

목 차

- 2 게임 설치
- 2 게임 시작
- 3 조작 방법
- 5 게임 방법
- 6 티어 1
- 7 메인 메뉴
- 9 온라인 플레이
- 13 게임 모드
- 19 EA KOREA 고객 지원 안내
- 20 EA KOREA 고객 지원실

메달오브아너를 비롯한 다양한 게임 타이틀에 대한
보다 자세한 정보는 www.ea.co.kr에서 확인하실 수 있습니다.

WWW.MEDALOFHONOR.COM

게임 설치

알림: 시스템 요구 사항을 보려면 electronicarts.co.uk을 방문하십시오.

설치 (디스크 사용자):

디스크를 디스크 드라이브에 넣고 화면 상의 지시에 따르십시오.

자동 실행 메뉴가 자동으로 표시되지 않는다면, Windows® 7, Windows Vista®, Windows® XP에서 **시작>실행**을 열고 상자에 **D:\AutoRun.exe**를 입력한 다음(자신의 CD/DVD-ROM 표시 문자가 'D:'가 아니라면 해당 문자를 수정하십시오), 확인을 눌러 설치 프로그램을 수동으로 실행하십시오.

게임이 설치되면 게임의 자동실행 메뉴에서 직접 실행하거나, **시작** 메뉴에서 게임을 찾아 실행할 수 있습니다.

설치 (EA Store 사용자):

알림: EA에서 직접 다운로드하는 구매에 대해 더 알고 싶으시다면, www.eastore.ea.com에서 다운로드 정보를 클릭하십시오.

EA 다운로드 매니저로 게임을 다운로드하면, 표시되는 설치 아이콘을 클릭하고 화면 상의 지시를 따르십시오.

EA 다운로드 매니저로 직접 게임을 실행시키십시오.

알림: 게임을 이미 구매했고 다른 PC에 설치하고 싶다면, 먼저 EA 다운로드 매니저를 다른 PC에 다운로드하여 설치하십시오. 그다음 응용 프로그램을 실행하고 EA 계정으로 로그인합니다. 표시되는 목록에서 적절한 타이틀을 선택한 다음 시작 버튼을 클릭해 게임을 다운로드하십시오.

설치 (그 외의 온라인 사용자):

이 게임을 구매한 디지털 매장을 통해 어떻게 게임을 설치하는지, 또는 어떻게 게임을 다운로드하여 다른 복사본으로 재설치하는지 문의하십시오.

게임 시작

게임을 시작하려면:

Windows Vista나 Windows 7에서 게임은 **시작>게임** 메뉴에 있으며, 구 버전 Windows에서는 **시작>프로그램** (또는 **모든 프로그램**) 메뉴에 있습니다. (EA Store 사용자는 EA 다운로드 매니저를 실행해야 합니다.)

알림: Windows Vista 고전 시작 메뉴 스타일에서, 게임은 **시작>프로그램>게임>게임 탐색기** 메뉴에 있습니다.

현재 2백만 명이 넘는 육군, 해군, 공군, 해병대원들이 군복을 입고 있습니다. 이들 중 국가최고사령부(National Command Authority, NCA) 산하에서 실패해서는 안되는 가장 어려운 업무에만 투입되는 최정예 병사들이 있습니다. 그들이 바로 티어 1 부대원입니다. 그들은 고도로 훈련된 특수부대보다도 더 힘든 곳에서 활동합니다. 기밀 사항이지만, 정확한 숫자는 몇백 명에 불과하다고 합니다. 그들은 살아 숨 쉬는 정밀한 전투 병기이며, 무력 행사의 전문가입니다. 새로운 *메달 오브아너*에서 여러분은 바로 티어 1 부대원이 되어, 그들만의 기술을 이용해 험난하고 살벌한 아프가니스탄의 전장에서 새로운 적에 맞서야 합니다.

조작 방법

싱글 플레이어	
이동	W/A/S/D
달리기	SHIFT
조준	마우스
백병전	X
재장전	R
점프	스페이스바
왼쪽으로 몸 기울이기	Q
오른쪽으로 몸 기울이기	E
사용/행동	F
자세 변경	왼쪽 CTRL
무기 발사	마우스 왼쪽 클릭
수류탄 투척	G
주 무기	1
보조 무기	2
권총 장비	3
무기 변경	스크롤 휠
발사 모드 선택	마우스 가운데 클릭
조준기	마우스 오른쪽 클릭
몸 기울이기	왼쪽 ALT
야간 관측장비 변경	Z
다이내믹 HUD	H
일시정지 메뉴	ESC

