEGUNGSSTEUERUNG

Unterhalb finden Sie die Standardsteuerung des Spiels:

Befehl	Standard	Beschreibung
Vorwärts	W	Nach vorne laufen.
Rückwärts	S	Nach hinten laufen.
Nach links	A	Ein Schritt nach links.
Nach rechts	D	Ein Schritt nach rechts.
Links lehnen	Q	Lehnen Sie sich nach links um Ecken herum.
Rechts lehnen	E	Lehnen Sie sich nach rechts um Ecken herum.
Aufstehen/Sprung	Leertaste	Stehen Sie wahlweise aus einer geduckten oder liegenden Haltung auf.
Auf Ducken wechseln	C	Ducken Sie sich wahlweise aus dem Stehen oder Liegen.
Auf Hinlegen wechseln	STRG	Legen Sie sich aus dem Stehen oder einer geduckten Haltung hin.
Sprung/Eine wechseln	Nicht zugewiesen	Springen Sie (wenn Sie bereits stehen) oder wechseln Sie aus dem Ducken oder Liegen in die Haltung Stehen.
Eine Haltung runter	Nicht zugewiesen	Gehen Sie eine Haltung runter (also vom Stehen zum Ducken oder vom Ducken zum Liegen).

Befehl	Standard	Beschreibung
Eine Haltung hoch	Nicht zugewiesen	Gehen Sie eine Haltung hoch (also vom Ducken zum Stehen oder vom Liegen zum Ducken).
Ducken ein/aus	Nicht zugewiesen	Einmal drücken, um sich zu ducken. Erneut drücken, um in die vorherige Haltung zurückzukehren.
Hinlegen ein/aus	Nicht zugewiesen	Einmal drücken, um sich hinzulegen. Erneut drücken, um in die vorherige Haltung zurückzukehren.
Ducken	Nicht zugewiesen	Halten zum Ducken. Nach dem Loslassen kehren Sie in Ihre vorherige Haltung zurück.
Hinlegen	Nicht zugewiesen	Halten zum Hinlegen. Nach dem Loslassen kehren Sie in Ihre vorherige Haltung zurück.
Links drehen	Nicht zugewiesen	Drehen Sie sich auf der Stelle stehend nach links.
Rechts drehen	Nicht zugewiesen	Drehen Sie sich auf der Stelle stehend nach rechts.
Seitlich	Nicht zugewiesen	Ein Schritt zur Seite (die Richtung steuert die Maus).

Zusätzlich zu dieser grundlegenden Fortbewegung müssen Sie auch die anderen Aktionen beherrschen, die auf den folgenden Seiten beschrieben werden.

Ducken und Hinlegen

Sobald Sie das erste Mal in einer Schlacht waren, werden Sie merken, dass die Lebenserwartung eines stehenden Soldaten deutlich geringer ist. Ein intelligenter Spieler wird ständig sowohl geduckt als auch liegend operieren, um in Deckung zu bleiben, dem feindlichen Beschuss aus dem Wege zu gehen und sich nicht der direkten Gefahr auszusetzen. Bedenken Sie bitte, dass Sie geduckt und liegend deutlich schwieriger zu treffen sind, sich aber gleichzeitig nur deutlich langsamer fortbewegen können. Zusätzlich können Sie nicht feuern, wenn Sie sich gerade kriechend fortbewegen, da Sie dabei auf dem Bauch robben.

WICHTIGER TIPP:
Nutzen Sie jede Deckung aus! Wenn Sie sich hinter Bäumen und Sträuchern ducken oder gar hinlegen, sieht Sie der Feind eventuell gar nicht erst. Hinter kugelsicheren Objekten können Sie sich außerdem vor den Schusswechseln in Sicherheit bringen.



Lehnen

Das Lehnen hinter Objekten hervor und um Ecken herum ist ebenfalls entscheidend für das Überleben. Sie setzen sich so deutlich weniger Gefahren aus und können immer zunächst einen Blick um Ecken und in Räume herein riskieren, bevor Sie nach vorn stürmen. Schätzen Sie so in Ruhe die Lage ein und feuern Sie gegebenenfalls schon auf Ihre Gegner.

Sie können beim Lehnen trotzdem noch gesehen und getroffen werden, seien Sie deshalb dennoch vorsichtig. Sie aktivieren das Lehnen so lange, wie Sie die entsprechende Taste drücken. Sobald Sie die Taste loslassen, geht die Ansicht in die Mittelstellung zurück.

ANSICHTSSTEUERUNG

Unterhalb finden Sie die Standardsteuerung des Spiels:

Befehl	Standard	Beschreibung
Nach oben sehen	Nicht zugewiesen	Blicken Sie nach oben.
Nach unten sehen	Nicht zugewiesen	Blicken Sie nach unten.
Mausblick	Nicht zugewiesen	Wechselt zwischen Ansichtsteuerung per Maus oder per Tastatur.
Sicht zentrieren	Nicht zugewiesen	Bringt die Ansicht wieder in die normale Position gerade nach vorne.
Freier Blick	Ja	Aktiviert das freie Umsehen mit der Maus um 360.°
Maus umkehren	Nein	Kehrt die Y-Achse der Maus um.
Mausausgleich	Nein	Gleicht sprunghafte Bewegungen mit der Maus aus.
Maus-empfindlichkeit	Schieberegler	Bestimmt die Reaktionen der Maus auf Bewegungen.

Standardmäßig wird das Umsehen mit der Maus gesteuert. Wenn Sie die Maus von links nach rechts bewegen, dreht sich entsprechend auch die Ansicht. Bewegen Sie die Maus nach vorne (von Ihnen weg), sehen Sie nach oben, während Sie durch eine Bewegung nach hinten (zu Ihnen hin) nach unten sehen.

