



MEDAL OF HONOR™



JICE™



OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ (PADACZKA)

Prosimy przeczytać przed uruchomieniem gry lub pozwoleniem dziecku na jej uruchomienie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie niektórych gier komputerowych. Takie przypadłości mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych. Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki (ataki padaczkowe lub nagłe utraty przytomności) spowodowane migotaniem światła, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

Zaleca się, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Gdyby u użytkownika lub jego dziecka wystąpiły podczas gry którekolwiek z następujących objawów: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, utrata przytomności, zaburzenia błędnika, jakiegokolwiek mimowolne odruchy lub drgawki, należy NATYCHMIAST przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.

W CZASIE GRY NALEŻY ZACHOWAĆ NASTĘPUJĄCE ŚRODKI OSTROŻNOŚCI

- ✦ Nie siadaj zbyt blisko ekranu. Usiądź w takiej odległości, na jaką pozwala długość kabli.
- ✦ O ile to możliwe, graj na niezbyt dużym ekranie.
- ✦ Staraj się nie grać, jeśli odczuwasz zmęczenie lub senność.
- ✦ Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- ✦ Odpoczywaj co najmniej 10 do 15 minut na każdą godzinę gry.

SPIS TREŚCI

| | |
|----|-----------------------------|
| 2 | INSTALACJA GRY |
| 2 | URUCHAMIANIE GRY |
| 3 | STEROWANIE |
| 4 | MECHANIKA GRY |
| 5 | 1. KLASA |
| 7 | MENU GŁÓWNE |
| 8 | GRA W SIECI |
| 12 | TRYBY GRY |
| 17 | PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI |
| 18 | CENTRUM POMOCY |
| 20 | GWARANCJA |

INSTALACJA GRY

UWAGA: Informacje na temat wymagań systemowych można znaleźć w witrynie www.ea.pl.

Instalacja (wersja płytowa):

Aby zainstalować grę, umieść płytę w napędzie i postępuj zgodnie z instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.

Jeśli menu automatycznego uruchamiania nie zostanie wyświetlone, należy uruchomić plik instalacyjny ręcznie. W systemach Windows® 7, Windows® XP oraz Windows Vista® należy kliknąć menu **Start**, wybrać opcję **Uruchom**, wpisać w wyświetlonym oknie **D:\AutoRun.exe** i kliknąć przycisk OK. Literę D: należy zastąpić literą przypisaną do napędu CD/DVD-ROM.

Po zainstalowaniu gry można ją uruchomić z menu automatycznego uruchamiania płyty lub z folderu umieszczonego w menu **Start**.

Instalacja (gry zakupione przez EA Store)

UWAGA: Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat zakupu wersji cyfrowej gry EA, odwiedź stronę: www.eastore.pl i kliknij odnośnik do Centrum Pomocy.

Po pobraniu gry przez program EA Download Manager pojawi się ikona instalacji. Kliknij ją i postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.

Gdy proces instalacji zakończy się, uruchom grę bezpośrednio z programu EA Download Manager.

UWAGA: Jeśli po zakupieniu gry chcesz ją zainstalować na innym komputerze, najpierw pobierz i zainstaluj na nim program EA Download Manager, a następnie uruchom aplikację i zaloguj się na swoje konto EA. Wybierz tytuł gry na wyświetlonej liście i kliknij przycisk **Start**, aby pobrać grę

Instalacja (gry zakupione w sklepach internetowych firm trzecich):

Skontaktuj się z dystrybutorem cyfrowym, od którego kupiona została gra, aby uzyskać informacje na temat jej instalacji bądź pobrania oraz instalacji kolejnego egzemplarza.

URUCHAMIANIE GRY

Rozpoczęcie gry:

W Windows Vista i Windows 7 należy wybrać menu **Start > Gry**, a w starszych wersjach Windows menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**). (Użytkownicy EA Store muszą uruchomić program EA Download Manager).

UWAGA: W klasycznym menu Start systemu Windows Vista gry znajdują się w menu **Start > Programy > Gry > Eksplorator gier**.

WWW.MEDALOFHONOR.COM

W armii służy ponad 2 miliony żołnierzy, marynarzy, lotników i marines. Mało znana formacja starannie dobranych żołnierzy wykonuje bezpośrednie rozkazy Naczelnego Dowództwa Narodowego. Wzywa się ich, kiedy misja musi zostać bezwzględnie wykonana. To agenci 1. Klasy. Agenci 1. Klasy funkcjonują na płaszczyźnie niedostępnej nawet dla najlepiej wyszkolonych jednostek sił specjalnych. Ich dokładna liczebność pozostaje tajemnicą, ale wiadomo, że jest ich zaledwie kilkuset. To żywe i bardzo precyzyjne narzędzia zniszczenia. Prawdziwi eksperci w stosowaniu przemocy. Nowy *Medal of Honor™* daje Ci szansę wcielenia się w jednego z nich i wykorzystania ich unikalnych zdolności w walce z nowym wrogiem w wyjątkowo trudnych warunkach współczesnego Afganistanu.

