



MEDAL OF HONOR™



JICE™



EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene bzw. Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern Symptome einer Epilepsie (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- ✦ Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- ✦ Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- ✦ Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- ✦ Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- ✦ Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10–15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

2	INSTALLATION DES SPIELS
2	SPIELSTART
4	SPIELMECHANIKEN
5	TIER 1
7	HAUPTMENÜ
8	ONLINESPIELE
12	SPIELMODI
17	TIPPS ZUR LEISTUNG
18	KUNDEN-SUPPORT
19	ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT
20	GEWÄHRLEISTUNG

INSTALLATION DES SPIELS

HINWEIS: Die Systemvoraussetzungen findest du unter **electronic-arts.de**.

Installation (DVD-Version):

Lege die DVD in dein DVD-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Falls das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, kannst du das Installationsprogramm unter Windows® 7, Windows® XP oder Windows Vista® manuell aufrufen, indem du **Start > Ausführen** auswählst, **D:\AutoRun.exe** in das Eingabefeld eintippst und anschließend auf OK klickst (ersetze „D:“ bitte durch den Laufwerksbuchstaben deines CD-/DVD-Laufwerks, falls dieser nicht „D:“ sein sollte).

Nach der Installation des Spiels kannst du es entweder über dessen Autostart-Menü oder über den entsprechenden Eintrag im **START**-Menü starten.

Installation (EA Store-Version):

HINWEIS: Weitere Informationen zum Kauf direkter Downloads von EA findest du unter **electronic-arts.de** im Bereich EA STORE.

Klicke nach dem Download des Spiels durch den EA Download Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folge den Bildschirmanweisungen.

Starte das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download Manager.

HINWEIS: Wenn du einen Titel bereits erworben hast und diesen auf einem anderen PC installieren möchtest, installiere zunächst den EA Download Manager auf dem anderen PC, starte diesen und melde dich mit deinem EA Online-Konto an. Wähle den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste und klicke auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

Installation (Versionen von anderen Online-Anbietern):

Kontaktiere bitte den Online-Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, um Anleitungen zu erhalten, wie du das Spiel installierst oder eine weitere Version herunterlädst und diese neu installierst.

SPIELSTART

Spielstart:

Unter Windows Vista und Windows 7 findest du Spiele unter **Start > Spiele**, unter älteren Windows-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**). (EA Store-Benutzer müssen den EA Download Manager ausführen.)

HINWEIS: Im klassischen Windows Vista-Startmenü befinden sich die Spiele unter **Start > Programme > Spiele > Spiele Explorer**.

WWW.MEDALOFHONOR.COM

Über zwei Millionen Soldaten, Seeleute, Flieger und Marines tragen Uniform. Darunter ist auch eine hoch spezialisierte Einheit handverlesener Soldaten unter dem direkten Befehl der National Command Authority (NCA), die immer dann zum Einsatz kommt, wenn die Mission auf keinen Fall fehlschlagen darf. Diese Männer sind die Tier 1-Agenten. Sie operieren auf einer Ebene, die noch über den bestausgebildeten Spezialeinheiten steht. Ihre genaue Anzahl ist geheim, aber es sind wohl nur wenige Hundert. Sie sind lebende und atmende Präzisionswerkzeuge des Krieges. Sie sind Experten in der Anwendung von Gewalt. Im neuen *Medal of Honor™* kannst du in die Stiefel dieser Soldaten schlüpfen und mit deren einzigartigen Fähigkeiten einen neuen Feind bekämpfen, unter den gnadenlosen und harten Bedingungen der Schlachtfelder im heutigen Afghanistan.

KOMPLETTE STEUERUNG

EINZELSPIELER

Bewegung	W/A/S/D
Sprinten	SHIFT
Zielen	Maus
Nahkampf	X
Nachladen	R
Springen	LEERTASTE
Nach rechts lehnen	E
Nach links lehnen	Q
Benutzen/Aktion	F
Haltung wechseln	STRG links
Schießen	Linksklick
Granate werfen	G
Primärwaffe	1
Sekundärwaffe	2
Pistole ausrüsten	3
Waffen durchschalten	Mausrad
Feuermodus auswählen	Mittelklick
Kimme und Korn	Rechtsklick
Spähen & Lehnen	ALT links
Nachtsichtgerät	Y
Dynamisches HUD	H
Pause-Menü	ESC

MULTIPLAYER	
Bewegung	W/A/S/D
Sprinten	SHIFT
Zielen	Maus
Nahkampf	V
Nachladen	R
Springen	LEERTASTE
Sitzplatz wechseln	F1
Benutzen/Aktion	F
Ducken	STRG links
Schießen	Linksklick
Granate werfen	G
Primärwaffe	2
Sekundärwaffe	3
Pistole ausrüsten	1
Waffen durchschalten	Mausrad
Kimme und Korn	Rechtsklick
Unterstützungsaktionen	5 (offensiv) / 6 (defensiv)
Pause-Menü	ESC
Tabelle	TAB

SPIELMECHANIKEN

DYNAMISCHES HUD

Um ein möglichst intensives Spielerlebnis zu erzielen, beschränkt sich das HUD im Spiel auf die absolut notwendigen Daten. Wenn du das dynamische HUD aktivierst, werden die Positionen deiner Verbündeten und des Einsatzziels sowie dein derzeitiger Munitionsvorrat angezeigt.