WAFFENSTEUERUNG

Unterhalb finden Sie die Standardsteuerung des Spiels:

Befehl	Standard	Beschreibung
Angriff	Linke Maustaste	Waffe feuern.
Zielfernrohr ein/aus	Rechte Maustaste	Wechsel der Feuermodi "Durch das Zielfernrohr blicken" und "Aus der Hüfte schießen".
Zielfernrohr	Nicht zugewiesen	Taste gedrückt halten, um durch das Zielfernrohr zu blicken. Loslassen geht zum normalen Feuermodus zurück.
Kolbenschlag	Umschalten	Schlagen Sie Ihren Gegner mit dem Kolben Ihrer Waffe.
Waffe nachladen	R	Laden Sie die aktuelle Waffe nach.
Feuerrate ändern	M	Wechseln Sie zwischen den Feuermodi Vollautomatisch und Halbautomatisch (Hinweis: Nicht alle Waffen haben mehrere Feuermodi).
Erste Waffe wählen	1	Wählen Sie die Waffe im Waffenplatz 1 als aktive Waffe.

Befehl	Standard	Beschreibung
Zweite Waffe wählen	2	Wählen Sie die Waffe im Waffenplatz 2 als aktive Waffe.
Pistole wählen	3	Wählen Sie Ihre Pistole als aktive Waffe.
Granate wählen	4	Wählen Sie die Granaten als aktive Waffe.
Nächste Waffe	Mausrad abwärts	Zur nächsten Waffe im Inventar wechseln.
Vorherige Waffe	Mausrad aufwärts	Zur vorherigen Waffe im Inventar wechseln.

Die Zielvorrichtung

Bei jeder Waffe können Sie über Zielfernrohr ein/aus die Waffe aus der Hüfte nehmen und vor Ihr Gesicht halten, damit Sie durch die Zielvorrichtung (bzw. das Zielfernrohr) blicken können. Sie sehen die Ansicht dann etwas bzw. stark vergrößert, so dass Sie präziser zielen können. In dieser Haltung können Sie sich allerdings auch nur langsamer fortbewegen. Die Standardtaste für die Zielvorrichtung ist die rechte Maustaste. Sie können zusätzlich eine Taste belegen, so dass Sie immer nur so lange durch die Zielvorrichtung blicken, wie Sie diese Taste gedrückt halten.



Nahkampfangriff

Manchmal werden Ihre Feinde so nah sein, dass es schwierig wird, erst mit der Waffe zu zielen und sich dann zu verteidigen. In diesen Fällen können Sie einen Nahkampfangriff starten [Umschalttast]. Sie attackieren dann den Feind und schlagen ihn mit dem Kolben Ihres Gewehrs oder Ihrer Pistole.



Waffen nachladen

Sobald das aktuelle Magazin Ihrer Waffe leergeschossen sein sollte, laden Sie automatisch nach. Behalten Sie Ihre Munition stets im Auge! Das Nachladen mitten in einem Feuergefecht kann sich als tödlich erweisen. Wenn Ihre Munition insgesamt zur Neige geht, laufen Sie auf die gleiche Waffe eines gefallen Kameraden zu und nehmen Sie seine Munition auf. Sollte auch dies nicht mehr ausreichen, greifen Sie auf die Waffen eines gefallen Gegners zurück.

Waffen wechseln und Objekte aufnehmen

Wenn Sie eine Waffe auf dem Boden liegen sehen, können Sie sie statt einer Ihrer beiden Waffen verwenden (Platz 1 oder 2). Zum Tauschen einer Waffe bewegen Sie das Fadenkreuz über die neue Waffe und drücken Sie die Taste **Benutzen**. Sie legen dann die aktuelle Waffe ab und verwenden fortan die neue Waffe.

Das Aufnehmen von Objekten ist genauso einfach wie das von Waffen. Verwenden Sie ebenfalls die Taste **Benutzen** bzw. laufen Sie einfach über Munition und Erste-Hilfe-Sets.

SONSTIGE STEUERUNGEN

Befehl	Standard	Beschreibung
Ziele/Punkte zeigen	[Tab]	Blendet eine Liste der aktuellen Missionsziele ein.
Benutzen	[F]	Benutzen, Aufnehmen, Ablegen und andere Interaktionen mit Objekten und Geräten.
Screenshot	[F12]	Mit dieser Funktion können Sie ein Bildschirmfoto erstellen.
Schnellspeichern	[F5]	Speichern Sie das Spiel schnell in einer laufenden Mission.
Schnellladen	[F9]	Laden Sie den Schnellspeichern-Spielstand.
Konsole aktivieren	Nein	Wenn Sie hier Ja wählen, können Sie während des Spiels die Konsole einblenden (durch Drücken der [^]-Taste). Beachten Sie, dass die Konsole nicht unterstützt wird. Bitte wenden Sie sich also nicht mit Fragen bezüglich der Konsole an den Kundendienst von Activision.

Ziele/Punkte zeigen

Im Verlauf der Kampagne ändern sich die Missionsziele. Über die Taste **Ziele/Punkte zeigen** (Standard: [TAB]) können Sie sich jederzeit die einzelnen Ziele und ihren Status anzeigen lassen.

- Unvollständige oder gerade aktive Missionsziele erscheinen in grüner Schrift.
- Gescheiterte Missionsziele erscheinen in roter Schrift.
- Bereits erfüllte Missionsziele erscheinen als schwarzer Text.

Schnellladen/Schnellspeichern

Im Laufe der Kampagnen ist es sinnvoll, regelmäßig zu speichern. Über die beiden Tasten Schnellspeichern (Standard: [F5]) und Schnellladen (Standard: [F9]) können Sie das Spiel zwischenspeichern, ohne in die Menüs wechseln zu müssen.

WAFFEN IN CALL OF DUTY™

Vereinigte Staaten

M1A1 Karabiner

Der M1A1 Karabiner ist ein leichtes und präzises Kaliber .30 Halbautomatik-Gewehr und wird hauptsächlich von Fallschirmjägern verwendet. Er hat nicht die Durchschlagskraft von größeren Gewehren, doch ist er leicht, präzise und kompakt.