STEROWANIE

TRYB DLA JEDNEGO GRACZA

| | |
|-------------------------------|----------------------------------|
| Ruch | W/A/S/D |
| Sprint | SHIFT |
| Celowanie | Myszka |
| Walka wręcz | X |
| Przeładowanie | R |
| Skok | SPACJA |
| Wchylenie w prawo | Q |
| Wchylenie w lewo | E |
| Użyj/Akcja | F |
| Zmiana postawy | Lewy CTRL |
| Strzał z broni | Kliknięcie lewym przyciskiem |
| Rzut granatem | G |
| Broń podstawowa | 1 |
| Broń dodatkowa | 2 |
| Wyposażenie w pistolet | 3 |
| Zmiana broni | Kółko myszki |
| Wybór trybu strzelania | Kliknięcie środkowym przyciskiem |
| Celownik | Kliknięcie prawym przyciskiem |
| Wchylenie | Lewy ALT |
| Noktowizor | Y |
| Dynamiczny interfejs | H |
| Menu pauzy | ESC |

GRA DLA WIELU OSÓB

| | |
|------------------------|-------------------------------|
| Ruch | W/A/S/D |
| Sprint | SHIFT |
| Celowanie | Myszka |
| Walka wręcz | V |
| Przeładowanie | R |
| Skok | SPACJA |
| Zmiana miejsca | F1 |
| Użyj/Akcja | F |
| Kucnięcie | Lewy CTRL |
| Strzał z broni | Kliknięcie lewym przyciskiem |
| Rzut granatem | G |
| Broń podstawowa | 2 |
| Broń dodatkowa | 3 |
| Wyposażenie w pistolet | 1 |
| Zmiana broni | Kółko myszki |
| Celownik | Kliknięcie prawym przyciskiem |
| Akcje wsparcia | 5 (ofensywna)/6 (defensywna) |
| Menu pauzy | ESC |
| Tablica wyników | TAB |

MECHANIKA GRY

DYNAMICZNY INTERFEJS

W celu zapewnienia jak najbardziej realistycznych i wciągających doznań z gry, interfejs użytkownika został zredukowany do absolutnego minimum. Uruchom dynamiczny interfejs, aby zobaczyć pozycje sprzymierzeńców, cel misji oraz ilość posiadanej amunicji.

POŚLIZG

W kampanii dla jednego gracza, kiedy biegniesz sprintem w kierunku osłony, użyj ZMIANY POSTAWY, aby wykonać ślizg. Dzięki poślizgowi możesz szybko dostać się za osłonę i przejść do ataku. Po zakończeniu poślizgu przyjmujesz pozycję przykucniętą. Przytrzymaj ZMIANĘ POSTAWY, aby przejść do pozycji leżącej.

WYCHYLANIE

W kampanii jednoosobowej gracz może wychylać się zza osłony, aby ostrzeliwać wrogów.

PROŚBA O AMUNICJĘ

Gdy kończy Ci się amunicja, poproś swoich sprzymierzeńców o zaopatrzenie. Członkowie drużyny wyposażeni w podobny typ broni przekażą Ci trochę amunicji. Ikona naboju nad głową sprzymierzeńca pokazuje, ile razy może Ci pomóc podczas misji. Sprzymierzeńcy nie dadzą Ci amunicji, jeśli są atakowani lub przegwożdżeni.

1. KLASA

Tryb 1. Klasy to wyjątkowo trudny, sieciowy tryb rozgrywki dla jednego gracza. Możesz w nim ponownie przejść kampanię, starając się osiągnąć jak najlepszy czas i wykonać jak najwięcej mistrzowskich zabić. Aby zapewnić graczom prawdziwe wyzwanie, w trybie 1. Klasy zwiększono poziom trudności i usunięto punkty kontrolne – gdy zginiesz, musisz zaczynać poziom od nowa.

Czasy ukończenia poziomów i inne statystyki są zapisywane w sieciowych rankingach, dzięki czemu możesz porównać swoje osiągnięcia z dokonaniem znajomych oraz innych graczy z całego świata. Wskaźniki widoczne w czasie gry pokazują postępy Twoich przyjaciół. Użyj wskaźnika, aby w ten sposób wysłać znajomym wiadomość, że udało Ci się ich przegonić. Popisz się swoimi umiejętnościami i pokaż, kto jest prawdziwym asem.

MISTRZOWSKIE ZABICIA

Celem trybu 1. Klasy jest ukończenie poziomu w jak najkrótszym czasie. Wykonywanie mistrzowskich zabić chwilowo zatrzymuje zegar, dzięki czemu możesz osiągnąć lepszy czas.

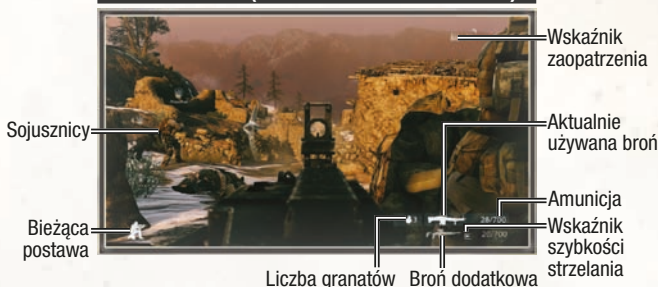
- ✦ Strzał w głowę zatrzymuje zegar na dwie sekundy.
- ✦ Trzy strzały w głowę pod rząd zatrzymują zegar na pięć sekund.
- ✦ Zabicie kogoś ciosem wręcz zatrzymuje zegar na dwie sekundy.
- ✦ Zabicie trzech przeciwników ciosem wręcz w przeciągu 10 sekund zatrzymuje zegar na sześć sekund.
- ✦ Zabicie dwóch wrogów jednym pociskiem zatrzymuje zegar na sześć sekund.
- ✦ Zabicie pięciu przeciwników w przeciągu 15 sekund zatrzymuje zegar na pięć sekund.

POZIOM TRUDNOŚCI W TRYBIE 1. KLASY

W trybie 1. Klasy zapewniono ekstremalne warunki gry. Wolniej odzyskujesz zdrowie, nie otrzymujesz od sprzymierzeńców amunicji, nie widzisz celownika broni i nie otrzymujesz pomocy przy celowaniu we wroga. Oprócz tego przeciwnicy zadają Ci większe obrażenia. Jeśli zginiesz, musisz rozpocząć poziom od nowa, gdyż wszystkie punkty kontrolne zostały usunięte. Usunięto również wszystkie elementy interfejsu użytkownika, poza celami misji i imionami sprzymierzeńców.

