



MEDAL OF HONOR™



JICE™



AVISO DE EPILEPSIA

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados videojogos. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epiléticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de videojogos pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um videojogo, pare **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulte o seu médico.

PRECAUÇÕES A TOMAR DURANTE A UTILIZAÇÃO

- ✦ Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- ✦ De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- ✦ Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- ✦ Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- ✦ Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar videojogos.

ÍNDICE

- 2 INSTALAR O JOGO**
- 2 COMEÇAR A JOGAR**
- 3 CONTROLOS COMPLETOS**
- 4 MECÂNICA DE JOGO**
- 5 TIER 1**
- 7 MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)**
- 8 JOGAR ONLINE**
- 12 MODOS DE JOGO**
- 17 DICAS DE DESEMPENHO**
- 18 APOIO AO CLIENTE**
- 20 GARANTIA**

INSTALAR O JOGO

NOTA: para saber os requisitos do sistema, consulte www.portugal.ea.com.

Para instalar (utilizadores com disco):

Para instalar o jogo, introduza o disco na sua unidade de disco e siga as instruções que aparecem no ecrã.

Se o menu de Execução Automática não aparecer imediatamente, inicie o programa de lançamento de forma automática no Windows® 7, Windows® XP ou Windows Vista® e faça clique em **Start (Iniciar) > Run (Executar)**, escreva **D:\AutoRun.exe** na caixa de texto e, em seguida, clique em OK (substitua pela letra correcta da sua unidade de CD/DVD-ROM, caso não seja 'D:').

Quando o jogo estiver instalado pode iniciá-lo a partir do menu de Execução Automática do jogo ou localizando-o através do menu **START (Iniciar)**.

Para instalar (utilizadores Loja EA):

NOTA: se pretender obter mais informações sobre a compra de downloads directos da EA, visite a www.eastore.ea.com e faça clique em **MAIS SOBRE DOWNLOADS DIRECTOS**.

Depois do jogo ter sido descarregado pelo EA Download Manager, faça clique sobre o ícone de instalação apresentado e siga as instruções do ecrã.

Execute o jogo (quando terminar a instalação) directamente através do EA Download Manager.

NOTA: se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão início para descarregar o jogo.

Para instalar (Utilizadores online de terceiros):

Contacte o retalhista onde adquiriu este jogo, para obter informações sobre a instalação do jogo ou sobre como efectuar uma transferência e reinstalação de uma outra cópia.

COMEÇAR A JOGAR

Para iniciar o jogo:

Os jogos no Windows Vista e Windows 7 estão localizados no Menu **Iniciar > Jogos** e nas versões anteriores de Windows no menu **Iniciar > Programas** (ou **Todos os Programas**) situado no canto inferior esquerdo do ecrã. (Os utilizadores da Loja EA precisam de ter o EA Download Manager a funcionar.)

NOTA: no estilo de menu Iniciar Clássico do Windows Vista, os jogos encontram-se em **Iniciar > Programas > Jogos > Explorador de Jogos**.

WWW.MEDALOFHONOR.COM

Mais de dois milhões de soldados, marinheiros, aviadores e Marines usam este uniforme. De entre estas unidades, e agindo sob a Autoridade de Comando Nacional (NCA), é designado um grupo altamente especializado de combatentes seleccionados, para que a missão não possa falhar. Estes homens são os Soldados Tier 1. Actuam sempre sob condições extremas, para além das mais treinadas Forças de Operações Especiais. Os seus números exactos, embora secretos, rondam as poucas centenas. São autênticas máquinas de guerra de precisão humanas. São peritos na aplicação da violência. O novo *Medal of Honor™* permite-lhe calçar as botas destes soldados e aplicar todas as suas capacidades únicas contra um novo inimigo nas implacáveis e hostis condições do campo de batalha do Afeganistão.