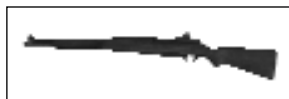
Reichweite: Mittel
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Schnell



M1 Garand

Das M1 Garand ist ein feuerkräftiges Halbautomatik-Gewehr. Der Nachteil der Waffe ist, dass das Magazin nicht gewechselt werden kann, wenn es erst halb leer ist.

Reichweite: Groß
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Hoch
Mobilität: Schnell



Thompson

Die Thompson ist mit ihren .45-Patronen äußerst gefährlich auf kurze Distanz. Auf größere Entfernungen ist sie sehr unpräzise, doch macht sie dies mit einer hohen Feuerrate wett.

Reichweite: Gering
Feuerrate: Schnell
Trefferwirkung: Hoch
Mobilität: Schnell



Browning-Automatikgewehr

Das Browning-Automatikgewehr ist eine Unterstützungswaffe, mit dem der Schütze ein präzises Sperrfeuer auf feindliche Stellungen legen kann. Am effektivsten ist sie im liegenden Einsatz.

Reichweite: Groß
Feuerrate: Schnell
Trefferwirkung: Hoch
Mobilität: Langsam



Springfield

Das Springfield M1903 ist ein Präzisionsgewehr mit 4x-Zielfernrohr, das ursprünglich nach dem Spanisch-Amerikanischen Krieg entwickelt wurde. Durch den Kammerverschluss besitzt es nur eine geringe Feuerrate und fasst nur eine Patrone.

Reichweite: Sehr groß
Feuerrate: Langsam
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Mittel



Colt .45

Die Standardwaffe der amerikanischen Fallschirmjäger, die auch von den britischen Luftlandetrupps geschätzt wird. Das Magazin mit nur 7 Patronen ist klein, doch ist die Durchschlagskraft des großen Kaliber .45 nicht zu verachten.

Reichweite: Gering
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Sehr schnell



M2-Granate

Granaten sind sehr wirkungsvolle Anti-Personen-Waffen. Durch die hochexplosive Ladung schießen aus der Metallummantelung kleine Splitter hervor, die großen Schaden beim Ziel anrichten. Wenn sie auch gegen Panzerwagen ineffektiv sind, so eignen sie sich ideal, um eine befestigte Infanteriestellung auszuschalten.

Reichweite: Mittel
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Sehr schnell



Russland

PPSh

Die PPSH41-Maschinenpistole fasst 71 Patronen sowjetischer Munition und besitzt eine hohe Feuerrate. Sie ist ineffektiv auf große Distanz und feuert nicht sehr wirkungsvolle Patronen, doch macht sie ihre hohe Feuerrate für Sperrfeuer auf kurze Distanz interessant.

Reichweite: Gering
Feuerrate: Sehr schnell
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Schnell



Mosin-Nagant

Das Mosin-Nagant-Mehrladegewehr ist auf große Reichweite äußerst präzise und durchschlagkräftig. Seine niedrige Feuerrate ist im Nahkampf jedoch ein Problem.

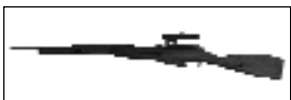
Reichweite: Groß
Feuerrate: Langsam
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Mittel



Zielfernrohr-Mosin-Nagant

Das Zielfernrohr-Mosin-Nagant ist die Scharfschützen-Variante des Mosin-Nagant mit einem 4x-Zielfernrohr.

Reichweite: Sehr groß
Feuerrate: Langsam
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Mittel



Luger

Die Luger-Pistole besitzt 9mm-Munition sowie ein Acht-Schuss-Magazin. Sie ist eine wertvolle Trophäe für die alliierten Soldaten und ist oft als Handfeuerwaffe in russischen oder amerikanischen Händen zu finden.

Reichweite: Gering
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Sehr schnell



RGD-33 Stabgranate

Granaten sind sehr wirkungsvolle Anti-Personen-Waffen. Durch die hochexplosive Ladung schießen aus der Metallummantelung kleine Splitter hervor, die großen Schaden beim Ziel anrichten. Wenn sie auch gegen Panzerwagen ineffektiv sind, so eignen sie sich ideal, um eine befestigte Infanteriestellung auszuschalten.

Reichweite: Mittel
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Sehr schnell



England

Lee-Enfield

Diese Waffe wurde erstmals zu Beginn des Ersten Weltkriegs eingesetzt und entwickelte sich zur Standard-Infanteriewaffe der britischen Armee. Das Lee-Enfield-Mehrladegewehr ist besonders auf große Reichweite effektiv. Es fasst bis zu zehn Patronen und wird mit zwei Magazinen zu fünf Schuss geladen.

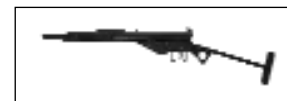
Reichweite: Groß
Feuerrate: Langsam
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Schnell



Sten

Die Sten Mark 2 ist eine 9mm-Maschinenpistole für das Sichern von Räumen und Schützengräben. Durch ihr leichtes Gewicht gestattet sie eine ausgezeichnete Mobilität.

Reichweite: Mittel
Feuerrate: Schnell
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Sehr schnell



Bren LMG

Die Bren ist ein ausgezeichnetes Maschinengewehr für die Unterstützung eines Trupps. Ihre Größe schränkt die Mobilität stark ein, doch kann man mit ihr aus liegender Position präzise feuern.

Reichweite: Groß
Feuerrate: Schnell
Trefferwirkung: Hoch
Mobilität: Langsam



Colt .45

Die Standardwaffe der amerikanischen Fallschirmjäger, die auch von den britischen Luftlandetrupps geschätzt wird. Das Magazin ist mit nur 7 Patronen klein, doch die Durchschlagskraft des großen Kaliber .45 ist nicht zu verachten.

Reichweite: Gering
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Sehr schnell



MK1-Granate

Granaten sind sehr wirkungsvolle Anti-Personen-Waffen. Durch die hochexplosive Ladung schießen aus der Metallummantelung kleine Splitter hervor, die großen Schaden beim Ziel anrichten. Wenn sie auch gegen Panzerwagen ineffektiv sind, so eignen sie sich ideal, um eine befestigte Infanteriestellung auszuschalten.