Jeśli chcesz zagrać w jakiś poziom w trybie 1. Klasy, musisz najpierw ukończyć go w kampanii.

EKRAN GRY (TRYB JEDNOOSOBOWY)



MENU GŁÓWNE

TRYB JEDNOOSOBOWY

KAMPAANIA

Wybierz opcję NOWA GRA, aby rozpocząć kampanię. Wybierz poziom trudności – NISKI, ŚREDNI lub WYSOKI, aby rozpocząć grę w *Medal of Honor*. Możesz wziąć udział w wojnie w Afganistanie, wcielając się w jednego z członków armii Stanów Zjednoczonych. Jako agent 1. Klasy działasz niczym skalpel. Twoim zadaniem jest przeniknięcie na teren wroga, wykonanie precyzyjnych ataków na bardzo ważne cele i zabezpieczenie pozycji dla sojuszników. W innych misjach działasz niczym ciężki młot i ruszasz do bezpośredniej walki jako Ranger armii Stanów Zjednoczonych.

W czasie kampanii weźmiesz udział w walkach snajperów, gonitwie na quadach przez równiny Afganistanu i szturmie śmigłowcem AH-64 Apache na obozy wroga.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Gdy grasz w *Medal of Honor*, twoje postępy są automatycznie zapisywane w punktach kontrolnych misji. Jeśli zginiesz, wznowisz grę od ostatniego punktu kontrolnego.

MENU KAMPAII

| | |
|--------------------|---|
| Nowa gra | Rozpoczęcie nowej kampanii. |
| Kontynuuj | Wznowienie zapisanej kampanii od ostatniego punktu kontrolnego. |
| Wybór misji | Wybór jednej z ukończonych misji. |

TRYB 1. KLASY

| | |
|-------------|-------------------------|
| Graj | Zagraj w tryb 1. Klasy. |
|-------------|-------------------------|

OPCJE

| | |
|-------------------|---|
| Gra | Zmień wyświetlanie napisów, dopasuj czułość celowania, odwróć oś trybu rozglądania się i zmodyfikuj poziom brutalności. |
| Sterowanie | Skonfiguruj sterowanie w grze. |
| Grafika | Zmień rozdzielczość, włącz tryb okienkowy, ustaw synchronizację pionową oraz dopasuj kontrast i jasność obrazu. |
| Dźwięk | Zmień głośności muzyki, dialogów i efektów dźwiękowych, oraz wybierz schemat dźwiękowy, który najlepiej pasuje do posiadanego przez Ciebie zestawu głośników. |

DODATKI

Filmy

Odtwórz sekwencje filmowe z gry.

Autorzy

Poznaj kreatywnych twórców gry *Medal of Honor*.

WYJŚCIE

Wyjście z gry.

| KSYWKI NA HUD (DYNAMICZNY INTERFEJS) | KSYWKI W NAPISACH |
|---|-------------------|
| Deuce | Diabeł |
| Panther | Pantera |
| Rabbit | Królik |
| Preacher | Klecha |
| Mother | Matka |

W grze „*Medal of Honor*” istnieją dwie wersje językowe ksywek bohaterów. W tabeli zamieściliśmy tłumaczenia, które powinny wyeliminować wszelkie wątpliwości. Hua!

GRA W SIECI

EDYCJA STANDARDOWA

DO GRY WYMAGANE JEST ZAAKCEPTOWANIE UMOWY LICENCYJNEJ KOŃCOWEGO UŻYTKOWNIKA EA ORAZ UMOWY LICENCYJNEJ KOŃCOWEGO UŻYTKOWNIKA PROGRAMU PUNKBUSTER. DOSTĘP DO ZAWARTOŚCI SPECJALNEJ ORAZ PROMOCYJNEJ (JEŚLI TAKA ISTNIEJE), A TAKŻE FUNKCJI I/LUB USŁUG SIECIOWYCH WYMAGA KONTA SIECIOWEGO EA ORAZ REJESTRACJI JEDNORAZOWEGO KODU SERYJNEGO DOŁĄCZONEGO DO NOWOZAKUPIONEJ, ORYGINALNEJ GRY. REJESTRACJA DOSTĘPU DO FUNKCJI SIECIOWYCH JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA NUMER SERYJNY. NUMERU TEGO NIE MOŻNA PRZEKAZAĆ DALEJ PO WYKORZYSTANIU. ABY ZAŁOŻYĆ KONTA EA, MUSISZ MIEĆ UKOŃCZONE 13 LAT. ZASADY OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH ORAZ REGULAMIN USŁUGI MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE [WWW.EA.COM](http://www.ea.com). EA MOŻE ZAPEWNIAC BEZ DODATKOWYCH OPŁAT PEWNE ELEMENTY DODATKOWE I/LUB ULEPSZENIA, JEŚLI BĘDĄ ONE DOSTĘPNE. TEN PROGRAM WYKORZYSTUJE TECHNOLOGIĘ PUNKBUSTER ZAPOBIEGAJĄCĄ OSZUSTWOM. WIĘCEJ INFORMACJI O PUNKBUSTERZE ZNAJDZIESZ NA STRONIE [EVENBALANCE.COM](http://evenbalance.com). TA GRA WYKORZYSTUJE TECHNOLOGIĘ OCHRONY DANYCH O NAZWIE SECURUM, AUTORSTWA FIRMY SONY (WIĘCEJ INFORMACJI, W TYM PORADY ODNOŚNIE USUWANIA SECURUMU Z WERSJI CYFROWEJ, MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE [WWW.SECURUM.COM](http://www.securum.com)). CYFROWĄ WERSJĘ GRY MOŻNA ZAINSTALOWAĆ NA MAKSYMALNIE PIĘCIU KOMPUTERACH; UŻYTKOWNICY MOGĄ DECYDOWAĆ, KTÓRE KOMPUTERY MAJĄ AUTORYZACJĘ DO GRY. ODWIEDŹ STRONĘ [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://activate.ea.com/deauthorize/), ABY UZYSKAĆ WIĘCEJ INFORMACJI NA TEMAT USUWANIA AUTORYZACJI. FIRMA EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYNIECIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE [WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES](http://www.ea.com/2/service-updates).