CONTROLOS COMPLETOS

UM JOGADOR	
Movimento	W/A/S/D
Correr	SHIFT
Apontar	Rato
Luta corpo-a-corpo	X
Recarregar	R
Saltar	BARRA DE ESPAÇOS
Inclinar para a direita	Q
Inclinar para a esquerda	E
Usar/Acção	F
Alterar Postura	CTRL Esq
Disparar arma	Clique com o botão esquerdo do rato
Lançar granada	G
Arma primária	1
Arma secundária	2
Carregar pistola	3
Percorrer armas	Roda do rato
Seleccionar modo disparar	Clique com o botão do meio do rato
Mira	Clique com o botão direito do rato
Espreitar e inclinar	ALT Esq
HUD Dinâmica	Z
Dynamic HUD	H
Menu Pausa	ESC

MULTIJOGADOR

Movimento	W/A/S/D
Correr	SHIFT
Apontar	Rato
Luta corpo-a-corpo	V
Recarregar	R
Saltar	BARRA DE ESPAÇOS
Mudar de local	F1
Usar/Acção	F
Agachar	CTRL Esq
Disparar arma	Clique com o botão esquerdo do rato
Lançar granada	G
Arma primária	2
Arma secundária	3
Usar pistola	1
Percorrer armas	Roda do rato
Mira	Clique com o botão direito do rato
Acções de apoio	5 (ofensiva)/6 (defensiva)
Menu Pausa	ESC
Lista de pontuação	TAB

MECÂNICA DE JOGO

HUD DINÂMICA

Para alcançar uma experiência única de jogo, é necessário um conjunto mínimo de dados para a HUD do jogo. Activar a HUD Dinâmica para visualizar a localização dos seus aliados, o objectivo, e o seu número actual de munições.

FAZER SLIDE

Ao correr para se proteger na campanha para um jogador, seleccionar **CHANGE STANCE** (Alterar Postura) para fazer slide. Ao fazer slide consegue alcançar rapidamente protecção e voltar a uma posição de ataque. Quando terminar o seu slide, passa para a posição agachada. Seleccionar e manter premido **CHANGE STANCE** (Alterar Postura) para uma posição deitada.

ESPREITAR E INCLINAR

Espreitar e inclinar permite-lhe no modo Um Jogador proteger-se atrás de objectos e inclinar-se para disparar contra as posições do inimigo nos jogos em campanha.

PEDIR MUNIÇÕES

Quando estiver a ficar sem munições, pode pedir mais aos seus aliados. Os membros do batalhão com o mesmo tipo de armas irão fornecer-lhe munições adicionais. O ícone de bala acima da cabeça do aliado apresenta o número de vezes que este poderá reabastecer o jogador durante um nível. Os aliados não poderão fornecer munições caso estejam encurralados ou sob ataque.

TIER 1

Tier 1 é um modo de jogo competitivo, apenas disponível online, para um jogador. No Tier 1, volte a jogar níveis em Campanha de modo a conseguir alcançar o melhor tempo e as melhores técnicas de aniquilação. Para além do desafio do Tier 1, a dificuldade aumenta e não existem quaisquer pontos de controlo de nível intermédio-se morrer, terá de voltar ao início do nível.

Os tempos de jogo e as estatísticas são registados e lançados nos quadros de liderança on-line para que o jogador possa comparar a sua prestação com a dos amigos e outros jogadores a nível mundial. Os marcadores dentro dos níveis apresentam a progressão de jogo dos seus amigos. Aceda a um marcador para enviar uma mensagem aos amigos e mostrar de que modo conseguiu superá-los. Coloque as suas capacidades em jogo e mostre aos seus amigos quem é a elite da elite.

TÉCNICAS DE ANIQUILAÇÃO

O objectivo do Tier 1 é concluir um nível no menor período de tempo possível. Para que possa melhorar o seu tempo, o relógio pára temporariamente quando obtiver as técnicas de aniquilação.

- ✦ Um tiro na cabeça pára o relógio durante dois segundos.
- ✦ Três tiros na cabeça consecutivos fazem parar o relógio durante cinco segundos.
- ✦ Uma aniquilação corpo-a-corpo pára o relógio durante dois segundos.
- ✦ Três aniquilações corpo-a-corpo em 10 segundos fazem parar o relógio durante seis segundos.
- ✦ Aniquilar dois inimigos com uma única bala faz parar o relógio durante seis segundos.
- ✦ Aniquilar cinco inimigos em 15 segundos faz parar o relógio durante cinco segundos.

DIFICULDADE NO TIER 1

O grau de dificuldade no Tier 1 simula as mais extremas condições de jogo. O nível de saúde do jogador é regenerado com um índice inferior, deixa de poder reabastecer-se de munições provenientes dos seus aliados, e a função Snap to Target (Proteger-se para Disparar) e a mira da sua arma são desactivadas. Os inimigos têm igualmente a possibilidade de causar maiores danos. Se for aniquilado a meio de um nível, terá de voltar ao início uma vez que se encontram desactivados os pontos de controlo de nível intermédio. Para além disso, todos os elementos da HUD – à excepção dos objectivos e dos nomes dos amigos – ficam desactivados.