Reichweite: Mittel
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Sehr schnell



Deutschland

MP40

Die MP40-Maschinenpistole ist zum Sichern von Räumen geeignet. Sie besitzt nur einen leichten Rückstoß, selbst wenn man eine längere Zeit vollautomatisch feuert.

Reichweite: Mittel
Feuerrate: Schnell
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Schnell



MP44

Das MP44 ist ein Sturmgewehr, das eine einzelne 'kurze' Magazinpatrone feuert. Auf kurze Entfernung kann es als Maschinenpistole eingesetzt werden, auf größere Distanz als Gewehr.

Reichweite: Groß
Feuerrate: Schnell
Trefferwirkung: Hoch
Mobilität: Mittel



Kar98k

Das Kar98k ist das deutsche Standard-Infanteriegewehr. Es ist präzise und tödlich auf große Reichweite, doch besitzt es durch seinen Kammerverschluss nur eine geringe Feuerrate.

Reichweite: Groß
Feuerrate: Langsam
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Mittel



Scoped Kar98k

Diese Kar98k-Variante benutzt ein Zielfernrohr.

Reichweite: Sehr groß
Feuerrate: Langsam
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Mittel



FG42

Die FG42 ist eine sehr vielseitige Waffe. Sie ist eine der tödlichsten Vollautomatikwaffen und auch der Einzelschuss-Modus ist auf alle Entfernungen effektiv. Standardmäßig ist sie mit einem 4x-Zielfernrohr ausgestattet.

Reichweite: Sehr groß
Feuerrate: Schnell
Trefferwirkung: Hoch
Mobilität: Mittel



Luger

Die Luger-Pistole besitzt 9mm-Munition sowie ein Acht-Schuss-Magazin. Sie ist eine wertvolle Trophäe für die alliierten Soldaten und ist oft als Handfeuerwaffe in russischen oder amerikanischen Händen zu finden.

Reichweite: Gering
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Moderat
Mobilität: Sehr schnell



Panzerfaust

Die Panzerfaust ist eine Panzerabwehrwaffe. Sie feuert eine wirkungsvolle Ladung ab, die einen Panzer oder Panzerwagen durchdringen und zerstören kann. Aufgrund ihrer panzerbrechenden Ladung ist sie nicht zum Einsatz gegen Personen geeignet. Jede Panzerfaust besitzt nur genau einen Schuss, doch reicht dies meist aus, einen Panzer binnen Sekunden in einen Haufen Schrott zu verwandeln.

Reichweite: Gering
Feuerrate: Ein Schuss
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Langsam



Stielhandgranate

Granaten sind sehr wirkungsvolle Anti-Personen-Waffen. Durch die hochexplosive Ladung schießen aus der Metallummantelung kleine Splitter hervor, die großen Schaden beim Ziel anrichten. Wenn sie auch gegen Panzerwagen ineffektiv sind, so eignen sie sich ideal, um eine befestigte Infanteriestellung auszuschalten.

Reichweite: Mittel
Feuerrate: Mittel
Trefferwirkung: Sehr hoch
Mobilität: Sehr schnell



Stationäre Waffen

Zum Einsatz stationärer Waffen (wie z.B. ein MG42) laufen Sie einfach auf die Waffe zu, bis Sie ein Handsymbol sehen. Drücken Sie dann die Taste **Benutzen** (Standard: **F**), um die Waffe zu verwenden und dann mit der Angriffstaste abzufeuern. Wenn Sie die Taste **Benutzen** erneut verwenden, verlassen Sie die Waffe wieder.

WEITERE INFORMATIONEN

Erste-Hilfe-Sets

Während der Missionen treffen Sie auf drei verschiedene Erste-Hilfe-Sets – Dosen, Kisten und Taschen, die Ihre Gesundheit ein bisschen, mittelmäßig und deutlich wiederherstellen. Drücken Sie die Taste **Benutzen** oder laufen Sie über sie, um sie zu benutzen. Bitte beachten Sie, dass es auf der Schwierigkeitsstufe Veteran im Einzelspieler-Modus keine zusätzlichen Erste-Hilfe-Sets gibt.



MEHRSPIELER

Wählen Sie im Einzelspieler-Hauptmenü den Eintrag Mehrspieler oder im Mehrspieler-Hauptmenü den Eintrag **Mitspielen**, um das Spiel gegen menschliche Mitspieler zu spielen. Sie haben dann die folgenden

Möglichkeiten:

- **Mitspielen** – Hiermit gelangen Sie zum Server-Browser und können sich nach Spielen im Internet oder LAN umsehen.
- **Neuen Server starten** – Über diese Option können Sie ein eigenes Mehrspieler-Spiel starten.
- **Mehrspieler-Optionen** – Hier können Sie verschiedene Mehrspieler-Einstellungen wie die Datenrate, Chat-Tasten oder den Spielernamen vornehmen.
- **Optionen** – Passen Sie die Steuerung und die Sound- und Grafikqualität sowie Spielgeschwindigkeit an. Klicken Sie auf die Unterpunkte auf der rechten Seite, damit auf der linken Seite ein neues Untermenü erscheint. Klicken Sie auf eine Einstellung selbst, um sie zu ändern. Eine Liste aller Standardbefehle sowie eine Erläuterung der Grafik- und Soundeinstellungen finden Sie unterhalb.
- **Mods** – Hiermit öffnen Sie eine Liste aller Mods (Modifikationen von Call of Duty™), die Sie installiert haben.
- **Einzelspieler** – Über diesen Menüpunkt gelangen Sie zurück zur Einzelspieler-Kampagne von Call of Duty™.
- **Ende** – Verlassen Sie das Spiel und kehren Sie zum Desktop zurück.