EDYCJA LIMITOWANA ORAZ TIER 1

DO GRY WYMAGANE JEST ZAAKCEPTOWANIE UMOWY LICENCYJNEJ KOŃCOWEGO UŻYTKOWNIKA EA ORAZ UMOWY LICENCYJNEJ KOŃCOWEGO UŻYTKOWNIKA PROGRAMU PUNKBUSTER. DOSTĘP DO ZAWARTOŚCI SPECJALNEJ ORAZ PROMOCYJNEJ, A TAKŻE FUNKCJI I/LUB USŁUG SIECIOWYCH WYMAGA KONTA SIECIOWEGO EA ORAZ REJESTRACJI JEDNORAZOWEGO KODU SERWISOWEGO DOŁĄCZONEGO DO NOWO ZAKUPIONEJ, ORYGINALNEJ GRY. REJESTRACJA DOSTĘPU DO FUNKCJI SIECIOWYCH JEST OGRANICZONA DO JEDNEGO KONTA EA NA NUMER SERYJNY. NUMERU TEGO NIE MOŻNA PRZEKAZAĆ DALEJ PO WYKORZYSTANIU. ABY ZAŁOŻYĆ KONTO EA, MUSISZ MIEĆ UKOŃCZONE 13 LAT. ZASADY OCHRONY DANYCH OSOBOWYCH ORAZ REGULAMIN USŁUGI MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE WWW.EA.COM. EA MOŻE ZAPEWNIAC BEZ DODATKOWYCH OPŁAT PEWNE ELEMENTY DODATKOWE I/LUB ULEPSZENIA, JEŚLI BĘDĄ ONE DOSTĘPNE. TEN PROGRAM WYKORZYSTUJE TECHNOLOGIĘ PUNKBUSTER ZAPOBIEGAJĄCĄ OSZUSTWOM. WIĘCEJ INFORMACJI O PUNKBUSTERZE ZNAJDZIESZ NA STRONIE EVENBALANCE.COM. TA GRA WYKORZYSTUJE TECHNOLOGIĘ OCHRONY DANYCH O NAZWIE SECUROM, AUTORSTWA FIRMY SONY (WIĘCEJ INFORMACJI, W TYM PORADY ODNOŚNIE USUWANIA SECUROMU Z WERSJI CYFROWEJ, MOŻNA ZNALEZĆ NA STRONIE WWW.SECUROM.COM). CYFROWĄ WERSJĘ GRY MOŻNA ZAINSTALOWAĆ NA MAKSYMALNIE PIĘCIU KOMPUTERACH; UŻYTKOWNICY MOGĄ DECYDOWAĆ, KTÓRE KOMPUTERY MAJĄ AUTORYZACJĘ DO GRY. ODWIEDŹ STRONĘ [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/), ABY UZYSKAĆ WIĘCEJ INFORMACJI NA TEMAT USUWANIA AUTORYZACJI. FIRMA EA MOŻE ZAPRZESTAĆ OBSŁUGI FUNKCJI SIECIOWYCH PO UPŁYNIECIU 30 DNI OD UMIESZCZENIA STOSOWNEGO OGŁOSZENIA NA STRONIE WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

GRA W MEDAL OF HONOR W SIECI

- Graj** Wybierz opcję DOPASUJ GRACZY, aby od razu wejść do gry, przeglądaj serwery w poszukiwaniu meczy lub załóż sesję wieloosobową dla znajomych i innych graczy.
- Kariera** Zmień swoje wyposażenie, zobacz elementy do odblokowania, obejrzyj swoje statystyki i medale lub sprawdź rankingi.
- Opcje** Zmień sterowanie lub inne ustawienia gry, włącznie ze sposobem wyświetlania obrazu.
- Dodatki** Uzyskaj dostęp do dodatkowej zawartości, obejrzyj listę autorów lub zapoznaj się z krótkim wprowadzeniem do sieciowej gry w *Medal of Honor*.

KLASY I DOŚWIADCZENIE

Podczas sieciowej rozgrywki w *Medal of Honor* można wybrać jedną z trzech klas postaci. Każda z klas wygląda inaczej i wymaga innego stylu gry, pozwalając graczom pełnić różne role na polu bitwy. Możesz także wybierać i zmieniać zestaw broni każdej z klas, dopasowując je do swoich preferencji. Siły zbrojne Koalicji oraz siły przeciwnika (Opposing Force, czyli w skrócie OPFOR) posiadają te same klasy postaci.

Strzelec to typowy żołnierz. Strzelcy walczą na linii frontu i idą na czele każdego ataku na pozycje OPFORu. Stanowią rdzeń każdej armii. Przeważnie używają karabinów automatycznych i maszynowych. Korzystają również z granatów dymnych.

Komandosi są ekspertami w walce w zwarciu. Korzystają z pistoletów maszynowych i strzelb. Mają też przy sobie wyrzutnie rakiet do niszczenia ważnych celów. Dwie główne strategie komandosów to zastawianie zasadzek oraz przekradanie się na teren OPFORu i odcinanie jego linii zaopatrzenia.

Snajperzy najlepiej się spisują, gdy zajmują pozycje z dala od linii frontu i zabijają wroga z bezpiecznej odległości. Potrafią zakładać zdalnie sterowane ładunki wybuchowe, ale ich głównym zadaniem jest nękanie wroga z dużej odległości. Snajperzy muszą zachowywać w czasie walki ostrożność, gdyż celowanie za pomocą lunety znacząco ogranicza ich pole widzenia.