Antes de poder jogar uma etapa no Tier 1, a mesma deve ser concluída na campanha normal.



MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

SINGLE PLAYER (UM JOGADOR)

CAMPAIGN (CAMPANHA)

Seleccionar NEW GAME (Novo Jogo) para iniciar uma campanha. Seleccionar o nível de dificuldade EASY (Fácil), MEDIUM (Média), OU HARD (Difícil), para iniciar o *Medal of Honor*. Opcionalmente, pode participar na guerra do Afeganistão assumindo o papel de diferentes membros do exército americano. Como Soldado Tier 1, está na linha da frente. A sua missão é infiltrar-se bem no interior das linhas inimigas, realizar ataques cirúrgicos contra alvos importantes e segurar posições em território inimigo. Noutras missões, vai assumir a força de ataque, onde irá percorrer o campo de batalha como Ranger do Exército em missões de acção directa.

À medida que a campanha vai avançando, vai participar em tiroteios, percorrer as planícies afegãs num todo-o-terreno e dizimar campos inimigos ao comando de um helicóptero de ataque AH-64 Apache.

GUARDAR E CARREGAR

Durante o jogo *Medal of Honor*, o seu progresso é guardado automaticamente através de diversos pontos de controlo intermédios. Quando morrer, reaparece no último ponto de controlo por onde passou.

CAMPAIGN MENU (MENU CAMPANHA)

- | | |
|---|--|
| New Game
(Novo Jogo) | Iniciar uma nova campanha. |
| Continue
(Continuar) | Continuar uma campanha já guardada a partir do último ponto de controlo. |
| Mission Select
(Seleccionar Missão) | Seleccionar uma missão já concluída. |

MODO TIER 1

- | | |
|---------------|---------------|
| Tier 1 | Jogar Tier 1. |
|---------------|---------------|

OPÇÕES

- | | |
|--------------------------------|---|
| Gameplay
(Jogo) | Ajustar as legendas, sensibilidade na mira, inversão do controlo e definições de pontaria. |
| Controls
(Controlos) | Configurar os controlos. |
| Video (Vídeo) | Ajustar a resolução, activar o modo de janela, activar VSync, e ajustar o brilho e o contraste. |
| Audio (Áudio) | Alterar o volume da música, dos diálogos e dos efeitos sonoros, bem como escolher uma de entre quatro definições concebidas para melhorar o áudio para as suas colunas. |

EXTRAS

Movies (Filmes) Volte a jogar em modo cinema.

Credits (Créditos) Conhecer as mentes criativas por detrás do *Medal of Honor*.

SAIR

Sair do jogo.

JOGAR ONLINE

EDIÇÃO STANDARD

O UTILIZADOR TEM DE ACEITAR O ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL EA E O ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL PUNKBUSTER PARA JOGAR. O ACESSO A CONTEÚDOS EXCLUSIVOS, O ACESSO A CONTEÚDOS EM PRIMEIRA MÃO (SE EXISTENTES) E A CARACTERÍSTICAS ONLINE E/OU SERVIÇOS REQUER UMA CONTA EA ONLINE E O REGISTO COM O CÓDIGO ÚNICO DE SÉRIE FORNECIDO COM A COMPRA DE UM NOVO JOGO. O REGISTO PARA FUNÇÕES ONLINE ESTÁ LIMITADO A UMA CONTA EA POR CÓDIGO DE SÉRIE, NÃO TRANSMISSÍVEL APÓS A RESPECTIVA UTILIZAÇÃO. TEM DE TER 13 ANOS OU MAIS PARA SE REGISTAR COM UMA CONTA ONLINE DA EA. A POLÍTICA DE PRIVACIDADE DA EA ONLINE E AS CONDIÇÕES DE SERVIÇO ENCONTRAM-SE EM WWW.EA.COM. A EA PODERÁ FACULTAR CERTO CONTEÚDO INCREMENTAL E/OU ACTUALIZAÇÕES SEM CUSTOS ADICIONAIS, CASO E QUANDO ESTEJAM DISPONÍVEIS. O SOFTWARE ESTÁ PROTEGIDO COM TECNOLOGIA PUNKBUSTER ANTI-FRAUDE. PARA MAIS INFORMAÇÕES ACERCA DA PUNKBUSTER, VISITE EVENBALANCE.COM. O JOGO USA TECNOLOGIA DE PROTECÇÃO DE CONTEÚDOS SONY SECURUM. (MAIS INFORMAÇÃO, INCLUINDO INSTRUÇÕES DE DESINSTALAÇÃO SECURUM PARA VERSÕES DIGITAIS, EM WWW.SECURUM.COM). É POSSÍVEL JOGAR UMA VERSÃO DIGITAL DO JOGO NUM MÁXIMO DE CINCO COMPUTADORES; OS UTILIZADORES PODEM DEFINIR QUE COMPUTADORES ESTÃO OU NÃO AUTORIZADOS A JOGAR. CONSULTE [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/) PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE NÃO-AUTORIZAÇÕES. A EA PODE RETIRAR AS FUNÇÕES ONLINE APÓS AVISO PRÉVIO DE 30 DIAS PUBLICADO EM WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