Mehrspieler-Optionen



Befehl	Standard	Beschreibung
Mit Ja stimmen	F1	Stimmen Sie bei einer laufenden Abstimmung mit Ja.
Mit Nein stimmen	F2	Stimmen Sie bei einer laufenden Abstimmung mit Nein.
Chat	T	Chatten Sie mit den anderen Spielern.
Team-Chat	Z	Senden Sie einen Chat-Text nur an Ihre Teammitglieder.
Schnell-Chat	V	Aktivieren Sie den Schnell-Chat, über den Sie Warnungen etc. an andere Spieler "rufen" können.
HUD anzeigen	Ja	Schaltet die Anzeige von Gesundheitszustand, Kompass und Munition im Spiel ein und aus.

Befehl	Standard	Beschreibung
Fadenkreuz anzeigen	Ja	Schaltet das Fadenkreuz im Spiel an und aus.
Verbindungstyp	ISDN	Wählen Sie die Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung.
Spielernamen	Unbekannter Soldat	Geben Sie den Namen ein, den Sie in einer Mehrspieler-Partie verwenden möchten.
Punkte zeigen	TAB	Blenden Sie die Punkteübersicht sowie die Teams ein.

Suchen von und Anschluss an Mehrspieler-Server

Verbindung zum Provider

Melden Sie sich vor dem Internetspiel bei Ihrem Provider (ISP) an. Wenn Sie ein Kabelmodell oder einen DSL-Zugang haben, sollte Ihre Verbindung dauerhaft bestehen und Sie müssen nichts Spezielles einstellen. In den Handbüchern von Windows® und Ihrem Provider finden Sie Informationen darüber, wie Sie sich dort anmelden.

Bestimmen der Datenrate

Es ist äußerst wichtig, dass Sie Ihren Verbindungstyp einstellen und auf die Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung anpassen. Ihnen stehen fünf Einstellungen zur Verfügung, um die optimale Rate für Ihre Bandbreite zu bestimmen. Die Optionen sind 28,8k, 33,6k, 56k, ISDN (Standard) und LAN/Kabelmodem/xDSL. Eine fehlerhaft eingestellte Datenrate kann zu einer schlechteren



Geschwindigkeit (z. B. hohe Ping-Zeiten und Verzögerungen) bei Internet- und LAN-Spielen führen. Sie sollten daher hier den richtigen Wert einstellen.

Serverlisten

Sobald Sie sich für **Mitspielen** entschieden haben, gelangen Sie in den Bildschirm der Serverlisten. Um hier alle Internet-Server zu sehen, klicken Sie auf den Button **Quelle**, bis hier statt Lokal Internet steht (oder Internet statt Lokal, wenn Sie ein LAN-Spiel starten möchten). In der Serverliste sehen Sie den Namen des Servers, die momentane Karte, die aktuelle Spielerzahl sowie das Spielermaximum, den Spieltyp und Ihre Ping-Zeit (Verbindungsverzögerung) zu diesem Server. Ein Ping misst die Zeit, die es dauert, Daten von Ihrem Computer an den Server zu übermitteln (je geringer der Wert, desto besser). Sie können die Server nach den Ping-Zeiten sortieren lassen, indem Sie auf den entsprechenden Spaltenkopf klicken. Generell kann man sagen, dass Sie auf einem Server mit geringerer Ping-Zeit deutlicher weniger Unterbrechungen und Verzögerungen haben werden als auf einem Server mit hohem Wert.

Über den Button **Liste aktualisieren** können Sie sich jederzeit eine aktuelle Serverliste erstellen lassen.

Anschluss an einen bestimmten Server

Wenn Sie einen Server entdecken, auf dem Sie gerne spielen möchten, doppelklicken Sie einfach auf seinen Namen oder klicken Sie einmal auf den Namen und dann auf den Button **Mitspielen**.

Aufnahme zu den Favoriten

Sollte Ihnen ein bestimmter Server besonders gut gefallen, können Sie ihn auch durch einen Klick auf **Zu Favoriten hinz.** in die Liste Ihrer Favoriten aufnehmen. Sie können alle Ihre Favoriten einsehen, indem Sie über **Quelle** einfach **Favoriten** wählen.

WICHTIGER HINWEIS: Für manche Server kann es erforderlich sein, ein Passwort anzugeben. Sie können dies eingeben, indem Sie auf den Button **Passwort unten am Bildschirm klicken**.

Einen Server erstellen

Sofern Sie möchten, dass Ihr Computer selbst der Server für eine Partie ist, klicken Sie einfach auf den Button **Neuen Server starten** aus dem Mehrspieler-Hauptmenü. Von hier aus können Sie die Karte sowie viele andere Optionen für die Partie bestimmen.

Hier stehen Ihnen die folgenden Server-Einstellungen zur Verfügung:

Spieltyp	Wählen Sie zwischen Deathmatch, Team-Deathmatch, Bergung, Hinter feindlichen Linien und Suchen und Zerstören.
Servername	Dies ist der Name des Servers, der im Server-Browser erscheint.
Dediziert	Nein – Starten Sie einen lokalen Server mitsamt lokalem Client. LAN – Starten Sie einen dedizierten LAN-Server ohne einen lokalen Client. Internet – Starten Sie einen Server, der über den Masterserver im Internet erscheint.
Unmodifiziert	Über diese Option können Sie Spieler ausschließen, die modifizierte Spieldateien verwenden.
Spielerlimit	Legen Sie die maximal zulässige Spielerzahl fest.
Ping-Minimum	Bestimmen Sie den minimalen Ping-Wert je Spieler. Wenn Sie hier 0 wählen, gibt es kein Limit auf diese Ping-Zeit.
Ping-Maximum	Bestimmen Sie den maximalen Ping-Wert je Spieler. Wenn Sie hier 0 wählen, gibt es kein Limit auf diese Ping-Zeit.
Maximum-Rate	Bestimmen Sie die maximale Bandbreite je Spieler. Wenn Sie hier 0 wählen, ist die Bandbreite unbegrenzt.

Passwort Geben Sie ein Passwort ein, mit dem Sie Spieler von Ihrem Spiel ausschließen können, die das Passwort nicht kennen.

Hierbei wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Je nach gewähltem Spieltyp in den Servereinstellungen stehen Ihnen hier über den Button **Spieltyp-Einstellungen** verschiedene Optionen zur Verfügung.