멀티 플레이어

이동	W/A/S/D
달리기	SHIFT
조준	마우스
백병전	X
재장전	R
점프/좌석 변경	스페이스바
사용/행동	F
자세 변경	왼쪽 CTRL
무기 발사	마우스 왼쪽 클릭
수류탄 투척	G
주 무기	2
보조 무기	3
권총 장비	1
무기 변경	스크롤 휠
조준기	마우스 오른쪽 클릭
다이내믹 HUD	H
지원 활동	5 (공격)/6 (수비)
일시정지 메뉴	ESC
점수판	TAB

게임 방법(GAME MECHANICS)

다이내믹 HUD(DYNAMIC HUD)

실감 나는 게임 플레이를 위해, 게임 내 HUD에는 꼭 필요한 최소한의 정보만 표시됩니다. 동료의 위치, 목표, 현재 탄약 수를 확인하려면 다이내믹 HUD를 활성화하십시오.

슬라이딩(SLIDING)

캠페인에서 엄폐물을 향해 달려갈 때, 자세 변경을 선택하면 자세를 바꿔 슬라이딩을 합니다. 슬라이딩을 하면 엄폐물에 더 빨리 다가가 공격 자세를 잡을 수 있습니다. 슬라이딩이 끝나면 웅크린 자세가 됩니다. 엎드리려면 자세 변경을 계속 누르십시오.

몸 기울이기(PEEK & LEAN)

몸 기울이기를 이용하면 캠페인에서 엄폐물에 숨은 다음 몸을 기울여 적을 공격할 수 있습니다.

탄약 요청(REQUEST AMMO)

탄약이 부족하다면, 동료들에게 탄약을 요청하십시오. 비슷한 무기를 지닌 부대원들이 추가 탄약을 넘겨줄 것입니다. 동료의 머리 위에 있는 총알 아이콘은 해당 레벨에서 몇 번이나 재공급할 수 있는지를 표시합니다. 포위당하거나 공격받고 있는 동료는 탄약을 주지 못합니다.

티어 1

티어 1은 치열한 경쟁이 펼쳐지는 온라인 전용 싱글 플레이어 모드입니다. 티어 1에서는 캠페인을 다시 플레이하면서 최단 시간을 기록하고, 가장 많은 스킬 킬을 올려야 합니다. 티어 1은 난이도도 더 높고, 까다로운데다가 중간 체크포인트도 없기 때문에 죽으면 처음부터 다시 시작해야 합니다.

플레이 시간과 게임 통계가 기록되고 온라인 순위표에 등록되기 때문에, 자신의 성적을 친구나 전 세계의 다른 플레이어들과 비교해볼 수 있습니다. 레벨에 등장하는 마커는 친구들의 진행 상황을 표시합니다. 마커를 이용해 친구에게 메시지를 보내 그들을 따돌렸다는 사실을 알려 주십시오. 현란한 기술을 발휘해 친구들에게 누가 정예 중의 정예인지를 보여줘야 합니다.

스킬 킬(SKILL KILLS)

티어 1의 목적은 최단 시간 내에 임무를 완수하는 것입니다. 스킬 킬을 기록하면 시간이 일시적으로 정지하기 때문에 기록을 단축하는 데 도움이 됩니다.

- ✦ 헤드 샷을 하면 2초간 시간이 정지합니다.
- ✦ 3회 연속으로 헤드 샷을 하면 5초간 시간이 정지합니다.
- ✦ 백병전으로 적을 살해하면 2초간 시간이 정지합니다.
- ✦ 백병전으로 10초 안에 적을 3명 살해하면 6초간 시간이 정지합니다.
- ✦ 총알 한 발로 적을 2명 사살하면 6초간 시간이 정지합니다.
- ✦ 15초 안에 적을 5명 사살하면 5초간 시간이 정지합니다.

곤경에 처한 티어 1(DIFFICULTY IN TIER 1)

곤경에 처한 티어 1은 플레이하기에 가장 어려운 환경을 재현합니다. 체력은 느리게 재생되고, 동료로부터 탄약을 받을 수 없으며, 스냅 투 타겟(Snap to Target) 기능과 무기의 조준선도 사라집니다. 적들의 공격력도 증가합니다. 중간 체크포인트도 사라지기 때문에, 임무 도중에 죽으면 처음부터 다시 시작해야 합니다. 또 목표와 친구 이름을 제외한 모든 HUD 요소도 표시되지 않습니다.

티어 1을 플레이하려면, 먼저 일반 캠페인에서 해당 스테이지를 완료해야 합니다.