TIER 1 E EDIÇÃO LIMITADA

É NECESSÁRIA UMA LIGAÇÃO À INTERNET, A AUTENTICAÇÃO ONLINE E A ACEITAÇÃO DO ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL EA E DO ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL PUNKBUSTER PARA JOGAR. O ACESSO A CONTEÚDOS EXCLUSIVOS, O ACESSO A CONTEÚDOS EM PRIMEIRA MÃO E A CARACTERÍSTICAS ONLINE E/OU SERVIÇOS REQUER UMA CONTA EA ONLINE E O REGISTO COM O CÓDIGO ÚNICO DE SÉRIE FORNECIDO COM A COMPRA DE UM NOVO JOGO. O REGISTO PARA FUNÇÕES ONLINE ESTÁ LIMITADO A UMA CONTA EA POR CÓDIGO DE SÉRIE, NÃO TRANSMISSÍVEL APÓS A RESPECTIVA UTILIZAÇÃO. A POLÍTICA DE PRIVACIDADE DA EA ONLINE E AS CONDIÇÕES DE SERVIÇO ENCONTRAM-SE EM WWW.EA.COM. TEM DE TER 13 ANOS OU MAIS PARA SE REGISTAR COM UMA CONTA ONLINE DA EA. O SOFTWARE ESTÁ PROTEGIDO COM TECNOLOGIA ANTI-FRAUDE PUNKBUSTER. PARA MAIS INFORMAÇÕES ACERCA DA PUNKBUSTER, VISITE EVENBALANCE.COM. O JOGO USA TECNOLOGIA DE PROTECÇÃO DE CONTEÚDOS SONY SECUROM. (MAIS INFORMAÇÃO, INCLUINDO INSTRUÇÕES DE DESINSTALAÇÃO SECUROM, EM WWW.SECUROM.COM). É POSSÍVEL JOGAR NUM MÁXIMO DE CINCO COMPUTADORES; OS UTILIZADORES PODEM DEFINIR QUE COMPUTADORES ESTÃO OU NÃO AUTORIZADOS A JOGAR. CONSULTE [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/) PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE NÃO-AUTORIZAÇÕES. A EA PODERÁ FACULTAR CERTO CONTEÚDO ADICIONAL E/OU ACTUALIZAÇÕES SEM OUTROS CUSTOS, SEMPRE QUE ESTEJAM DISPONÍVEIS. A EA PODE RETIRAR AS FUNÇÕES ONLINE APÓS AVISO PRÉVIO DE 30 DIAS PUBLICADO EM WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

JOGAR MEDAL OF HONOR ONLINE

Play (jogar)

Ir para MATCHMAKER (Criador de Jogo) para jogar um jogo rápido, procurar jogos no servidor ou criar um jogo multijogador com amigos e desconhecidos.

Career (Carreira)

Alterar o equipamento, consultar a directoria desbloqueada, as estatísticas e medalhas ou os quadros de liderança.

Options (Opções)

Ajustar os controlos ou outras opções do jogo, incluindo a área do ecrã.

Extras

Recuperar conteúdo bónus, ver créditos ou ver instruções rápidas sobre como jogar *Medal of Honor* online.