Spieltyp-Einstellungen:

Punktlimit (Spielerpunkte)	Bestimmen Sie die Zahl der nötigen Abschüsse zum Gewinnen.
Punktlimit (Teampunkte)	Bestimmen Sie die Zahl der Teampunkte zum Gewinnen.
Zeitlimit (Minuten)	Bestimmen Sie das Zeitlimit der Karte in Minuten.
Rundenlimit (Runden)	Bestimmen Sie das Rundenlimit der Karte.
Rundenlänge (Minuten)	Bestimmen Sie das Zeitlimit jeder Runde in Minuten.
Schonzeit (Sekunden)	Bestimmen Sie die Zeitdauer zu Beginn einer Runde, in der die Spieler noch die Teams wechseln und trotzdem noch ins Spiel einsteigen können.
Trägeranzeige	Aktivieren Sie diese Option, wenn ein Symbol über dem Kopf des Spielers erscheinen soll, der gerade das Missionsziel trägt.
Freundanzeigen	Aktivieren Sie diese Option, damit ein Symbol über den Köpfen der Teammitglieder erscheint.
Teambeschuss	Wenn Sie diese Option aktivieren, können sich Teammitglieder gegenseitig treffen und ausschalten. Es gibt drei Einstellungen: Ein, Aus und Reflektieren. (Reflektieren bedeutet, dass der Schaden beim Abschuss eines Team-Kameraden zurück auf den Spieler reflektiert wird, der auf seinen Kameraden geschossen hat).

Einstieg erzwingen	Aktivieren Sie diese Option, damit die Spieler gezwungen werden, nach einem Abschuss wieder in das Spiel einzusteigen.
Abstimmung zulassen	Mit dieser Option können Sie den Spielern ermöglichen, das Abstimmungssystem des Spiels zu verwenden, um bestimmte Serveroptionen wie die Karte oder den Spieltyp zu wechseln.
Scharfschützeng. zulassen	Aktivieren Sie diese Option, damit die Spieler auch Scharfschützengewehre wählen können.
Panzerfäuste zulassen	Aktivieren Sie diese Option, damit die Spieler auch Panzerfäuste aufnehmen können.

Hinweis: Wenn Sie online spielen, verlassen Sie die von Activision gesteuerte Spielumgebung von Call of Duty™. Der Inhalt des Spiels kann sich dabei unter anderem durch interaktiven Austausch verändern. Activision und Infinity Ward übernehmen keine Verantwortung für jegliche Inhalte außerhalb des Spieles.

Mehrspieler-Spieltypen

Hinter feindlichen Linien

Eine sehr kleine Gruppe alliierter Soldaten wird von einem großen Trupp der Achsenmächte auf feindlichem Gebiet umzingelt. Die alliierten Spieler erhalten Punkte, indem sie am Leben bleiben und so viele Soldaten der Achsenmächte wie möglich ausschalten. Spieler der Achsenmächte, die alliierte Spieler getroffen haben, steigen als alliierter Spieler erneut ins Spiel ein und können so noch mehr Punkte gewinnen.

Bergung

In diesem rundenbasierten Team-Modus, der auf Zeit gespielt wird, muss ein Team wichtige Dokumente vom Feind zurückerlangen und in Sicherheit (auf dem Kompass dargestellt als blaues Quadrat) bringen. Das verteidigende Team muss den Gegner so lange abhalten, bis die Zeit abgelaufen ist. Das angreifende Team erhält

Punkte, wenn die Dokumente erfolgreich geborgen wurden. Das verteidigende Team erhält Punkte, wenn es die Dokumente in einer Runde nicht an den Feind verliert. Jedes Team kann gewinnen, indem es alle Feinde auf der Karte ausschaltet.

Suchen & Zerstören

In diesem rundenbasierten Team-Modus, der auf Zeit gespielt wird, muss ein Team eines von mehreren Zielen auf der Karte zerstören, während das andere Team versucht, diese Ziele zu verteidigen. Das angreifende Team erhält Punkte, wenn Ziele zerstört wurden. Das verteidigende Team erhält Punkte, wenn es die Ziele in einer Runde erfolgreich schützt. Jedes Team kann gewinnen, indem es alle Feinde auf der Karte ausschaltet.

Deathmatch

Hier heißt es "Jeder gegen jeden". Punkte werden für Abschüsse vergeben und der erste Spieler, der das Punktelimit erreicht (das vom Host festgesetzt wird) oder bei Ablauf der Zeit die meisten Punkte hat, ist der Sieger.

Team-Deathmatch

Anders als der Modus Deathmatch sind Spieler hier in zwei Teams aufgeteilt. Punkte werden für Abschüsse vergeben, wobei das Team mit den meisten Punkten bei Ablauf der Zeit oder das Team, das zuerst das Punktelimit erreicht, gewinnt.

WICHTIGE TIPPS

Einzelgänger sind weniger erfolgreich – Der Erfolg bei Call of Duty™ ist nur mit einem gut koordinierten und eingespielten Team zu erreichen. Ihre Kameraden helfen Ihnen, indem sie Ihnen Deckung geben oder Feinde ausschalten. Hören Sie daher immer auf die Anweisungen des Anführers! Befolgen Sie seine Kommandos genau, dann werden Sie auch länger leben.

Kein Heldentum um jeden Preis – Der Soldat, der sich mitten in einen Kugelhagel stürzt, hat keine große Lebenserwartung. Wenn Sie auch manchmal in Sekundenschnelle eine wichtige Entscheidung treffen müssen, so sind es meist doch die ruhigen und überlegten Kämpfer, die wieder zu ihren Familien zurückkehren. Vergessen Sie nicht, dass hinter jeder Ecke, jeder Mauer, jedem Fenster oder Felsen eine tödliche Gefahr lauern kann. Bleiben Sie immer wachsam und machen Sie vor allem nichts Unüberlegtes.