RUTSCHEN

Wenn du in der Einzelspieler-Kampagne auf eine Deckung zusprinstest, wähle **HALTUNG ÄNDERN** aus, um zu rutschen. Du kannst damit schnell die Deckung erreichen und wieder eine Angriffshaltung einnehmen. Wenn das Rutschen abgeschlossen ist, nimmst du eine geduckte Haltung ein. Wähle **HALTUNG ÄNDERN** aus und halte die Taste gedrückt, um in eine liegende Position zu rutschen.

SPÄHEN & LEHNEN

Spähen & Lehen ermöglicht dir im Einzelspieler-Modus, hinter Objekten in Deckung zu gehen und dich hinauszulehnen, um feindliche Stellungen zu beschießen.

MUNITION ANFORDERN

Wenn dir die Munition ausgeht, kannst du welche von deinen Verbündeten anfordern. Teammitglieder mit ähnlichen Waffen geben dir dann zusätzliche Munition. Das Kugel-Symbol über dem Kopf eines Verbündeten zeigt an, wie oft er dir während eines Levels Nachschub liefern kann. Wenn Verbündete festgenagelt sind oder unter Beschuss stehen, geben sie dir keine Munition.

TIER 1

Tier 1 ist ein konkurrenzbetonter Einzelspieler-Modus, der nur online gespielt werden kann. Bei Tier 1 spielst du Kampagnen-Level erneut, und es geht darum, die beste Zeit und die meisten Fähigkeiten-Kills zu erreichen. Tier 1 ist zudem anspruchsvoller, weil der Schwierigkeitsgrad höher ist und es keine Kontrollpunkte im Level gibt – wenn du neutralisiert wirst, musst du das Level von vorne beginnen.

Spielzeiten und Statistiken werden registriert und in Online-Bestenlisten veröffentlicht, sodass du deine Leistung mit der von Freunden und anderen Spielern aus der ganzen Welt vergleichen kannst. Markierungen in den Levels zeigen die Fortschritte deiner Freunde an. Du kannst mit der Markierung interagieren und deinem Freund die Nachricht schicken, dass du jetzt weiter bist als er. Stelle deine Fähigkeiten zur Schau und zeige deinen Freunden, wo die Spitze der Elite ist!

FÄHIGKEITEN-KILLS

Das Ziel von Tier 1 besteht darin, ein Level in möglichst kurzer Zeit zu meistern. Fähigkeiten-Kills halten die Uhr kurzzeitig an, wodurch du deine Gesamtzeit verbessern kannst.

- ✦ Ein Kopfschuss hält den Timer für zwei Sekunden an.
- ✦ Drei Kopfschüsse hintereinander halten den Timer für fünf Sekunden an.
- ✦ Ein Nahkampfkill hält den Timer für zwei Sekunden an.
- ✦ Drei Nahkampfkills in 10 Sekunden halten den Timer für sechs Sekunden an.
- ✦ Das Ausschalten von zwei Gegnern mit einer einzigen Kugel hält den Timer für sechs Sekunden an.
- ✦ Das Ausschalten von fünf Gegnern in 15 Sekunden hält den Timer für fünf Sekunden an.

SCHWIERIGKEITSGRAD VON TIER 1

Der Schwierigkeitsgrad von Tier 1 simuliert die extremsten Spielbedingungen, die möglich sind. Gesundheit wird langsamer regeneriert, du bekommst von deinen Verbündeten keinen Munitionsnachschub mehr, und die automatische Zielerfassung und das Fadenkreuz deiner Waffe sind deaktiviert. Gegner verursachen außerdem mehr Schaden. Falls du mitten im Level neutralisiert wirst, musst du wieder von vorne beginnen, weil die Kontrollpunkte im Level deaktiviert sind. Dasselbe gilt auch für alle HUD-Elemente – außer den Einsatzzielen und den Namen von Verbündeten.

Bevor du ein Level im Tier 1 spielen kannst, musst du es im normalen Kampagnen-Modus gemeistert haben.



HAUPTMENÜ

EINZELSPIELER

KAMPAGNE

Wähle **NEUES SPIEL** aus, um eine Kampagne zu beginnen. Wähle den Schwierigkeitsgrad **LEICHT**, **MITTEL** oder **SCHWER** aus, um *Medal of Honor* zu starten. Du kannst an dem Krieg in Afghanistan in der Rolle verschiedener Mitglieder des US-Militärs teilnehmen. Als Tier 1-Agent bist du das Skalpell. Du führst weit hinter den feindlichen Linien präzise Schläge gegen wichtige Ziele durch und sicherst Positionen im feindlichen Gebiet. In anderen Missionen bist du als Army Ranger mit enormer Feuerkraft ausgestattet und erlebst das Schlachtfeld hautnah.