게임 화면 (싱글 플레이어)



메인 메뉴(MAIN MENU)

싱글 플레이어(SINGLE PLAYER)

캠페인(CAMPAIGN)

새 게임(NEW GAME)을 선택하면 캠페인이 시작됩니다. 쉬움(EASY), 중간(MEDIUM), 어려움(HARD) 중 하나를 선택해 *메달 오브 아너*를 시작하십시오. 미군의 다양한 보직 중 하나를 선택해 아프가니스탄의 전쟁에 뛰어들 수 있습니다. 티어 1 부대원을 선택하면 당신은 마치 수술용 메스처럼 적진 깊숙이 침투해 중요 목표물에 정밀 타격을 가하고 적군 점령지에서 위치를 확보해야 합니다. 또 다른 임무에서는 거대한 망치가 되어, 직접전투 임무를 맡은 유격대원으로서 전장을 확보해야 합니다.

캠페인을 진행하면 저격전을 벌이고, ATV를 타고 아프가니스탄 비행기와 경쟁을 벌이고, AH-64 아파치 공격 헬리콥터의 조종석에서 적진을 섬멸하는 작전을 펼치게 됩니다.

저장하기 & 불러오기(SAVING & LOADING)

*메달 오브 아너*에서 게임 진행상황은 다수의 중간 체크포인트에서 자동으로 저장됩니다.

게임에서 죽으면 마지막 체크포인트에서 다시 시작합니다.

캠페인 메뉴(CAMPAIGN MENU)

새 게임(New Game)

새 캠페인을 시작합니다.

계속하기(Continue)

저장한 게임을 마지막 체크포인트에서부터 다시 시작합니다.

임무 선택(Mission Select)

이전에 완수한 임무를 선택합니다.

티어 1 모드(TIER 1 MODE)

티어 1(Tier 1)

티어 1을 플레이합니다.

옵션(OPTIONS)

게임플레이(Gameplay)

자막, 조준 감도, 조작 반전, 잔혹한 표현 설정을 변경합니다.

조작 방법(Controls)

조작 방법을 설정합니다.

영상(Video)

화면 해상도, 창 모드 활성화, 수직동기화 활성화, 밝기와 대비를 조절합니다.

음향(Audio)

음악, 대화, 음향 효과 크기를 조절하고, 4가지 음향 설정 중 사용자의 스피커에 맞는 설정을 선택합니다.

기타(EXTRAS)

무비(Movies)

게임 내 영상을 재생합니다.

제작진(Credits)

메달오브아너의 제작진을 확인합니다.

나가기(EXIT)

게임에서 나갑니다.

온라인 플레이(PLAYING ONLINE)

티어 1 에디션(TIER 1 EDITION)

본 소프트웨어를 사용하려면 인터넷 연결, 온라인 인증 및 EA 최종 사용자 라이선스 동의와 PUNKBUSTER 최종 사용자 라이선스 동의가 필요합니다. 독점 및 초기 획득 콘텐츠와 온라인 기능 및 서비스를 이용하려면 신규 정품 구매 시 동봉되는 일회용 일련번호로 게임을 등록해야 합니다. 온라인 기능 등록은 일련번호당 하나의 EA 계정으로 제한되며, 한 번 사용하면 양도할 수 없습니다. EA 온라인 계정을 생성하려면 만 14세 이상이어야 합니다. EA 온라인 개인정보 보호 정책과 이용약관은 WWW.EA.COM에서 확인할 수 있습니다. EA는 가능할 때 특정 부가 콘텐츠와 업데이트를 무상으로 제공할 수 있습니다. 본 소프트웨어에는 부정 방지 기술인 PUNKBUSTER가 통합되어 있습니다. PUNKBUSTER에 대해 자세한 정보를 원하시면 EVENBALANCE.COM을 방문하십시오. 본 게임을 SONY의 콘텐츠 보호 기술인 SECUROM을 사용하고 있습니다. (SECUROM 디지털 버전 삭제 방법을 포함한 자세한 정보를 원하시면 WWW.SECUROM.COM을 방문하십시오.) 본 소프트웨어의 디지털 버전은 최대 5대의 컴퓨터에서만 사용할 수 있습니다. 사용자는 특정 컴퓨터의 게임 플레이 권한을 관리할 수 있습니다. HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/를 방문해서 권한 해제에 대한 자세한 정보를 살펴보십시오. EA는 WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES에 고지 후 30일 후에 온라인 서비스와 콘텐츠를 중단할 수 있습니다.

메달오브아너 온라인 플레이

플레이(Play)

친구나 낯선 사람들과 함께 하는 멀티플레이어 경기에 참가하거나 경기를 만듭니다.

커리어(Career)

장비를 변경하고, 해제 트리를 보고, 통계와 보상을 확인하고, 순위표를 확인합니다.

옵션(Options)

조작 방법이나 게임 내 옵션, 디스플레이 표시 영역 같은 게임 옵션을 조절합니다.

기타(Extras)

메달오브아너 온라인 플레이 방법에 대한 간단한 설명과 제작진을 확인합니다.