Nutzen Sie jede Deckung – In jeder Umgebung gibt es bestimmte Objekte und Ecken, bei denen Sie in Deckung gehen und sich den Blicken Ihrer Feinde entziehen können. Gehen Sie möglichst oft hinter einem soliden Schutz in Deckung — man kann nie wissen, wann Sie der Feind erblickt, und eines ist gewiss: Ihre Feinde werden nicht lange zögern.

Bleiben Sie in Bewegung – Sie denken, eine gute Stellung gefunden zu haben? Das kann sich binnen Sekunden ändern. Wenn es auch nötig ist, zum Formieren, Einschätzen der Lage, Nachladen von Waffen bzw. zum Genesen anzuhalten, so sollten Sie sich niemals länger an einem Ort aufhalten. Sie können nie wissen, wann Sie der Feind entdeckt und Ihr scheinbar sicheres Versteck hochnimmt. Vor allem, wenn Sie Artillerie oder Mörser in der Distanz hören, sollten Sie in Bewegung bleiben. Sie könnten es eventuell nicht überleben, wenn Sie still stehen und ein Geschoss direkt neben Ihnen einschlägt.

Seien Sie gründlich – Wenn Sie ein Gebäude oder einen Kampfbereich aufräumen, sehen Sie wirklich in jedem Winkel nach. Der Feind könnte sich still und leise in eine Ecke gelegt haben und nur darauf warten, dass Ihr Trupp in die Falle tappt.

Laden Sie nach – Laden Sie Ihre Waffe nach jedem längeren Schusswechsel nach. Nur so sind Sie auch für den kommenden Ansturm gerüstet. Hinter der nächsten Ecke könnte schon der nächste Feind lauern - und wenn Sie ihm ohne eine Kugel im Lauf oder ein fast leereschossenes Magazin begegnen, könnte dies ein schnelles Ende bedeuten.

Lehnen Sie sich – An den verschiedenen Schauplätzen sollten Sie sich oft hinter Ecken und Objekten hervor lehnen, damit Sie so um Wände, Türen, Fenster und andere Hindernisse blicken können. Man wird Sie so nur schwer erspähen und Sie können Feinde auf der anderen Seite leichter anvisieren. Sie können sich auch hinter einer Ecke hervorlehnen und auf den Feind schießen, schnell aus der Deckung springen und so effektiv und sicher angreifen.

Haltungen – Bedenken Sie zu jeder Zeit Ihre Haltung. Die Soldaten, die mit aufrichtigem Gang über das Schlachtfeld schreiten, sind viel schneller am Boden, als es ihnen lieb sein wird. Durch das Ducken und Hinlegen kann man Sie nicht so leicht entdecken und auch deutlich schwieriger treffen.

CREDITS

INFINITY WARD

Jason WestEngineering Lead
Zied RiekeDesign Lead
Justin ThomasArt Lead
Michael BoonAnimation Lead
Vince ZampellaProducer
Ken TurnerDevelopment Director
Robert Field, Francesco Gigliotti, Carl Glave,
Earl Hammon, Jr., Jason WestEngineering
Bryan Kuhn,
Fairfax Sheild McCandlish IVAdditional 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 ThomasArt
Paul JuryLead 2D
Justin Thomas, Kevin ChenConcept Art
Dan Moditch, Sloan AndersonAdditional Art
Michael Boon, Ursula Escher,
Chance Glasco, Paul MesserlyAnimation
Shadows in DarknessAdditional Animation
Chuck RussomSound
Jack GrilloAdditional Sound
Bryan KuhnSystem Administrator

MANAGEMENT

Grant CollierCEO
Vince ZampellaCCO
Jason WestCTO
Janice TurnerOffice Manager
Clifton Cline, Oliver George, Chris Hermans,
Scott Matloff, Gavin McCandlish, David OberlinTesters

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 2002Historical Reference

ACTIVISION PRODUCTION

Thaine LymanSenior Producer
Ken MurphyProducer
Daniel Hagerty, Eric GrossmanAssociate Producers
Matthew BealProduction Coordinator
Robert “Paligap” Kirschenbaum,
Patrick “Kewk” BowmanProduction Testers
Eric AdamsAdditional Production
Laird MalamedSenior Executive Producer
Mark LamiaVP, North American Studios
Larry GoldbergExec. VP, Worldwide Studios

SCRIPT, VOICE AND MOTION CAPTURE

Michael SchifferScriptwriter
Margaret Tang, Womb MusicVoice Casting and Direction
Steve BlumCaptain Foley
Jason StathamSergeant Waters
Giovanni RibisiPrivate Elder
Gregg BergerSergeant Moody, Additional Voices
Michael GoughCaptain Price, Additional Voices
Michael BellSergeant Pavlov, Additional Voices
Jim WardGerman PA Officer, Additional Voices
Nick JamesonRussian Tank Crew, Additional Voices
Neil RossNarrator, Announcer
David SobolovGerman 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 atSalami Studios and The Castle

MUSIC AND SOUND EFFECTS

Michael GiacchinoOriginal Musical Score
Justin Skomarovsky“Age of War” (Intro Movie) Music

GLOBAL BRAND MANAGEMENT

Brad CarrawayBrand Manager
Richard BrestAssociate Brand Manager
David PokressDirector, Global Brand Management
Dusty WelchVP, Global Brand Management
Kathy VrabeckExec. VP, Global Brand Management
Mike MantarroSenior Publicist
Michelle NinoDirector, Corp. Communications
Tricia BerteroVP, Trade Marketing
John DilulloDirector, Trade Marketing
Julie DeWolfTrade Marketing Manager

BUSINESS & LEGAL AFFAIRS

Greg DeutschDirector, Business & Legal Affairs
George RoseSenior VP & General Counsel

CREATIVE SERVICES

Denise WalshVP, Creative Services & Operations
Matthew StainerMarketing Creative Director
Jill BarryCreative Services Manager
Shelby YatesCreative Services Assistant Manager
Hamagami/Carroll And AssociatesPackage Design
Ignited Minds LLCManual Design