Im weiteren Verlauf der Kampagne nimmst du als Scharfschütze an Gefechten teil, rast in einem Geländefahrzeug über die Ebenen von Afghanistan und neutralisierst vom Cockpit eines AH-64 Apache Kampfhubschraubers aus feindliche Lager.

SPEICHERN & LADEN

Beim Spielen von *Medal of Honor* werden deine Fortschritte an mehreren Kontrollpunkten während der Mission automatisch gespeichert. Wirst du neutralisiert, erscheinst du an dem letzten Kontrollpunkt wieder, den du passiert hast.

KAMPAGNENMENÜ

Neues Spiel Beginne eine neue Kampagne.

Weiter Setze eine bereits gespeicherte Kampagne vom letzten Kontrollpunkt aus fort.

Mission wählen Wähle eine bereits abgeschlossene Mission aus.

TIER 1-MODUS

Tier 1 Spiele Tier 1.

OPTIONEN

Gameplay Stelle die Untertitel, Zielempfindlichkeit, Steuerungsumkehr und Bluteffekte ein.

Steuerung Konfiguriere die Steuerung.

Video Passe die Auflösung an, aktiviere den Fenstermodus oder VSync und bearbeite die Helligkeit und den Kontrast.

Audio Ändere die Lautstärke von Musik, Dialogen und Soundeffekten, und wähle eines von vier Sound-Setups aus, um die Wiedergabe auf deinem Lautsprechersystem zu verbessern.

EXTRAS

Filme

Siehe Filme aus dem Spiel erneut ab.

Mitwirkende

Hier kannst du dir die kreativen Köpfe hinter *Medal of Honor* ansehen.

BEENDEN

Beende das Spiel.

ONLINESPIELE

STANDARD EDITION

DAS AKZEPTIEREN DER ENDBENUTZERLIZENZVEREINBARUNGEN VON EA UND PUNKBUSTER IST ZUM SPIELEN ERFORDERLICH. DER ZUGRIFF AUF EXKLUSIVE UND VORZEITIG VERFÜGBARE INHALTE (FALLS VORHANDEN) SOWIE AUF ONLINE-FUNKTIONEN UND/ODER DIENSTE ERFORDERT EIN EA ONLINE-KONTO UND DIE REGISTRIERUNG MIT DEM EINMALIG ZU GEBRAUCHENDEN SERIENCODE, DER JEDEM VERKAUFSEXEMPLAR DER VOLLVERSION BEILIEGT. DIE REGISTRIERUNG FÜR ONLINE-FUNKTIONEN IST AUF EIN EA ONLINE-KONTO PRO SERIENNUMMER BESCHRÄNKT UND NICHT ÜBERTRAGBAR. DU MUSST MINDESTENS 13 JAHRE ALT SEIN, UM DICH FÜR EIN EA ONLINE-KONTO ZU REGISTRIEREN. DIE EA ONLINE-DATENSCHUTZRICHTLINIEN UND -NUTZUNGSBEDINGUNGEN FINDEST DU UNTER WWW.EA.COM. EA STELLT GEGEBENENFALLS BESTIMMTE ZUSÄTZLICHE INHALTE BZW. UPDATES KOSTENLOS ZUR VERFÜGUNG, SOFERN DIESE VORHANDEN SIND. DIE SOFTWARE ENTHÄLT ANTI-CHEAT-TECHNOLOGIE VON PUNKBUSTER. WEITERE INFORMATIONEN ÜBER PUNKBUSTER ERHÄLTST DU AUF EVENBALANCE.COM. DAS SPIEL VERWENDET DIE INHALTSSCHUTZ-TECHNOLOGIE SECUROM VON SONY. (WEITERE INFORMATIONEN, DARUNTER AUCH, WIE MAN SECUROM FÜR DIGITALE VERSIONEN DEINSTALLIERT, FINDEST DU AUF WWW.SECUROM.COM). MIT DER DIGITALEN VERSION KANN DAS SPIEL AUF BIS ZU FÜNF COMPUTERN GLEICHZEITIG GESPIELT WERDEN; BENUTZER KÖNNEN VERWALTEN, WELCHE COMPUTER ZUM SPIELEN DES SPIELS AUTHENTIFIZIERT WERDEN SOLLTEN UND WELCHE NICHT. BESUCHE [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/), UM MEHR INFORMATIONEN ÜBER DE-AUTHENTIFIZIERUNG ZU ERHALTEN. EA KANN DIE ONLINE-FUNKTIONEN MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES EINSTELLEN.