병과 & 경험치(CLASSES & EXPERIENCE)

메달오브아너 온라인을 플레이할 때는 3가지 병과 중 하나를 선택할 수 있습니다. 각 병과는 저마다 독특한 모습을 지니고 있으며 플레이 방식도 달라지기 때문에, 전장에서 필요한 역할을 달성하는 데 도움이 됩니다. 각 병과가 사용하는 무기를 선택하고 개조해 장점을 극대화할 수도 있습니다. 연합군과 저항군(OPFOR)은 같은 병과를 이용합니다.

소총수(Rifleman)는 기본 전투 병과입니다. 최전선에서 전투를 펼치고, 저항군의 진지로 돌격하며, 무장군의 기초 토대가 되는 병사입니다. 일반적으로 소총수는 돌격용 자동 소총과 기관총을 이용하며, 연막 수류탄을 보조 무기로 활용합니다.

특전사(Special Ops)는 백병전의 달인입니다. 기관단총이나 산탄총을 이용하며, 적을 날려버릴 수 있도록 로켓 런처를 들고 다닙니다. 저항군 진지에 잠입해 보급로를 차단하고, 매복 대기하는 일이 특전사의 두 가지 주요 전략입니다.

저격수(Sniper)의 특징은 전선에서 멀리 떨어져 저항군을 원거리에서 공격하는 것입니다. 폭발물을 설치하고 터뜨릴 수 있지만, 주된 역할은 원거리 군중 통제입니다. 저격수는 조준경 때문에 시야가 좁아지므로 전투 시에 각별히 조심해야 합니다.

전장에서 점수를 올리는 행동을 하면 선택한 병과에 대한 경험치를 얻게 됩니다. 점수는 임무 목표를 달성하면 얻을 수 있습니다. 레벨이 높아지면 새로운 무기와 기타 요소를 해제할 수 있습니다. 레벨은 병과마다 개별적으로 통제가 되기 때문에, 각 병과에 맞는 새로운 무기나 능력을 얻으려면 해당 병과로 플레이해 경험치를 얻어야 합니다. 병과의 레벨은 진영과는 무관합니다. 저항군에서 레벨 7 소총수를 플레이한다면, 연합군에서도 레벨 7 소총수가 되는 것입니다.

리본 & 메달(RIBBONS & MEDALS)

레벨은 메달오브아너에서 성적과 진행상황이 기록되는 유일한 방법입니다. 리본과 메달은 단일 경기나 커리어 전체에서 거둔 중요한 사건을 기록하는 역할을 합니다. 리본은 특정한 성과에 대한 포상이며, 여러 번 반복해서 받을 수 있습니다. 메달은 멀티플레이어에서 거둔 100킬 기록이나 목표 100개 달성 같은 중요한 사건을 기록하는 포상입니다. 특정 라운드에서 획득한 메달과 리본은 라운드 종료 시에 집계됩니다.

무기(WEAPONS)

메달오브아너의 모든 무기는 장단점이 있습니다. 저격용 소총은 원거리에서는 대단히 유용하지만, 근거리에서는 그다지 효과적이지 않습니다. 산탄총은 근거리에서는 아주 효율적이지만, 원거리에서는 명중률이 떨어집니다. 적절한 무기 선택은 저항군을 물리치는 전력의 첫걸음이라 할 수 있습니다.

메달오브아너를 온라인으로 플레이하면, 소음기나 조준기, 개조 탄약 같은 다양한 신무기와 부속품을 얻을 수 있습니다. 플레이 스타일에 맞게 장비 변경(Change Gear) 화면에서 장비를 조절하고 무기를 개조하십시오.

무기			
병과	기본	해제	해제
연합군 무기			
소총수	M16A4	M249	F2000
저격수	M21	M24	G3A4
특전사	M4A1	870MCS	P90 PDW
저항군 무기			
소총수	AK-47	PKM	F2000
저격수	SVD	SV-98	G3A4
특전사	AKS-74U	TOZ-194	P90 PDW

스코어체인 & 지원 활동(SCORECHAINS & SUPPORT ACTIONS)

다른 플레이어를 쏘거나 특정한 게임 내 활동을 하면 점수를 얻습니다. 점수를 얻으면 스코어체인이 시작됩니다. 스코어체인은 살아 있는 동안 지속되지만, 죽으면 취소됩니다. 일정 간격으로 지원 활동도 받게 됩니다.

지원 활동은 지원 포격이나 탄약 향상처럼, 적군을 상대로 쓸 수 있는 특별한 군사자원을 말합니다. 지원 활동이 있지만 사용하지 않은 상태에서 죽게 되면, 부활했을 때 다시 쓸 수 있습니다. 다른 지원 활동을 얻고 싶다면 스코어체인을 필요한 레벨까지 다시 쌓아야 합니다. 화면 오른쪽 하단의 미터에 현재 스코어체인과 다음 레벨까지 남은 점수가 표시됩니다.