Zdobywasz doświadczenie dla wybranej klasy przez wykonywanie w czasie walki punktowanych czynności. Punkty otrzymujesz za wykonywanie wytycznych misji. Zdobywanie kolejnych poziomów doświadczenia daje Ci dostęp do nowych broni i dodatków. Każda klasa awansuje na następne poziomy niezależnie od innych, więc jeśli chcesz rozwinąć którąś z klas, musisz nią grać i zdobywać doświadczenie. Poziom każdej z klas jest niezależny od strony konfliktu, którą grasz. Jeśli jesteś na 7. poziomie jako strzelec OPFORu, masz również 7. poziom doświadczenia jako strzelec Koalicji.

BARETKI I MEDALE

Poziom postaci to tylko jeden ze sposobów mierzenia Twoich postępów w grze *Medal of Honor*. Baretki i medale są świadectwem Twoich osiągnięć w pojedynczej potyczce oraz w całej Twojej karierze w trybie wieloosobowym. Baretki są przyznawane za określone osiągnięcia i można je otrzymać wiele razy. Medale są związane z Twoją karierą w trybie wieloosobowym i otrzymujesz je za różne osiągnięcia, jak na przykład za zabicie łącznie 100 wrogów lub wypełnienie 100 wytycznych. Baretki i medale, które uda Ci się zdobyć w czasie walki, zostaną wyszczególnione pod koniec rundy.

UZBROJENIE

Każda broń w *Medal of Honor* ma swoje wady i zalety. Karabiny snajperskie są skuteczne na duży dystans, ale stosunkowo słabe z bliska. Strzelby świetnie się spisują z bliska, ale wraz z dystansem tracą na celności. Wybór odpowiedniej broni to pierwszy krok na drodze do opracowania strategii, dzięki której pokonasz swoich wrogów.

Grając w *Medal of Honor* w sieci, zdobędziesz kilka nowych broni i akcesoriów; a w tym tłumiki, lunety oraz specjalną amunicję. Możesz zmienić wyposażenie i dopasować uzbrojenie do własnego stylu gry na ekranie zmiany ekwipunku.

| UZBROJENIE | | | |
|---------------------|------------|--------------------|--------------------|
| TYP KLASY | PODSTAWOWA | DO ODBLOKOWANIA | DO ODBLOKOWANIA |
| UZBROJENIE KOALICJI | | | |
| Strzelec | M16A4 | M249 | F2000 |
| Snajper | M21 | M24 | G3A4 |
| Komandos | M4A1 | 870MCS | P90 PDW |
| UZBROJENIE OPFORU | | | |
| Strzelec | AK-47 | PKM | F2000 |
| Snajper | SVD | SV-98 | G3A4 |
| Komandos | AKS-74U | TOZ-194 | P90 PDW |

SERIE ZABITYCH I AKCJE WSPARCIA

Punkty otrzymujesz za zabijanie przeciwników lub wykonywanie pewnych określonych czynności. Gdy zaczynasz zbierać punkty, rozpoczyna się seria. Seria zabitych trwa tak długo, jak żyjesz. Gdy zginiesz, musisz zaczynać od nowa. Gdy zdobędziesz odpowiednią liczbę punktów w serii, zyskujesz dostęp do akcji wsparcia.

Akcje wsparcia to dodatkowa pomoc, którą można wykorzystać przeciwko wrogom. Może to być na przykład artyleria albo lepsza amunicja. Jeśli zginiesz, mając dostęp do niewykorzystanej akcji wsparcia, możesz z niej skorzystać po odrodzeniu. Jeśli chcesz otrzymać inną akcję wsparcia, musisz zdobyć odpowiednią liczbę punktów w serii. Wskaźnik w prawym dolnym rogu ekranu pokazuje Twój obecny poziom serii i wymaganą liczbę punktów do następnego poziomu.

TAKTYCZNE AKCJE WSPARCIA

| POZIOM | POZIOM SERII | ATAK | OBRONA | PREMIA ZA OBRONĘ |
|--------|--------------|----------------------|----------------------|------------------|
| 1 | 50 | Ostrzał moździerzowy | ZWIAD/UAV | 30 |
| 2 | 100 | Atak raketowy | Amunicja I | 40 |
| 3 | 175 | Rakieta | Pancerz I | 40 |
| 4 | 250 | Artyleria | Amunicja II | 50 |
| 5 | 350 | Nalot | Zagłuszacz (ochrona) | 50 |
| 6 | 450 | Nalot | Amunicja III | 60 |
| 7 | 600 | Pocisk manewrujący | Pancerz II | 100 |

TRYBY GRY



Medal of Honor oferuje kilka trybów gry wieloosobowej, w których może wziąć udział nawet 24 gracze podzielonych na dwie drużyny po 12 osób. Ze wszystkich trybów gry można skorzystać za pośrednictwem list gier. Listy gier mogą składać się z jednego lub kilku trybów rozgrywki, które będą wybierane losowo.

Jeśli na serwerze nie ma wystarczającej liczby graczy, potyczka rozpoczyna się przygotowaniami. Gracze mają dzięki temu okazję zapoznać się z mapą. Mogą swobodnie poruszać się i strzelać, ale nie otrzymują żadnych punktów. Przygotowania kończą się, gdy do gry dołączy wymagana ilość graczy.

Po zakończeniu przygotowań, lub w przypadku, gdy nie były one w ogóle potrzebne, zaczyna się rozgrzewka. Gracze mogą wtedy wybrać swoje wyposażenie i przygotować się do walki. Gracze nie mogą się ruszać aż do rozpoczęcia potyczki. Potem po krótkim odliczaniu gracze odzyskują możliwość poruszania się i mogą rozpocząć walkę.