TIER 1 UND LIMITED EDITION

INTERNETVERBINDUNG UND ONLINE-AUTHENTIFIZIERUNG ERFORDERLICH. DAS AKZEPTIEREN DER ENDBENUTZERLIZENZVEREINBERUNGEN VON EA UND PUNKBUSTER IST ZUM SPIELEN ERFORDERLICH. DER ZUGRIFF AUF EXKLUSIVE UND VORZEITIG VERFÜGBARE INHALTE SOWIE AUF ONLINE-FUNKTIONEN UND/ODER DIENSTE ERFORDERT EIN EA ONLINE-KONTO UND DIE REGISTRIERUNG MIT DEM EINMALIG ZU GEBRAUCHENDEN SERIENCODE, DER JEDEM VERKAUFSEXEMPLAR DER VOLLVERSION BEILIEGT. DIE REGISTRIERUNG FÜR ONLINE-FUNKTIONEN IST AUF EIN EA ONLINE-KONTO PRO SERIENNUMMER BESCHRÄNKT UND NICHT ÜBERTRAGBAR. DIE EA ONLINE-DATENSCHUTZRICHTLINIEN UND -NUTZUNGSBEDINGUNGEN FINDEST DU UNTER WWW.EA.COM. DU MUSST MINDESTENS 13 JAHRE ALT SEIN, UM DICH FÜR EIN EA ONLINE-KONTO ZU REGISTRIEREN. DIE SOFTWARE ENTHÄLT ANTI-CHEAT-TECHNOLOGIE VON PUNKBUSTER. WEITERE INFORMATIONEN ÜBER PUNKBUSTER ERHÄLTST DU AUF DER WEBSITE EVENBALANCE.COM. DAS SPIEL VERWENDET DIE INHALTSSCHUTZ-TECHNOLOGIE SECUROM VON SONY. (INFORMATIONEN ZUR DEINSTALLATION VON SECUROM FINDEST DU AUF DER WEBSITE WWW.SECUROM.COM.) DAS SPIEL KANN AUF BIS ZU FÜNF COMPUTERN GLEICHZEITIG GESPIELT WERDEN; BENUTZER KÖNNEN VERWALTEN, WELCHE COMPUTER ZUM SPIELEN AUTHENTIFIZIERT WERDEN SOLLTEN UND WELCHE NICHT. BESUCHE [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE), UM MEHR INFORMATIONEN ÜBER DE-AUTHENTIFIZIERUNG ZU ERHALTEN. EA STELLT GEGEBENENFALLS BESTIMMTE ZUSÄTZLICHE INHALTE BZW. UPDATES KOSTENLOS ZUR VERFÜGUNG, SOFERN DIESE VORHANDEN SIND. EA KANN DIE ONLINE-FUNKTIONEN MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES EINSTELLEN.

MEDAL OF HONOR ONLINE SPIELEN

- | | |
|-----------------|---|
| Spiele | Tritt über SPIELERSUCHE einem schnellen Spiel bei, durchsuche den Server nach Spielen oder erstelle ein Multiplayer-Spiel mit Freunden und Fremden. |
| Karriere | Wechsle deine Ausrüstung oder wirf einen Blick auf den Freischaltungsbaum, deine Statistiken und Auszeichnungen oder die Bestenlisten. |
| Optionen | Passe deine Steuerung oder andere Optionen des Spiels an, darunter auch den Anzeigebereich. |
| Extras | Hol dir Bonusinhalte und lies die Liste der Mitwirkenden oder eine kurze Anleitung, wie man <i>Medal of Honor</i> online spielt. |

KLASSEN & ERFAHRUNG

Du kannst aus drei Klassen wählen, wenn du *Medal of Honor* online spielst. Jede Klasse hat ein einzigartiges Aussehen und verlangt einen gewissen Spielstil, damit du notwendige Funktionen auf dem Schlachtfeld übernehmen kannst. Du kannst außerdem die Waffen der einzelnen Klassen auswählen und modifizieren, sodass ihre jeweiligen Vorzüge verstärkt werden. Die Koalitionstruppen und die OPFOR (für Opposing Force) haben dieselben Klassen.

Der Schütze ist die klassische Kämpferklasse. Sie sind meist direkt an der Front, führen Angriffe auf OPFOR-Stellungen an und bilden das Rückgrat der Streitkräfte. Schützen setzen normalerweise Sturmgewehre und Maschinengewehre ein, sowie Rauchgranaten zur Unterstützung.

Special Ops sind Experten für den Nahkampf. Sie sind mit Maschinenpistolen oder Schrotflinten bewaffnet und setzen für hochexplosive Sabotagemissionen Raketenwerfer ein. Hinter die OPFOR-Stellungen zu schleichen und dort Nachschubrouten abzuschneiden oder Hinterhalte zu legen, gehört zu den gängigen Strategien der Special Ops.

Scharfschützen werden am besten hinter der Hauptlinie postiert und schalten OPFOR-Einheiten aus der Ferne aus. Sie können zwar auch Sprengsätze anbringen und zünden, aber ihre Primärfunktion ist doch die Kontrolle größerer Mengen auf Distanz. Scharfschützen müssen im Kampf Sicherheitsvorkehrungen treffen, da das Visier ihr Sichtfeld stark einschränkt.