전술적 지원 활동(TACTICAL SUPPORT ACTIONS)

레벨	스코어체인 레벨	공격	방어	방어 점수 보너스
1	50	박격포 공격	INTEL/UAV	30
2	100	로켓 공격	탄약 I	40
3	175	미사일	장갑 I	40
4	250	대포	탄약 II	50
5	350	기총 소사	방해 전파 (카운터)	50
6	450	공습	탄약 III	60
7	600	크루즈 미사일	장갑 II	100

게임 모드(GAME MODES)



매달오브어는 최대 24명의 플레이어가 12대 12 전투를 벌일 수 있는 다양한 멀티플레이어 게임 모드를 제공합니다. 각각의 모드는 이미 정해진 플레이리스트를 통해 이용할 수 있습니다. 플레이리스트는 온라인 경기에서 무작위로 반복되는 다양한 게임 모드로 구성되기도 하고, 단일 모드로 구성되기도 합니다.

서버에 있는 플레이어의 수가 충분하지 않다면, 경기는 프리라운드로 시작합니다. 여기서 플레이어들은 맵을 미리 간략하게 살펴볼 수 있습니다. 프리라운드에서는 플레이어가 이동하고 사격하더라도 점수가 기록되지 않습니다. 프리라운드는 게임을 시작하는 데 필요한 최소 인원이 경기에 참가할 때까지 계속됩니다.

프리라운드가 끝나거나 필요 없어지면, 플레이어들이 워업(warm-up)을 하게 됩니다. 워업(warm-up)에서는 자신이 할 일을 선택하고 전투에 뛰어들 준비를 할 수 있습니다. 플레이어들은 경기가 준비될 때까지 정지 상태에 있습니다. 짧은 카운트다운이 끝나면, 정지 상태에서 해제돼 전투를 시작할 수 있습니다.

플레이 도중 플레이어 수가 최소 기준 이하로 떨어지면, 다른 플레이어들이 경기에 참여해 인원수가 다시 조절될 수 있도록 프리라운드로 되돌아갑니다. 이런 식으로 모든 서버에 전투에 필요한 인원이 참가하게 됩니다.

전투 임무(COMBAT MISSION)

설명(OVERVIEW)

연합군은 5가지 목표 지역을 연속으로 점령해야 합니다. 저항군은 저항군 역할을 하며 무수를 써서라도 연합군을 막아야 합니다. 목표 지역을 점령하면 맵의 새로운 영역이 해제되고, 연합군의 다음 목표가 표시됩니다.

규칙(RULES)

전투 임무는 3가지 맵에서 진행되며, 각 맵에는 5가지 목표가 있습니다. 목표는 경기와 맵에 따라 달라집니다. 플레이어들은 추락한 헬리콥터를 확보하고, 박격포 진지를 제거하고, 다른 스토리 관련 활동을 하게 됩니다.

전투 임무에서는 연합군이 먼저 공격을 하고, 저항군은 방어를 합니다. 각 라운드가 끝나면 진영이 바뀌기 때문에, 양 팀 모두 공격할 기회를 얻게 됩니다. 팀 체력(Team Health) 미터는 남아 있는 연합군 지원 병력을 표시합니다. 현재 목표를 달성하기 전에 체력 미터가 다 떨어지면, 경기는 종료되고 연합군은 더 이상 움직일 수 없습니다. 목표를 달성하면 연합군의 팀 체력이 약간 상승합니다. 목표 5개를 모두 달성하면 연합군이 승리하게 됩니다.

팀 어설트(Team Assault)

설명(OVERVIEW)

팀 어설트는 팀 단위로 행동하는 전투 모드입니다. 두 팀 중 특정 점수를 먼저 올리는 팀이 승리합니다. 길을 할 때마다 점수가 기록되니, 저항군을 몰리쳐 팀의 점수를 높이십시오.

규칙(RULES)

팀 어설트에서는 맵의 제한된 영역에서 어떤 규정도 없이 12대 12 전투를 벌입니다. 두 팀은 킬 횟수와 점수를 놓고 서로 싸워야 합니다.

이 모드는 가장 화끈한 게임 모드라 할 수 있습니다. 플레이어들은 바로 재등장해 전투에 투입됩니다. 게임 내 맵에는 아군 플레이어와 탄약 함의 위치가 표시됩니다. 경기가 끝나면 플레이리스트에 있는 다음 맵으로 전환됩니다.