Jeśli w czasie gry liczba graczy spadnie poniżej minimalnego poziomu, ponownie rozpoczynają się przygotowania, w czasie których nowi gracze będą mogli przyłączyć się do gry. Dzięki temu każdy serwer ma w czasie potyczki wystarczającą liczbę graczy.

MISJA BOJOWA

OPIS

By osiągnąć zwycięstwo, siły zbrojne Koalicji muszą zająć kolejno pięć wyznaczonych celów. Naprzeciw nim stoją oddziały OPFORu, które zrobią wszystko, aby ich powstrzymać. Zajęcie celu odsłania nową partię mapy i wskazuje oddziałom Koalicji nowy cel do zajęcia.

ZASADY

Misja bojowa rozgrywana jest na trzech mapach. Z każdą z map związanych jest pięć celów. Cele zmieniają się wraz z każdą potyczką i mapą. Mogą polegać na przykład na zabezpieczeniu wraku helikoptera, zlikwidowaniu stanowisk artyleryjskich lub wykonaniu jakiegoś zadania związanego z fabułą.

W czasie misji bojowej siły zbrojne Koalicji zaczynają jako atakujący, a OPFOR musi się bronić. Po każdej rundzie następuje zmiana stron, dzięki czemu obie drużyny mają szansę na atak.

Wskaźnik zdrowia drużyny pokazuje ilość wsparcia dostępnego dla Koalicji. Jeśli wskaźnik spadnie do zera, zanim bieżący cel zostanie osiągnięty, potyczka kończy się przegraną Koalicji. Po osiągnięciu celu, siły zbrojne Koalicji zyskują trochę zdrowia drużyny. Jeśli siły Koalicji wykonają wszystkie pięć wytycznych, potyczka kończy się ich wygraną.

SZTURM DRUŻYNOWY

OPIS

Szturm drużynowy to walka między dwoma drużynami. Obie drużyny starają się osiągnąć pewną określoną ilość punktów, która gwarantuje zwycięstwo. Staraj się zabić jak najwięcej wrogów, gdyż zwiększa to wynik drużyny.

ZASADY

W szturmie drużynowym dwie 12-osobowe drużyny walczą ze sobą na zamkniętym terenie. Celem gry jest zabijanie wrogów i zdobywanie punktów. Wszystkie chwytły dozwolone.

To zdecydowanie najprostszy ze wszystkich trybów gry. Po śmierci gracze zostają odrodzeni i mogą natychmiast wrócić do walki. W czasie gry na mapie zaznaczone jest pozycja sprzymierzeńców i położenie skrzynek z amunicją. Po zakończeniu potyczki uruchomiona zostaje kolejna mapa na liście.

ATAK NA CEL

OPIS

W trybie ataku na cel siły OPFORu szarżują przez mapę, aby podłożyć pod dwa cele improwizowane ładunki wybuchowe. Siły zbrojne Koalicji muszą ich powstrzymać i zapewnić swoim strukturom bezpieczeństwo. OPFOR ma mają ograniczony czas na wykonanie zadania.

ZASADY

W ataku na cel siły zbrojne Koalicji ponownie stają do walki z OPFORem. Tym razem oddziały Koalicji są okopane w pobliżu dwóch ważnych celów, których muszą bronić przed atakującymi żołnierzami OPFORu. Cele mogą zostać zdobyte w dowolnej kolejności, więc siły zbrojne Koalicji muszą nieustannie mieć się na baczności i uważać na nadciągających przeciwników.

Gracze zyskują punkty za zabijanie, ale nie są one doliczane do wyniku drużyny. Punkty zdobyte indywidualnie przez graczy będą wyświetlone na końcu rundy, ale nie mają one wpływu na wynik potyczki. Jeśli siłom OPFORu uda się zniszczyć oba cele przed zakończeniem czasu, odniesie zwycięstwo. Jeśli siły zbrojne Koalicji zdołają obronić cele przed OPFORem, wygrywają potyczkę.

KONTROLA SEKTORU

OPIS

W kontroli sektoru obie strony konfliktu muszą rywalizować o kontrolę nad trzema celami. Cele te oznaczone są flagami. Za utrzymywanie celu otrzymuje się punkty. Im więcej drużyna kontroluje celów, tym szybciej zdobywa punkty. Pierwsza drużyna, która zdobędzie wyznaczoną ilość punktów, wygrywa.

ZASADY

Na każdej mapie kontroli sektoru znajdują się trzy cele. Wszystkie trzy punkty są początkowo neutralne i każdy z nich może zostać zajęty przez jedną z drużyn. By zająć punkt, musisz znaleźć się w jego pobliżu. Im więcej sprzymierzeńców znajdzie się w pobliżu celu, tym szybciej zostanie on zajęty. Po zajęciu celu drużyna powoli zdobywa punkty. W trakcie potyczki można przejmować należące do wroga cele.

MAPY

DOLINA HELMAND

Lista gier: misja bojowa

Pyton 1 ma za zadanie przebić się przez południową prowincję Helmand i poszukać składów broni oraz zdobyć informacje o działaniach wroga. Z powodu kilku stanowisk przeciwlotniczych, siły Koalicji nie mogą uzyskać kontroli nad przestrzenią powietrzną, co mocno komplikuje sprawę. Doświadczeni członkowie oddziału Pyton 1 szykują się do walki. Wiedzą, że w okolicy aż roi się od wojsk OPFORu. Gdy wyruszają w dół strumienia, dostrzegają nagle jakiś szybki ruch w odległych zaroślach.

Oddziały Koalicji muszą przebić się przez dolinę, oczyszczając po drodze twierdze i bunkry. Eskadra samolotów F18 Hornet będzie mogła dzięki temu zbombardować swój cel.