Du bekommst Erfahrung für die ausgewählte Klasse, wenn du auf dem Schlachtfeld Handlungen ausführst, für die Punkte vergeben werden. Punkte bekommst du für das Erreichen von Missionszielen. Steigst du auf, werden neue Waffen und Extras freigeschaltet. Jede Klasse steigt unabhängig von den anderen Klassen auf. Wenn du also Zugriff auf neue Waffen oder Fähigkeiten einer Klasse möchtest, musst du als diese Klasse spielen, um Erfahrung zu erhalten. Die Stufe deiner Klasse ist unabhängig von deiner Fraktion. Wenn du als OPFOR einen Schützen der Stufe 7 spielst, hat dein Schütze bei den Koalitionssoldaten auch Stufe 7.

SCHLEIFEN & MEDAILLEN

Deine Stufe ist nur eine Möglichkeit, wie bei *Medal of Honor* Leistung und Fortschritt bewertet werden. Schleifen und Medaillen dienen als Beweis deiner Meilensteine in einem einzelnen Match oder dem Verlauf deiner Karriere. Schleifen sind Auszeichnungen für spezielle Leistungen und können mehrfach vergeben werden. Medaillen sind Auszeichnungen für Leistungen über den Gesamtverlauf deiner Multiplayer-Karriere und werden für wichtige Meilensteine vergeben, wie etwa 100 Kills oder das Erreichen von 100 Einsatzzielen. Die Medaillen und Schleifen, die du dir während einer Runde verdienst, werden nach der Runde angezeigt.

WAFFEN

Jede Waffe in *Medal of Honor* hat Vor- und Nachteile. Scharfschützengewehre sind auf große Entfernung ideal, aber auf kurze Distanz weniger effektiv. Schrotflinten hingegen sind auf kurze Distanz ausgezeichnet, verlieren auf größere Entfernungen aber schnell an Präzision. Die Auswahl der passenden Waffe ist der erste Schritt für eine Strategie zum Sieg über deine Gegner.

Beim Spielen des Online-Teils von *Medal of Honor* erhältst du verschiedene neue Waffen und Zusatzgeräte, darunter Schalldämpfer, Zielfernrohre und spezielle Munition. Passe deine Ausrüstung im Ausrüstung wechseln-Bildschirm an und modifiziere deine Waffe, damit sie zu deinem Spielstil passt.

WAFFEN			
KLASSENTYP	GRUNDEINSTELLUNGEN	FREISCHALTEN	FREISCHALTEN
WAFFEN DER KOALITION			
Schütze	M16A4	M249	F2000
Scharfschütze	M21	M24	G3A4
Special Ops	M4A1	870MCS	P90 PDW
WAFFEN DER OPFOR			
Schütze	AK-47	PKM	F2000
Scharfschütze	SVD	SV-98	G3A4
Special Ops	AKS-74U	TOZ-194	P90 PDW

SCORE-SERIEN & UNTERSTÜTZUNGSAKTIONEN

Du sammelst Punkte, indem du auf andere Spieler schießt oder im Spiel bestimmte Aktionen durchführst. Sobald du anfängst, Punkte zu sammeln, beginnt die Score-Serie. Sie wird aufgebaut, solange du lebst, verfällt aber, wenn du neutralisiert wirst. Bei bestimmten Punkteintervallen erhalten Spieler Unterstützungsaktionen.

Das sind zusätzliche militärische Mittel, die du gegen den Feind einsetzen kannst, wie etwa Artillerie oder bessere Munition. Wenn du ausgeschaltet wirst, während du eine Unterstützungsaktion hast, steht sie dir nach dem Respawn nach wie vor zur Verfügung. Wenn du eine andere Unterstützungsaktion willst, musst du deine Score-Serie bis zur erforderlichen Stufe wiederaufbauen. Eine Anzeige unten rechts zeigt die aktuelle Stufe deiner Score-Serie und die Anforderung für die nächste Stufe an.

TAKTISCHE UNTERSTÜTZUNGSAKTIONEN

STUFE	STUFE DER SCORE-SERIE	OFFENSIV	DEFENSIV	DEFENSIV-PUNKTE-BONUS
1	50	Mörserangriff	AUFKLÄRUNG/ UAV	30
2	100	Raketenangriff	Munition I	40
3	175	Rakete	Panzer I	40
4	250	Artillerie	Munition II	50
5	350	Luftunterstützung	Störsender (Abwehr)	50
6	450	Luftangriff	Munition III	60
7	600	Cruise Missile	Panzer II	100

SPIELMODI



Medal of Honor bietet mehrere Multiplayer-Spielmodi, die für bis zu 24 Spieler Gefechte 12-gegen-12 ermöglichen. Jeder Modus ist über vorprogrammierte Playlists zugänglich. Die Playlists können aus mehreren Spielmodi bestehen, aus denen bei Online-Spielen zufällig ausgewählt wird, oder aus nur einem Spielmodus.