CLASSES E EXPERIÊNCIA

Pode escolher uma das três classes de jogo no *Medal of Honor* online. Cada classe tem um aspecto único e requer um determinado estilo para jogar, permitindo-lhe completar funções no campo de batalha. Pode igualmente seleccionar e personalizar as armas utilizadas pela classe, adoptando as forças a seu favor. As forças da coligação e a Força Opositora (OPFOR) utilizam as mesmas classes.

O Rifleman (Atirador) corresponde à classe de combate básica. São habitualmente combatentes da linha da frente, encabeçando a carga contra as posições da OPFOR, e a espinha dorsal das forças militares. Os atiradores usam geralmente espingardas de assalto e metralhadoras, dispondo também de granadas de fumo.

As Special Ops (Operações Especiais) são peritas no combate de curto alcance. Utilizam metralhadoras ligeiras ou caçadeiras, e têm sempre um lança-rockets preparado para a sabotagem massiva. Espreitar atrás das linhas da OPFOR e destruir as rotas de abastecimento são duas estratégias chave das Special Ops (Operações Especiais).

Os Snipers (Atiradores Furtivos) são especialistas em tomar posições atrás da linha principal e aniquilar a OPFOR a grande distância. Capazes de instalar e fazer detonar explosivos, a sua principal função é o controlo de pontaria a longa distância no meio da multidão. Os Snipers (Atiradores Furtivos) precisam de tomar precauções para se manterem seguros em combate, porque olhar através da mira limita o seu campo de visão.

O jogador ganha experiência para a classe escolhida ao realizar acções que o façam Pontuar no campo de batalha. O jogador pontua quando consegue concluir os objectivos da missão. Ao subir de nível o jogador desbloqueia novas armas e extras. Cada classe tem os seus próprios níveis, assim, se o jogador pretender ter acesso a novas armas ou capacidades correspondentes a determinada classe, deverá jogar nessas classes para ganhar experiência. O nível da classe não está dependente da sua facção. Se ao jogar como OPFOR, o jogador for um Rifleman (Atirador) de nível 7, quando jogar como um soldado de coligação será também um Rifleman (Atirador) de nível 7.

GALÕES E MEDALHAS

O nível do jogador é apenas uma das formas de avaliação do seu desempenho e progresso em *Medal of Honor*. Os galões e as medalhas funcionam como registos dos seus feitos num único jogo ou para todo o decurso da sua carreira. Os galões são prémios para funcionalidades específicas e podem ser atribuídos várias vezes. As medalhas são prémios registados durante a sua carreira de multijogador e que marcam momentos cruciais, como por exemplo quando atinge 100 mortes ou completa 100 objectivos. As medalhas e os galões que conquista durante uma ronda são resumidos no final dessa mesma ronda.

ARMAS

Todas as armas em *Medal of Honor* têm vantagens e desvantagens. As armas do Sniper (Atirador Furtivo) têm um melhor desempenho no longo alcance, mas não são tão eficazes em curto alcance. As caçadeiras são excelentes a curta distância, mas perdem precisão a longa distância. Seleccionar uma arma adequada é talvez o primeiro passo na formação de uma estratégia para conquistar a OPFOR.

Quando joga a versão online do *Medal of Honor*, conquista diversas novas armas e acessórios, incluindo silenciadores, miras e munições personalizadas. Ajuste o seu equipamento no ecrã Change Gear (Alterar Equipamento) e personalize a sua arma para se adaptar ao seu estilo de jogo.

ARMAS			
TIPO DE CATEGORIA	BÁSICO	DESBLOQUEAR	DESBLOQUEAR
ARMAS DA COLIGAÇÃO			
Rifleman (Atirador)	M16A4	M249	F2000
Sniper (Atirador Furtivo)	M21	M24	G3A4
Special Ops (Operações Especiais)	M4A1	870MCS	P90 PDW
ARMAS OPFOR			
Rifleman (Atirador)	AK-47	PKM	F2000
Sniper (Atirador Furtivo)	SVD	SV-98	G3A4
Special Ops (Operações Especiais)	AKS-74U	TOZ-194	P90 PDW

PONTUAÇÕES ENCADEADAS E ACÇÕES DE APOIO

O jogador conquista pontos matando outros jogadores ou realizando determinadas acções no jogo. Quando começa a conquistar pontos, inicia-se a pontuação encadeada.

A pontuação encadeada vai acumulando enquanto o jogador se mantiver vivo, mas é cancelada quando morre. Em momentos específicos, recebe Acções de Apoio.