INTERNATIONAL

Scott DodkinsSenior Vice President European Publishing
Roger WalkdenUK General Manager
Alison TurnerDirector of Marketing UK/ROE
Nathalie RansonHead of Publishing Services
Jackie SuttonCreative Services Manager
Tamsin LucasSenior Localisation Project Manager
Simon DawesLocalisation Project Manager
Trevor BurrowsEuropean Publishing Services Coordinator
Daleep ChhabriaBrand Manager
Heather ClarkeEuropean Operations Manager
Lynne Moss ,Victoria FisherProduction Planners
Effective Media GmbHGerman Localization
Around The WordFrench Localisation
Synthesis InternationalItalian & Spanish Localisation
Kids Station, Inc.Japanese Localisation
Unalis CorporationChinese Localisation
MEGA Enterprise CoKorean Localisation

Activision Germany

Stefan LuludesMarketing Manager
Bernd ReinartzPR Manager
Julia VolkmannPR Executive
Stefan SeidelBrand Manager
Thorsten HuebschmannIT & Web Manager

Activision France

Bernard SizeyMarketing Director
Guillaume LairanMarketing Group Manager
Gautier OrmanceyBrand Manager
Diane de DomecyPR Manager

CENTRAL TECHNOLOGY

John FrittsInstaller Scripting
Andrew PettersonInstaller Programming

QUALITY ASSURANCE/CUSTOMER SUPPORT

Brad SaavedraProject Lead
Matt McClureSenior Project Lead
Marilena RixfordQA Manager
Bryan JuryFloor Lead
Erik MelenMP Coordinator
Peter BealSP Coordinator
Robert Max Martin, Paul GoldillaDatabase 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 PorterTesters

Supporting Leads

Chris KeimNetwork Sr. Lead
Neil BarizoCompatibility Sr. Lead
Lawrence WongCompatibility Lead
Francis Jimenez, Skye StameyCompatibility Testers
Tim VanlawManager, Code Release Group
Jef SedivyLead, Code Release Group
Douglas Richard Todd, Mike Restifo,
James Call, Gian Derivi-CastellanosCRG Testers
Paul ColbertLocalizations Project Lead
Anthony KorotkoNight Crew Senior Lead
Adam HartsfieldNight Crew Manager
Andrew Christy, Chris Simon, Chris Dolan,
John Batshon, Mike Hill, John Whang,
Jesse Mooney, Danny YanezLocalizations Testers
Jason LevineThird Shift Manager
Andrew Liu, Ronald Hart, Matt RyderThird Shift Testers
Bob McPhersonSr. Manager, Customer Support

Gary BolducSr. Lead, Phone Support
Michael HillLead, E-mail Support
Rob LimLead, 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 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

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 BakerAbsinthe Pictures

KUNDENDIENST

Bevor Sie sich mit dem Kundendienst in Verbindung setzen, sollten Sie die technische Hilfedatei zu Rate ziehen. Diese enthält Antworten auf häufig gestellte Fragen und bietet Ihnen möglicherweise eine schnelle und einfache Lösung Ihres Problems. Wenn Sie auch nach dem Lesen der Hilfedatei noch technische Probleme haben, können Sie sich jederzeit an einen unserer unten aufgeführten Online-Dienste wenden.

Aufgrund der Komplexität von Netzwerkspielen bitten wir Sie, die folgenden Informationen bereitzuhalten bzw. in das E-Mail einzufügen, wenn Sie sich an den technischen Kundendienst wenden:

1. Vollständiger Produkttitel.
2. Die genaue Fehlermeldung (falls vorhanden) sowie eine kurze Beschreibung des Problems.
3. Eine Kopie des DirectX-Diagnoseberichts. Um diesen zu erhalten, gehen Sie auf Start>Ausführen, geben dxdiag c:\dxdiag.txt ein und drücken dann die Eingabetaste. Den Bericht finden Sie dann direkt auf Laufwerk C.

Sollten Sie Schwierigkeiten mit dem Mehrspieler-Modus oder beim Online-Spiel haben, halten Sie bitte auch folgende Informationen bereit:

Wenn Sie ein Modem verwenden:

1. Art des Modems an jedem Ende (Marke, Modell, Geschwindigkeit, intern oder extern)
2. Anzahl der Modems
3. Anschluss (Port), auf dem jedes Modem konfiguriert ist
4. Kann Hyperterminal (oder ein beliebiges Terminal-Programm) mit Ihrem Modem verwendet werden? So können Sie auf einfache Weise überprüfen, ob Ihr Modem richtig konfiguriert ist.
5. Verbindungsgeschwindigkeit
6. Haben Sie überprüft, ob die Datenkomprimierung, Fehlererkennung und Flusskontrolle deaktiviert sind? Informationen hierzu finden Sie im Handbuch zu Ihrem Modem.

Wenn Sie ein externes Modem verwenden:

1. Typ der verwendeten seriellen Karte
2. Verfügen Sie über ein 7adriges seriell Kabel?

Wenn Sie in einem LAN spielen:

1. Können Sie die anderen Computer im Netzwerk sehen?
2. Art der Netzwerkkonfiguration
3. Marke der Netzwerkkarte
4. Typ der von Ihnen verwendeten Software sowie die Versionsnummer

Kundendienst in Deutschland

Es stehen Ihnen werktags von 14.00 bis 18.00 Uhr und am Wochenende von 16.00 bis 18.00 Uhr (außer an gesetzlichen Feiertagen) folgende deutsche Hotline-Nummern zur Verfügung:

Hintline:	01 90/51 00 55 (Tipps & Tricks zum Spielablauf – 0,62 Euro pro Minute*)
Technische Hotline:	0 18 05/22 51 55 (ausschließlich bei technischen Problemen –0,12 Euro pro Minute*)
E-mail und Online:	Supportformular unter www.activision.de
Deutsche Website:	www.activision.de

*Der Tarif hängt von Ihrem Netzbetreiber ab – hier Telekom AG.

Online-Dienste US

Internet: support@activision.com oder www.activision.com (nur in englischer Sprache)

LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenken.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verleiht die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherheitskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Gewährleistung

- (1) Um im Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteiern ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.

NOTES