LOTNISKO MAZAR-I SZARIF

Lista gier: misja bojowa

Siły zbrojne Koalicji szykują się do ataku na północne lotnisko w Mazar-I Szarif. Oddziały OPFORu ustanowiły silną linię obrony pośród wraków rosyjskich czołgów i samolotów. Według informacji zwiadu gdzieś w pobliżu lotniska znajduje się cel o dużym znaczeniu. Dlatego właśnie należy przeprowadzić precyzyjny atak. Oddział Pyton 1 szykuje się do wkroczenia na teren, który wygląda jak cmentarzysko.

By dostać się do wieży kontroli lotów na końcu pasa startowego, oddziały Koalicji muszą najpierw zniszczyć barykadę blokującą dostęp do lotniska, a następnie przebić się przez hangary oraz wraki maszyn. W okolicy czają się dobrze okopani snajperzy OPFORu.

GÓRY SHAHIKOT

Lista gier: misja bojowa

Gdzieś w górach Shahikot rozbił się śmigłowiec Chinook. Te pokryte śniegiem szczyty, zwane przez tamtejszą ludność „Królewską Ostoją“, od bardzo dawna stanowią schronienie dla rebeliantów. Oddział Pyton 1 został wysłany w to straszne miejsce z zadaniem odszukania ocalałych. Po wyjściu z helikoptera żołnierze słyszą nagle huk strzału z karabinu snajperskiego. Dźwięk odbił się echem po stromych zboczach gór.

W okolicy znajduje się mnóstwo żołnierzy OPFORu. Oddziały Koalicji zdane są wyłącznie na siebie. Muszą przedrzeć się na górę przez moździerz i składy amunicji, aby zlikwidować stanowiska przeciwlotnicze wroga. Dzięki temu będzie można przeprowadzić tu ewakuację powietrzną.

OBÓZ – DOLINA DIWAGAL

Lista gier: szturm drużynowy, atak na cel, kontrola sektoru

Surowy krajobraz i skomplikowane sieci połączonych jaskiń sprawiają, że prowincja Kunar jest ulubionym miejscem działań OPFORu. W południowej części doliny Diwagal, w pobliżu małej osady złożonej z lepianek znaleziono bazę OPFORu. Siły zbrojne Koalicji mają oczyścić teren i stawić czoła dużemu oddziałowi przeciwników.

MIASTO GARMZIR

Lista gier: szturm drużynowy, atak na cel, kontrola sektoru

Przez miasteczko Garmzir, znajdujące się w południowej części Afganistanu, biegnie kanał, który dostarcza okolicznym systemom nawadniania wodę z rzeki Helmand. Ten ważny punkt zamienia się w prawdziwe piekło, gdy przybywają jednostki specjalne Koalicji, aby oczyścić miasto z sił OPFORu.

RUINY KABULU

Lista gier: szturm drużynowy, atak na cel, kontrola sektoru

Ze starożytnego Kabulu wznoszą się wysokie słupy dymu. Oddziały Koalicji starają się pozbyć wojsk OPFORu z jednego z sektorów przedmieścia. Żołnierze obu stron przemykają pomiędzy gruzami i płonącymi wrakami samochodów, gdyż snajperzy na dachu natychmiast ściągają każdego, kto wyjdzie na otwarty teren.

BAZAR – KANDAHAR

Lista gier: szturm drużynowy, atak na cel, kontrola sektoru

Znajdujący się na południu Kandahar to jedna z najstarszych ludzkich osad. To niegdyś kipiące życiem centrum wymiany handlowej zostało zrujnowane przez stulecia wojen. Targowisko w północnej części miasta stało się miejscem zaciętej bitwy. Żołnierze Koalicji i OPFORu walczą na śmierć i życie w wąskich alejkach między straganami.

BAZA W KUNAR

Lista gier: szturm drużynowy, atak na cel, kontrola sektoru

W znajdującym się na afgańsko-pakistańskiej granicy sektorze N2KL trwają krwawe zamieszki. Siły OPFORu przeprowadziły śmiały atak na wysuniętą bazę operacyjną Koalicji. Całe wzgórze powoli pokryło się dymem od ciągłego ostrzału artyleryjskiego i żołnierze muszą tłoczyć się w labiryncie okopów.

PORADY DOTYCZĄCE WYDAJNOŚCI

PROBLEMY PODCZAS GRY

- ✦ Upewnij się, że Twój komputer spełnia minimalne wymagania systemowe gry oraz że masz zainstalowane najnowsze sterowniki karty graficznej i karty dźwiękowej: Jeśli masz kartę graficzną NVIDIA, odwiedź stronę www.nvidia.pl, aby pobrać sterowniki. Jeśli masz kartę graficzną ATI, odwiedź stronę www.ati.amd.com, aby pobrać sterowniki.
- ✦ Jeśli korzystasz z wersji płytowej gry, spróbuj zainstalować biblioteki DirectX z płyty. Zazwyczaj można je znaleźć w folderze DirectX w głównym katalogu na płycie. Jeśli masz dostęp do Internetu, możesz odwiedzić stronę www.microsoft.com i pobrać najnowszą wersję bibliotek DirectX.

OGÓLNE WSKAZÓWKI PRZY ROZWIĄZYWANIU PROBLEMÓW

- ✦ Jeśli korzystasz z wersji płytowej niniejszej gry i ekran autoodtwarzania nie pojawia się samoczynnie po włożeniu płyty do napędu, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu w oknie „Mój komputer“ i wybierz autoodtwarzanie.
- ✦ Jeśli gra działa powoli, spróbuj zmienić niektóre ustawienia dźwięku i grafiki w menu opcji gry. Zmniejszenie rozdzielczości ekranu umożliwia zwykle zwiększenie wydajności gry.
- ✦ W celu uzyskania optymalnej wydajności możesz wyłączyć inne aplikacje działające w tle (oprócz programu EA Download Manager, jeżeli jest on konieczny do uruchomienia gry), w tym również program antywirusowy (z zachowaniem odpowiednich środków ostrożności).