As Acções de Apoio são bens extra-militares que pode utilizar contra os adversários, como artilharia ou munições melhores. Se morrer com uma Acção de Apoio que não tenha sido ainda activada, poderá utilizá-la quando regenerar. Se quiser conquistar uma Acção de Apoio diferente, terá de alcançar novamente o nível necessário nas pontuações encadeadas. Um contador no canto inferior direito do ecrã mostra o nível actual da sua pontuação encadeada e a pontuação necessária para o nível seguinte.

ACÇÕES DE APOIO TÁCTICO

NÍVEL	NÍVEL DE PONTUAÇÃO ENCADEADA	OFENSIVA	DEFENSIVA	BÓNUS DE PONTOS DEFENSIVOS
1	50	Mortar Strike (Ataque com morteiro)	INTEL/UAV	30
2	100	Rocket Attack (Ataque com Rocket)	Ammo I (Munição I)	40
3	175	Missile (Míssil)	Armor I (Blindados I)	40
4	250	Artillery (Artilharia)	Ammo II (Munição II)	50
5	350	Strafing run (Ataque aéreo)	Jammer (Bloqueador)	50
6	450	Air strike (Ataque aéreo)	Ammo III (Munição III)	60
7	600	Cruise Missile (Míssil de cruzeiro)	Armor II (Blindado II)	100

MODOS DE JOGO



Medal of Honor disponibiliza diversos modos de jogo multijogador que podem englobar até 24 jogadores para combates 12 contra 12. Cada modo encontra-se acessível através de listas de jogo pré-programadas. As listas de jogo podem ter vários modos de jogo, que vão circulando aleatoriamente nos jogos online, ou no modo para um jogador.

Caso não existam jogadores suficientes disponíveis num servidor, o jogo é iniciado com uma pré-ronda. Os jogadores podem assim aceder a informações antecipadas sobre o mapa. Não são registados quaisquer pontos na pré-ronda, embora os jogadores possam movimentar-se e disparar. A pré-ronda continua até ser obtido um número mínimo de jogadores necessários para iniciar o jogo.

Depois de concluída a pré-ronda, ou caso não seja necessária qualquer pré-ronda, os jogadores avançam para o aquecimento. Enquanto estiverem a aquecer, podem seleccionar o seu armamento e preparar-se para entrar em combate. Os jogadores são mantidos bloqueados até o jogo iniciar. Após uma breve contagem decrescente, os jogadores são desbloqueados e podem dar início ao combate.

Durante o jogo, caso o número de jogadores desça abaixo do limite mínimo, o jogo passa para o modo pré-ronda para que outros jogadores possam aderir aumentando o número de jogadores em jogo. Desta forma é assegurado que cada servidor dispõe de um número mínimo de jogadores para combate.

COMBAT MISSION (MISSÃO DE COMBATE)

DESCRIÇÃO

As forças da coligação têm de completar cinco objectivos consecutivos para poderem ganhar. A OPFOR serve como força opositora e vai querer derrubar as forças da coligação a todo o custo. A conclusão de objectivos desbloqueia novas áreas no mapa, revelando assim qual o próximo objectivo das forças da coligação.

REGRAS

A Missão de Combate é jogada em três mapas diferentes, com cinco objectivos por mapa. Os objectivos variam de jogo para jogo e de mapa para mapa. Os jogadores defendem helicópteros abatidos, eliminam estações de morteiros, e executam outras acções baseadas no enredo do jogo.

Em Missão de Combate as forças da coligação começam por atacar e a OPFOR vão defender. Após cada ronda, dá-se uma troca de posições, permitindo a ambas as equipas a possibilidade de fazer parte da ofensiva.

O indicador de Team Health (Saúde da Equipa) representa os reforços disponíveis da coligação. Se o nível de Team Health (Saúde da Equipa) se esgotar antes da conclusão do objectivo, o jogo termina e as forças da coligação deixam de pontuar. Se as forças da coligação concluírem objectivos ganham Team Health (Saúde da Equipa). Se as forças da coligação concluírem a totalidade dos cinco objectivos, saem vitoriosas.

TEAM ASSAULT (ASSALTO DE EQUIPA)

DESCRIÇÃO

O Team Assault (Assalto de Equipa) é um modo de combate com base em equipas. As duas equipas lutam para alcançarem um determinado número de pontos para ganharem o jogo. Cada morte pontua, por isso o jogador deve aniquilar a OPFOR para aumentar os pontos da sua equipa.