Wenn sich auf einem Server nicht genügend Spieler befinden, beginnt das Spiel mit einer Vorrunde. Dabei können sich die Spieler einen kurzen Überblick über die Karte verschaffen. In der Vorrunde werden keine Punkte vergeben, obwohl die Spieler sich bewegen und schießen können. Die Vorrunde geht so lange, bis die minimale Anzahl von Spielern dem Spiel beigetreten ist.

Nach dem Abschluss der Vorrunde, oder falls keine Vorrunde erforderlich war, begeben sich die Spieler zum Aufwärmen. In dieser Phase wählen die Spieler ihre Bewaffnung aus und bereiten sich auf den Kampf vor. Die Spieler werden eingefroren, bis das Spiel beginnen kann. Nach einem kurzen Countdown können die Spieler sich bewegen und in den Kampf eintreten.

Wenn die Anzahl der Spieler während des Spiels unter die Minimalgrenze sinkt, geht das Spiel wieder in den Vorrundenmodus über, damit andere Spieler die Chance haben, dem Spiel beizutreten. Dadurch wird gewährleistet, dass jeder Server ordentlich bestückt ist.

KAMPFEINSATZ

ÜBERBLICK

Koalitionstruppen müssen fünf Ziele hintereinander räumen, um zu gewinnen. Die OPFOR bildet die Gegenpartei und will die Koalitionstruppen um jeden Preis daran hindern. Das Räumen von Zielen schaltet neue Bereiche der Karte frei, die dann verraten, was das nächste Ziel der Koalitionstruppen ist.

REGELN

Kampfeinsatz wird auf drei verschiedenen Karten gespielt, mit fünf Einsatzzielen pro Karte. Die Einsatzziele unterscheiden sich von Spiel zu Spiel und von Karte zu Karte. Spieler sichern abgestürzte Hubschrauber, schalten Mörserstellungen aus und führen andere story-basierte Aktionen durch.

Bei Kampfeinsatz beginnen die Koalitionstruppen als Angreifer und die OPFOR-Einheiten als Verteidiger. Nach jeder Runde wechseln die Seiten, sodass beide Teams die Gelegenheit zum Angriffsspiel erhalten.

Die Anzeige der Team-Gesundheit steht für die verbleibende Koalitionsverstärkung. Ist sie leer, bevor das aktuelle Ziel geräumt ist, endet das Spiel, und die Koalitionstruppen haben verloren. Beim Erreichen von Einsatzzielen erhalten die Koalitionstruppen einen Teil der Team-Gesundheit zurück. Wenn die Koalitionstruppen alle fünf Einsatzziele erreichen, haben sie gewonnen.

TEAM-STURMLAUF

ÜBERBLICK

Team-Sturmlauf ist ein team-basierter Kampfmodus. Die beiden Teams versuchen, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen, um das Spiel zu gewinnen. Jeder Kill zählt, also schalte viele Gegner aus, um Punkte für dein Team zu machen.

REGELN

Team-Sturmlauf ist ein schonungsloser Kampf zwölf gegen zwölf in einem begrenzten Bereich der Karte, bei dem es um Kills und Punkte geht.

Das ist der bei Weitem härteste Spielmodus. Spieler respawnen ohne Verzögerung und kehren in die Schlacht zurück. Die Karte zeigt die Positionen der verbündeten Spieler und der Munitionskisten an. Nach einem vollständigen Spiel wird die nächste Karte aus der Playlist aufgerufen.

ZIEL-RAID ÜBERBLICK

Beim Ziel-Raid stürmen OPFOR-Truppen eine Karte, um zwei Ziele mit unkonventionellen Spreng- oder Brandvorrichtungen (USBVs) zu sabotieren. Die Koalitionstruppen müssen sie aufhalten und ihre Einrichtungen verteidigen. Die OPFOR-Truppen haben für ihre Aufgabe nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung.

REGELN

Beim Ziel-Raid treten wieder einmal Koalitionstruppen gegen OPFOR-Einheiten an. Diesmal haben die Koalitionstruppen um zwei Einsatzziele herum Stellung bezogen und müssen das Gebiet gegen die angreifenden OPFOR-Truppen verteidigen. Die beiden Einsatzziele können in beliebiger Reihenfolge genommen werden, wodurch die Koalitionstruppen ständig in höchster Alarmbereitschaft bleiben müssen, während sich die OPFOR-Einheiten zu den Einsatzzielen durchkämpfen.

Spieler erhalten für ihre Angriffe zwar wie üblich Punkte, diese zählen aber nicht zur Punktzahl des Teams. Sie werden am Ende der Runde angezeigt, jedoch nicht zur Ermittlung des Siegerteams herangezogen. Wenn die OPFOR-Truppen beide Ziele vor Ablauf der Zeit räumen, haben sie gewonnen. Wenn die Koalitionstruppen die Ziele über die gesamte Zeit erfolgreich verteidigen und die OPFOR-Einheiten zurückschlagen, sind sie die Gewinner.