PROBLEMY Z WYDAJNOŚCIĄ PODCZAS GRY W INTERNECIE

Aby zapewnić płynną grę w Internecie, wyłącz przed uruchomieniem gry wszystkie komunikatory oraz aplikacje do współużytkowania plików i strumieniowania audio/wideo. Tego typu aplikacje mogą wykorzystywać zbyt dużą część przepustowości łącza, co powoduje występowanie opóźnień lub innych niepożądanych efektów w grze.

Gra wykorzystuje następujące porty TCP oraz UDP podczas gry w Internecie:

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

Osoba udostępniająca serwer gry ustala, jaki port UDP jest używany.

Umieść swój komputer w strefie DMZ routera, aby upewnić się, że nie będzie problemów z połączeniem.

Zapoznaj się z dokumentacją swojego routera lub zapory internetowej, aby uzyskać informacje na temat udostępniania tych portów podczas gry. Jeśli chcesz grać w biurowej sieci internetowej, skontaktuj się ze swoim administratorem sieci.

CENTRUM POMOCY

W razie kłopotów z niniejszą grą skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

Ponadto w pliku pomocy EA znajdziesz rozwiązania najczęstszych problemów i odpowiedzi na pytania dotyczące prawidłowego używania tego produktu.

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra jest już zainstalowana):

W przypadku systemu Windows Vista lub Windows 7: przejdź do menu **Start > Gry**, kliknij ikonę gry prawym przyciskiem myszy i wybierz odpowiednią pozycję w menu podręcznym.

W przypadku wcześniejszych wersji systemu Windows: kliknij pozycję **Pomoc techniczna** w grupie gry w menu **Start > Programy** (lub **Wszystkie programy**).

Aby otworzyć plik pomocy EA (gdy gra nie jest jeszcze zainstalowana):

1. Włóż płytę z grą do napędu optycznego.
2. Kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer” na pulpicie (w przypadku systemu Windows XP konieczne może być kliknięcie przycisku Start, a następnie ikony „Mój komputer”).
3. Kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę napędu, w którym znajduje się płyta z grą, a następnie wybierz opcję „Otwórz”.
4. Otwórz plik **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Jeśli pomimo informacji zawartych w pliku pomocy EA wciąż napotykasz problemy, skontaktuj się z Centrum Pomocy EA.

CENTRUM POMOCY EA W INTERNECIE

Jeśli masz dostęp do Internetu, odwiedź stronę Centrum Pomocy EA pod adresem:

<http://pomoc.ea.pl>

Znajdziesz tu wiele informacji na temat DirectX, kontrolerów gry, modemów i sieci, a także informacje o bieżącej konserwacji systemu oraz wydajności. Nasza strona zawiera aktualne informacje dotyczące najczęściej występujących problemów, pomoc związaną z daną grą oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania (FAQ). Z tych samych informacji korzystają nasi technicy podczas rozwiązywania problemów z działaniem gry. Aktualizujemy naszą stronę pomocy codziennie, jeśli zatem szukasz szybkiego rozwiązania, zajrzyj najpierw tam.

KONTAKT Z CENTRUM POMOCY

Jeśli mimo to wciąż potrzebujesz pomocy, skontaktuj się z naszym zespołem (od poniedziałku do piątku w godzinach 9:00 – 17:00).

E-mail: pomoc_techiczna@ea.com

UWAGA: Centrum Pomocy nie oferuje informacji dotyczących kodów, sposobu przejścia danej gry itp.

Aby pomóc nam lepiej zdiagnozować dany problem, przed skontaktowaniem się z nami wygeneruj raport diagnostyczny DirectX Twojego komputera:

Kliknij **Start > Uruchom...** i wpisz dxdiag. Kliknij OK, a następnie, gdy raport będzie już gotowy, kliknij **ZAPISZ WSZYSTKIE INFORMACJE...** i zapisz raport na pulpicie Windows.

GWARANCJA

UWAGA: poniższe gwarancje mają zastosowanie jedynie do produktów w wersji pudełkowej. Nie odnoszą się do produktów sprzedawanych w sieci, za pośrednictwem EA Store lub firm trzecich.

Ograniczona gwarancja

Electronic Arts gwarantuje nabywcy oprogramowania, że nośnik, na którym oprogramowanie zostało zapisane, będzie wolny od wad mechanicznych i wykonania przez 12 miesięcy od daty zakupu. Przez ten czas uszkodzone nośniki będą wymieniane pod warunkiem odesłania oryginalnego nośnika wraz z dowodem zakupu, opisem uszkodzenia i adresem zwrotnym do **Electronic Arts Polska, ul. Hłzecka 26, 02-135 Warszawa**. Niniejsza gwarancja jest dodatkowa i w żaden sposób nie ogranicza praw ustawowych. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego oprogramowania, które jest dostarczane bez gwarancji, jak i nośnika, jeśli był używany niewłaściwie, został uszkodzony, bądź był nadmiernie eksploatowany.

Electronic Arts nie obejmuje gwarancją produktów zakupionych z drugiej ręki (gdy konsument nie jest pierwszym użytkownikiem produktu).

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, logo EA logo, Medal of Honor oraz Danger Close są znakami towarowymi Electronic Arts Inc. Logo DICE jest znakiem towarowym EA Digital Illusions CE AB. Wszystkie znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.



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



Technologia kodowania dźwięku MPEG Layer-3 została użyta na licencji Fraunhofer IIS oraz THOMSON multimedia.