REGRAS

O Team Assault (Assalto de Equipa) é um combate de 12 contra 12 sem tréguas numa zona restrita do mapa. As duas equipas combatem para ganharem mortes e pontos. Este é, sem dúvida, um dos modos de jogo mais directo. Os jogadores regeneram-se instantaneamente e regressam ao combate. O mapa de jogo apresenta a posição dos jogadores amistosos e as caixas de munições. Após um jogo completo, o mapa muda para o próximo da lista de jogo.

OBJECTIVE RAID (ATAQUE A ALVOS)

DESCRIÇÃO

No Objective Raid (Ataque a Alvos), as OPFOR ronda o mapa para sabotar dois objectivos utilizando dispositivos explosivos improvisados (IED). As forças da coligação têm de os deter e defender os seus domínios. A OPFOR tem um período limite de tempo para concluir o seu objectivo.

REGRAS

O Objective Raid (Ataque a Alvos) volta a colocar as forças da coligação contra a OPFOR. Aqui, as forças da coligação têm de ultrapassar dois objectivos e proteger a sua área da OPFOR atacante. A ordem por que os dois objectivos podem ser concluídos é aleatória, obrigando as forças da coligação a permanecer em constante defensiva enquanto a OPFOR tenta alcançar os seus objectivos.

Embora os jogadores pontuem, como habitualmente, pelos seus ataques, estes pontos não contam para a pontuação da equipa. Os pontos são apresentados no final da ronda, mas não são utilizados para calcular a equipa vencedora. Se a OPFOR conseguir alcançar os dois objectivos antes do final do tempo, sa vencedora. Se as forças da coligação defenderem com sucesso os seus pontos e arrasarem a OPFOR, obtêm a vitória.

SECTOR CONTROL (CONTROLO DE SECTOR)

DESCRIÇÃO

O Sector Control (Controlo de Sector) obriga duas forças a combaterem pela concretização de três objectivos. Estes objectivos estão representados por bandeiras. Ao erguer um objectivo são acumulados pontos. Os pontos vão aumentando à medida que são alcançados mais objectivos. Vence a primeira equipa a alcançar um determinado número de pontos.

REGRAS

Em cada mapa do Sector Control (Controlo de Sector) existem três objectivos. Estes objectivos são iniciados numa fase neutra, e qualquer uma das equipas pode alcançá-los. Mantenha-se próximo de um objectivo para poder capturá-lo. Quanto mais unidades amistosas existirem na área, mais rápido se torna o processo de captura. Depois de capturado um ponto, a equipa pontua passado um tempo. Os pontos podem ser perdidos e recuperados à medida que o jogo decorre.

MAPAS

HELMAND VALLEY (VALE HELMAND)

Tipos de jogo: Combat Mission (Missão de Combate)

Python 1 foi destacado para entrar na província a sul de Helmand em busca de informações secretas e esconderijos de armas. Diversas posições anti-aéreas na área impedem que a coligação aproveite a sua superioridade aérea, o que complica a situação. Os soldados experientes do Python 1 preparam-se, sabendo que a região está repleta de combatentes da OPFOR. À medida que vão descendo pelo riacho, detectam um movimento rápido nos arbustos ao longe.

As forças da coligação têm de abrir caminho combatendo no vale, conquistando diversos bastiões inimigos e búnqueres para que finalmente uma esquadra de F18 Hornets liberte a sua carga mortal sobre o alvo.

MAZAR-I-SHARIF AIRFIELD (BASE AÉREA DE MAZAR-I-SHARIF)

Tipos de jogo: Combat Mission (Missão de Combate)

As forças da coligação preparam-se para assaltar a base aérea a norte de Mazar-i-Sharif. Combatentes da OPFOR estabeleceram um forte perímetro defensivo entre os destroços de tanques e aviões russos. A informação dos Serviços de Inteligência de que um Alvo de Grande Importância está escondido algures na pista torna a precisão cirúrgica do ataque ainda mais fundamental. O Python 1 prepara-se para entrar no que parece ser um cemitério.

As forças da coligação têm primeiro de conseguir entrar na base aérea destruindo uma barricada e depois, combater através dos hangares e destroços, antes de conseguirem alcançar a torre de controlo, no final da pista. Ao longo do caminho, encontram-se atiradores da OPFOR bem escondidos, à espera dos atacantes.