SEKTORENKONTROLLE ÜBERBLICK

Bei Sektorenkontrolle kämpfen zwei Seiten um die Kontrolle über drei Ziele. Die Ziele sind durch Flaggen markiert. Durch Halten eines Ziels werden über die Zeit Punkte angesammelt. Je mehr Ziele du hältst, desto schneller wächst dein Punktestand. Das Team, das zuerst die vorgegebene Punktzahl erreicht, gewinnt.

REGELN

Auf jeder Karte für Sektorenkontrolle gibt es drei Ziele. Anfangs gelten die Ziele als neutral, und beide Teams können sie erobern. Ziele werden erobert, indem du dich daneben stellst. Je mehr verbündete Einheiten in der Nähe sind, desto schneller ist die Eroberung erfolgreich. Nachdem ein Ziel erobert ist, erhält das Team über die Zeit Punkte. Ziele können im Lauf des Spiels verloren und zurückerobert werden.

KARTEN

HELMAND-TAL

Playlists: Kampfeinsatz

Python 1 hat den Auftrag erhalten, in die südliche Provinz Helmand vorzustoßen, um Aufklärung zu betreiben und Waffenlager zu suchen. Mehrere Flugabwehrstellungen in dem Gebiet verhindern die Lufthoheit der Koalition, was die Lage weiter verkompliziert. Die erfahrenen Männer von Python 1 bereiten sich vor, sie wissen, dass zahllose OPFOR-Einheiten auf sie warten. Schon als sie sich den Flusslauf entlang auf den Weg machen, entdecken sie rasche Bewegungen im entfernten Buschwerk.

Die Koalitionstruppen müssen sich den Weg durch das Tal freikämpfen, dabei mehrere feindliche Anlagen und Bunkersysteme räumen und es schließlich einer Staffel von F18 Hornets ermöglichen, ihre tödliche Ladung über dem Ziel abzuwerfen.

FLUGFELD VON MAZAR-I-SHARIF

Playlists: Kampfeinsatz

Die Koalitionstruppen bereiten einen Angriff auf das im Norden gelegene Flugfeld von Mazar-i-Sharif vor. Zwischen den Wracks von russischen Panzern und Flugzeugen haben die OPFOR-Verbände einen starken Verteidigungsgürtel errichtet. Geheimdienstinformationen zufolge versteckt sich ein HVT beim Rollfeld, weswegen die Operation mit chirurgischer Präzision durchgeführt werden muss. Python 1 wird in ein Areal vorrücken, das aussieht wie ein Friedhof.

Die Koalitionstruppen müssen sich zunächst Zugang zum Flugfeld verschaffen, indem sie eine Barrikade zerstören, und sich dann den Weg durch Hangars und Wracks freikämpfen, bevor sie den Kontrollturm am Ende des Flugfelds erreichen. Unterwegs warten verschanzte Scharfschützen der OPFOR auf die Angreifer.

SHAHI-KOT-GEBIRGE

Playlists: Kampfeinsatz

Ein Chinook-Hubschrauber ist irgendwo im Shahi-Kot-Gebirge abgestürzt. Diese schneebedeckten Gipfel mit Namen „Heim des Königs“ (in der Landessprache) sind schon seit uralten Zeiten ein Rebellenversteck. Python 1 wird in dieser unheimlichen Umgebung abgesetzt, um den Absturz zu untersuchen und nach Überlebenden zu suchen. Als sie aus ihrem Helikopter aussteigen, hören sie schon das Schussgeräusch eines Scharfschützengewehrs, das sich zwischen den Berghängen bricht.

Wegen der starken Präsenz der OPFOR in dem Gebiet sind die Koalitionstruppen schon bald abgeschnitten. Sie müssen sich den Weg die Berge hinauf freikämpfen, vorbei an Munitionslagern und Mörserstellungen, und alle feindlichen Luftabwehranlagen zerstören, um ausgeflogen werden zu können.

DIWAGAL-LAGER

Playlists: Team-Sturm, Lauf, Ziel-Raid, Sektorenkontrolle

Das unwirtliche Terrain und die weiten Höhlensysteme der Provinz Kunar haben das Gebiet bei OPFOR-Einheiten sehr beliebt gemacht. Im südlichen Teil des Diwagal-Tals wurde eine Basis der OPFOR entdeckt, ganz in der Nähe eines kleinen Dorfes mit Schlammhütten. Die Koalitionstruppen rücken vor, um das Gebiet zu räumen, und stoßen auf starken Widerstand der OPFOR-Einheiten.

GARMZIR

Playlists: Team-Sturm, Lauf, Ziel-Raid, Sektorenkontrolle

Durch das Dorf Garmzir im Süden Afghanistans verläuft ein Kanal, der die Bewässerungskanäle der Region mit Wasser aus dem Fluss Helmand versorgt. Der wichtige Ort wird zu einem Inferno der Gewalt, als Special Forces der Koalition einmarschieren, um die ACM-Soldaten zu vertreiben.