오브젝티브 레이드(OBJECTIVE RAID)

설명(OVERVIEW)

오브젝티브 레이드에서는 맵 전역을 뒤덮고 있는 저항군이 급조폭발물(IEDs)을 이용해 두 가지 목표를 파괴하려 합니다. 연합군은 그들을 막고 자신의 기지를 지켜내야 합니다. 저항군은 제한 시간 내에 자신의 목표를 달성해야 합니다.

규칙(RULES)

오브젝티브 레이드에서 연합군과 저항군은 다시 한 번 맞서 싸웁니다. 이번에는 연합군이 두 가지 목표 주위를 둘러싸고 돌진하는 저항군을 물리쳐야 합니다. 두 가지 목표의 점령 순서는 상관이 없기 때문에, 연합군은 저항군이 목표로 진격하는 동안 경계를 늦춰서는 안 됩니다.

플레이어들이 평소처럼 공격하면 점수는 올라가지만, 팀 점수에는 반영되지 않습니다. 이 점수는 라운드가 끝나면 표시되지만, 승리에 결정적인 역할을 하지는 않습니다. 저항군이 제한 시간 내에 두 가지 목표를 탈취하면 저항군이 승리합니다. 연합군이 핵심 지역을 성공적으로 방어하고 저항군을 물리치면 연합군이 승리하게 됩니다.

섹터 컨트롤(SECTOR CONTROL)

설명(OVERVIEW)

섹터 컨트롤에서는 두 진영이 3가지 목표의 점유를 놓고 싸웁니다. 3가지 목표는 깃발로 표시됩니다. 목표를 점령하면 점수가 누적됩니다. 점령하는 목표가 많아질수록 점수도 더 빨리 누적됩니다. 정해진 점수를 처음 획득한 팀이 승리합니다.

규칙(RULES)

섹터 컨트롤 맵에는 저마다 3가지 목표가 있습니다. 목표는 처음에는 중립 상태로, 각 팀은 이를 확보할 수 있습니다. 목표 근처에 서면 목표를 점령할 수 있습니다. 해당 지역에 아군이 많을수록 점령 속도도 빨라집니다. 지역을 점령하면 팀 점수가 올라갑니다. 경기가 진행됨에 따라 점수는 감소할 수도 있고 되찾을 수도 있습니다.

맵(MAPS)

헬만드 계곡(HELMAND VALLEY)

플레이리스트: 전투 임무

파이썬 1(Python 1)은 벨만드 남부 지역으로 침투해 정보와 무기 은닉처를 찾는 임무를 받습니다. 다양한 대공 무기가 연합군의 제공권을 위협하고 있기 때문에, 상황은 아주 복잡합니다. 파이썬 1의 숙련된 대원들이 준비를 끝냈고, 해당 지역이 저항군의 전투기로 뒤덮여 있다는 사실을 알게 됩니다. 그들이 강을 따라 이동하고 있을 때, 멀리 떨어진 수풀 속에서 빠르게 움직이는 무언가가 포착됩니다.

연합군은 계곡을 헤쳐나가면서 수많은 저항군 요새와 벙커를 처리해 F18 호넷이 목표물에 치명적인 공격을 가하게 해야 합니다.

마자리 샤리프 비행장(MAZAR-I-SHARIF AIRFIELD)

플레이리스트: 전투 임무

연합군은 마자리 샤리프의 북쪽 비행장을 공격할 준비를 합니다. 저항군 전투기들은 러시아 탱크와 비행기 잔해 속에서 강력한 방위선을 구축했습니다. 중요 목표물(High Value Target)이 활주로 근처에 숨어 있다는 군사 정보에 따라, 정밀 공격이 무엇보다도 중요한 요소가 되었습니다. 파이썬 1은 무덤처럼 보이는 이곳에 들어갈 준비를 합니다.

연합군은 먼저 바리케이드를 파괴해 비행장으로 들어가는 길을 확보하고, 격납고와 잔해를 헤쳐나가며 비행장 끝에 있는 에어 타워에 도착해야 합니다. 그 길에는 저항군의 저격병들이 공격자를 기다리며 매복해 있습니다.

샤히콧 산맥(SHAHIKHOT MOUNTAINS)

플레이리스트: 전투 임무

치누크 헬리콥터 한 대가 샤히콧 산맥 어딘가에 추락했습니다. 현지 언어로 왕의 궁전이라 불리는, 눈으로 뒤덮인 이 산봉우리들은 고대부터 반란군의 은신처 역할을 했습니다. 파이썬 1은 이렇게 무시무시한 지형을 조사해 생존자를 찾아야 합니다. 헬리콥터에서 내렸을 때 그들은 가파른 산비탈 사이에서 처음으로 저격용 소총 소리를 듣게 됩니다.