RUINEN VON KABUL

Playlists: Team-Sturm, Lauf, Ziel-Raid, Sektorenkontrolle

Rauchsäulen steigen aus den Ruinen der uralten Stadt Kabul auf. In den Randgebieten versuchen Koalitionssoldaten, die OPFOR-Truppen zu vertreiben. Die Kämpfer beider Seiten verschanzen sich zwischen Schutthaufen und brennenden Autowracks, während Scharfschützen von den Dächern aus jeden unter Beschuss nehmen, der sich aus der Deckung wagt.

MARKTPLATZ VON KANDAHAR

Playlists: Team-Sturm, Lauf, Ziel-Raid, Sektorenkontrolle

Kandahar im Süden ist eine der ältesten Ansiedlungen der Menschen, die wir kennen. Das einst blühende Handelszentrum liegt nach Jahrhunderten voller Kriege heute in Trümmern. Ein Marktplatz in einem der nördlichen Viertel der Stadt wird zum Schauplatz einer tödlichen Auseinandersetzung zwischen Koalitionssoldaten und OPFOR-Einheiten in den engen Gassen und zwischen den Marktständen.

KUNAR-BASIS

Playlists: Team-Sturm, Lauf, Ziel-Raid, Sektorenkontrolle

Der als N2KL bezeichnete Sektor an der Grenze von Afghanistan und Pakistan ist ein ständiger Brennpunkt der Gewalt. Eine vorgeschobene Operationsbasis der Koalition gerät in einen schweren Angriff der OPFOR-Truppen. Die entfernte Hügelkuppe ist voller Rauch von dem ständigen Artilleriebeschuss, während die Soldaten sich in den labyrinthisch angelegten Schützengräben verkriechen.

TIPPS ZUR LEISTUNG

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- ✦ Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast. Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website www.nvidia.de. Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website www.ati.amd.de herunterladen.
- ✦ Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Wenn du über einen Internetzugang verfügst, kannst du die aktuelle Version von DirectX von der Website www.microsoft.de herunterladen.

ALLGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

- ✦ Wird der AutoPlay-Bildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster (oder Computer-Fenster unter Windows Vista™) auf dein DVD-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü „AutoPlay“ (oder „Automatische Wiedergabe öffnen ...“ unter Windows Vista™).
- ✦ Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- ✦ Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

INTERNET-PROBLEME

Um Leistungsprobleme bei Internetspielen zu vermeiden, solltest du alle Filesharing-, Streaming Audio- und Chat-Programme vor dem Start des Spiels schließen. Diese Anwendungen können einen Großteil der Bandbreite beanspruchen und Lags oder unerwünschte Effekte verursachen.

Dieses Spiel verwendet folgende TCP- und UDP-Ports für Online-Spiele:

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

Der Betreiber des Spielerservers bestimmt den benötigten UDP-Port.

Binde deinen PC in die DMZ deines Routers ein, um Verbindungsprobleme zu vermeiden.

In den Dokumentationen zu deinem Router oder deiner Personal Firewall findest du Informationen, wie du den Internetverkehr des Spiels über diese Ports zulässt.

Möchtest du über die Internetverbindung eines Unternehmens spielen, wende dich bitte an deinen Netzwerkadministrator.

KUNDEN-SUPPORT

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA. Die Datei *EA-Hilfe* enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ oder Windows 7 bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine frühere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf **Kundendienst**.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol (oder Computer-Symbol unter Windows Vista™) auf deinem Desktop. (Unter Windows XP musst du möglicherweise zunächst auf **Start** und dann auf „Arbeitsplatz“ klicken).
3. Rechtsklicke auf das DVD-ROM-Laufwerk und wähle **ÖFFNEN**.
4. Öffne die Datei **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA:

EA-SUPPORT IM INTERNET

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Website: **www.electronic-arts.de (Support > Direkthilfecenter)**

Hier findest du Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, spielspezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

KONTAKTINFORMATIONEN

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicrufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20 (0,25 € pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 14:00–19:00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30 (1,25 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 11:00–20:00 Uhr und Sa. 11:00–20:00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651 (0,45 € pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 14:00–19:00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62 (1,08 € pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 11:00–20:00 Uhr und Sa. 11:00–20:00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicrufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998 (1,19 CHF pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 14:00–19:00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77 (2,00 CHF pro Minute)

für spielerische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.–Fr. 11:00–20:00 Uhr und Sa. 11:00–20:00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre
für 0190er-Nummern aktiviert ist.

**Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs,
um uns die Problemdiagnose zu erleichtern:**

Klicke dazu auf **Start > Ausführen...** und gib „dxdiag“ ein. Klicke auf OK und nach der Erstellung des Berichtes auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN...** und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.

GEWÄHRLEISTUNG

HINWEIS: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Diese Gewährleistungen gelten nicht für Produkte, die über EA Store oder Drittanbieter erworben wurden.

Garantie

Innerhalb einer Garantiezeit von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon) beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehlern des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Gesetzliche Rechte bleiben von dieser Garantie unberührt.

© 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.