해당 지역을 점령한 저항군 때문에 연합군은 고립되고 맙니다. 연합군은 산맥과 무기고, 박격포 진지를 헤쳐나가 적군의 대공 무기 체계를 무력화하고 해당 지역에서 탈출해야 합니다.

디와갈 캠프(DIWAGAL CAMP)

플레이리스트: 팀 어설트, 오브젝티브 레이드, 섹터 컨트롤

험난한 지형과 복잡하게 연결된 동굴이 있는 쿠나르(Kunar)는 저항군이 주로 활약하는 곳입니다. 디와갈 계곡(Diwagal Valley) 남쪽 작은 움막촌 근처에서 저항군의 기지가 발견되었습니다. 해당 지역을 점령하려 침투한 연합군은 저항군의 격렬한 저항에 부딪칩니다.

가름지르 마을(GARMZIR TOWN)

플레이리스트: 팀 어설트, 오브젝티브 레이드, 섹터 컨트롤

아프가니스탄 남쪽에 있는 가름지르 마을에는 주변 용수로에 헬만드 강물을 공급하는 운하가 흐릅니다. 연합군 특수 부대가 저항군의 마을을 점령하려 침투했을 때, 이 중심지는 끔찍한 자옥으로 변모합니다.

카불 시 폐허(KABUL CITY RUINS)

플레이리스트: 팀 어설트, 오브젝티브 레이드, 섹터 컨트롤

고대 도시 카불의 폐허에 연기 기둥이 높게 피어오릅니다. 도시 외곽에서 연합군 병사들은 저항군의 활동을 뿌리 뽑으려 합니다. 양쪽 병사들은 달려나오는 사람은 모조리 죽이는 지붕 위의 암살자들을 피해 돌무더기와 불타는 자동차 사이로 돌진합니다.

칸다하르 시장(KANDAHAR MARKETPLACE)

플레이리스트: 팀 어설트, 오브젝티브 레이드, 섹터 컨트롤

남부에 있는 칸다하르는 인류의 가장 오래된 정착지 중 하나입니다. 한 때 번성했던 무역 중심지였던 이곳은 수세기에 걸친 전쟁으로 폐허가 되었습니다. 도시 북쪽에 있는 시장은 연합군과 저항군이 좁은 골목길과 가판대 사이에서 생사를 건 전투를 벌이는 곳입니다.

쿠나르 기지(KUNAR BASE)

플레이리스트: 팀 어설트, 오브젝티브 레이드, 섹터 컨트롤

아프가니스탄과 파키스탄 국경을 따라 지정된 N2KL 지역은 폭력 행위로 점철되어 있습니다. 저항군이 거센 공격을 시작하자 연합군 전진 기지는 위험에 빠집니다. 병사들이 미로 같은 참호 안에 웅크리고 있을 때, 끊임없는 대포 공격으로 인해 멀리 떨어진 언덕 꼭대기는 점점 연기로 뒤덮입니다.

제품 성능 팁

게임 실행 문제

- ✦ 최소 요구 사항을 만족하는지 확인하고 최신 비디오 카드, 사운드 카드 드라이버가 설치되어 있는지 확인하십시오. NVIDIA 비디오 카드의 경우 www.nvidia.com에서 드라이버를 다운로드할 수 있습니다. ATI 비디오 카드의 경우 www.ati.amd.com에서 드라이버를 다운로드할 수 있습니다.
- ✦ 이 게임을 디스크 버전으로 실행하고 있다면, 디스크에서 DirectX를 재설치 하십시오. 일반적으로 해당 디스크 루트의 DirectX 폴더에서 찾을 수 있습니다. 인터넷에 접속할 수 있다면, www.microsoft.com에서 DirectX 최신 버전을 다운로드하십시오.

일반적인 문제 해결 팁

- ✦ 디스크 버전의 게임을 가지고 있을 때 설치/플레이 자동실행(AutoPlay) 화면이 나타나지 않는다면, 내 컴퓨터(My Computer)의 디스크 드라이브 아이콘을 우클릭한 다음 자동실행을 선택하십시오.
- ✦ 게임 실행이 느리다면, 게임 옵션 메뉴에서 비디오 및 사운드 옵션의 품질을 낮추십시오. 화면 해상도를 낮추는 것도 성능 향상에 도움이 됩니다.
- ✦ 게임 성능을 최적화하려면, Windows에서 실행 중인 다른 작업을 종료하십시오. (EADM 프로그램은 제외).

인터넷 성능 문제

인터넷 플레이어의 성능 저하를 막으려면 파일 공유, 오디오 스트리밍, 채팅 프로그램을 종료하십시오. 이러한 프로그램은 여러분의 접속 대역을 독점해, 랙이나 다른 예상치 않은 문제를 일으킵니다.

본 게임은 온라인 플레이를 위해 다음 TCP/UDP 포트를 사용합니다.

TCP 포트: 80, 443, 9946, 12000-16000, 17502, 42100

UDP 포트 사용은 게임 서버 제공자가 결정합니다.

PC에 라우터의 DMZ를 입력하여 연결 문제가 없는지 확인하십시오. 라우터와 개인 방화벽 문서를 확인하여, 이 포트에 어떻게 게임과 관련된 트래픽을 제공할 것인가에 대한 정보를 확인하십시오. 만약 통합된 인터넷 연결을 사용하고 있다면, 해당 네트워크 관리자에게 문의하십시오.

EA KOREA 고객 지원 안내

■ 고객 지원 서비스 범위

EA Korea 고객 지원실은 아래 서비스를 제공합니다.

- 1) 소비자의 제품관련 문의/답변
- 2) 소비자의 불량 제품에 대한 A/S 교환

■ 제품 보증 기간

Electronic Arts는 소비자가 이 게임을 구입한 후 30일 동안 일반적인 사용환경에서 게임이 담긴 매체와 매뉴얼의 내용에 물리적, 기능적 결함이 없음을 보증합니다.

제품에 이상이 있을 경우 제품, 구입증명서(영수증원본), 이름, 연락처, 주소, 이-메일 주소와 함께 불만 사항을 적어서 구입 일로부터 30일 이내에 보내주시기 바랍니다. 문제 확인 시 신상품으로 교환해 드립니다.

■ A/S 가능한 품목

EA Korea 고객 지원실은 해당 플랫폼에 대하여 아래 기간동안 A/S 교환을 실시하고 있으며, 기간이 지난 이후에는 교환이 불가함을 알려 드립니다.

- 1) PC 게임: 제품 출시 후 2년 이내
- 2) 콘솔 게임: 제품 출시 후 1년 이내

※ 제품 출시 기간이 지난 제품에 대한 A/S는 예외의 경우로 검증 후에 처리될 수 있습니다.

EA Korea 고객 지원실은 아래 교환 가능한 사유에 대하여 A/S 교환을 실시합니다.

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1) 디스크 손상 | 2) 디스크에 스크래치 |
| 3) 읽을 수 없는 디스크 | 4) 케이스 손상 |
| 5) 더러운 케이스 | 6) 타이틀 패킹 불량 |
| 7) 매뉴얼 불량 | 8) 케이스 속지 불량 |
| 9) EA의 광고 내용이 게임과 다를 경우 | 10) 공장에서 생산 중 발생한 모든 불량 |

■ 참고사항

A/S 교환 요청 시에는 아래 내용을 참고하시어 접수해 주시기 바랍니다.

- 제품 개봉 후 소비자 과실에 의한 불량에 대해서는 반품, 교환, 환불이 불가합니다.
- A/S 접수 시 먼저 EA 고객센터(080-578-8823 / 02-578-8823)로 연락을 취하여 주십시오.
- 반드시 구입 영수증과 불량을 증명할 수 있는 제품과 불량에 대한 설명을 첨부하여 EA KOREA 고객 지원실로 보내 주십시오.

- CD 분실은 제품 교환에서 제외됩니다.
- 제품 구입 일로부터 30일(소인유효) 까지 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품은 테스트 후 이상이 있을 경우 교환이 가능합니다.
- 접수된 제품에 이상이 없는 경우 재발송 해드립니다.
- 제품제조상의 문제일 경우 소비자 보호법에 의거해 보상해 드립니다.
- 구입 후 제품 불량 발견 즉시 보내주시면 빠른 처리를 받으실 수 있습니다.
- 매장 진열 시 발생한 모든 A/S는 불가합니다.

※ 자세한 내용은 고객 지원실이나 홈페이지를 통해 확인해 주시기 바랍니다.
(<http://www.ea.co.kr> ➡ 고객 지원실에 문의)

EA KOREA 고객 지원실

주소: 서울시 강남구 삼성동 159-1 아셈타워 1302호 EA Korea (우)135-798

일반 상담전화: 02) 578-8823

무료 상담전화: 080) 578-8823

Web 고객 지원실: www.ea.co.kr ➡ 고객 지원 ➡ 고객 지원실에 접속

Email: support@ea.co.kr

상담시간: 월요일 ~ 금요일 / AM 9:00 ~ PM 6:00 (토, 일요일, 공휴일은 휴무입니다)

홈페이지: www.ea.co.kr

NOTICE

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Medal of Honor and Danger Close are trademarks of Electronic Arts Inc. The DICE logo is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. All trademarks are the property of their respective owners.



Uses Granny Animation. Copyright © 1999 – 2010 by RAD Game Tools, Inc.



MPEG Layer-3 audio coding technology licensed from Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