SHAHIKHOT MOUNTAINS (MONTANHAS SHAHIKHOT)

Tipos de jogo: Combat Mission (Missão de Combate)

Um helicóptero Chinook despenhou-se algures nas montanhas Shahikhot. Estas montanhas cobertas de neve, denominadas Residência do Rei (na língua local) servem desde há séculos de esconderijo aos rebeldes. O Python 1 é utilizado para investigar e procurar sobreviventes neste território inóspito. Quando saem do helicóptero, ouvem o primeiro tiro de um atirador furtivo vindo das encostas da montanha.

Uma forte presença da OPFOR na zona deixa as forças da coligação em dificuldades. Têm de abrir caminho em combate até ao topo da montanha, passar por esconderijos de munições e estações de morteiros e eliminar quaisquer posições anti-aéreas hostis, de forma a permitir a evacuação da área.

DIWAGAL CAMP (CAMPO DIWAGAL)

Tipos de jogo: Team Assault (Assalto de Equipa), Objective Raid (Ataque a Alvos), Sector Control (Controlo de Sector)

O inóspito terreno e a complexa rede de subterrâneos da província de Kunar tornam-nos locais favoráveis para a actividade da OPFOR. Foi detectada uma base OPFOR nas zonas mais a sul do Vale Diwagal junto a um pequeno agrupamento de abrigos em terra. As forças da coligação chegam para limpar a área e enfrentam a dura resistência da OPFOR.

GARMZIR TOWN (CIDADE DE GARMZIR)

Tipos de jogo: Team Assault (Assalto de Equipa), Objective Raid (Ataque a Alvos), Sector Control (Controlo de Sector)

Existe um canal que passa pela cidade de Garmzir, na zona sul do Afeganistão, e que abastece água aos canais de irrigação envolventes a partir do Rio Helmand. Esta posição central torna-se num violento inferno quando as Forças Especiais da coligação chegam para libertar a cidade dos soldados opositores à coligação.

KABUL CITY RUINS (RUÍNAS DA CIDADE DE KABUL)

Tipos de jogo: Team Assault (Assalto de Equipa), Objective Raid (Ataque a Alvos), Sector Control (Controlo de Sector)

Nuvens de fumo sobem a partir das ruínas na antiga cidade de Kabul. Numa das imediações os soldados da coligação tentam libertar a zona da actividade da OPFOR. Os combatentes de ambos os lados atiram entre pilhas de detritos e filas de carros queimados enquanto os atiradores furtivos localizados no topo dos edifícios lançam tiros certos a todos os que se atrevem a cruzar as ruas.

KANDAHAR MARKETPLACE (MERCADO DE KANDAHAR)

Tipos de jogo: Team Assault (Assalto de Equipa), Objective Raid (Ataque a Alvos), Sector Control (Controlo de Sector)

Kandahar, no sul, é uma das colónias mais antigas criadas pelo Homem. Outrora um próspero centro de comércio, está agora devastada por séculos de guerra. Um mercado numa das zonas a norte da cidade torna-se o palco de uma luta até à morte entre soldados da coligação e a OPFOR, entre os becos estreitos e as bancas do mercado.

KUNAR BASE (BASE DE KUNAR)

Tipos de jogo: Team Assault (Assalto de Equipa), Objective Raid (Ataque a Alvos), Sector Control (Controlo de Sector)

O sector designado por N2KL, ao longo da fronteira entre o Afeganistão e o Paquistão, fervilha de violência. Uma base avançada da coligação é atacada, num violento assalto levado a cabo pela OPFOR. O cume da montanha, ao longe, vai-se enchendo lentamente de fumo provocado pelos constantes ataques da artilharia, à medida que os soldados se amontoam nas trincheiras labirínticas.

DICAS DE DESEMPENHO

PROBLEMAS AO EXECUTAR O JOGO

- ✦ Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:
Para placas de vídeo NVIDIA, visite www.nvidia.com para os procurar e transferir.
Para placas de vídeo ATI, visite www.ati.amd.com para os procurar e transferir.
- ✦ Se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se normalmente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar www.microsoft.com para transferir a versão mais recente do DirectX.

DICAS GERAIS PARA RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- ✦ Se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- ✦ Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- ✦ Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável) que estão a ser executados no Windows.

QUESTÕES DE DESEMPENHO DA INTERNET

Para evitar um desempenho menos eficaz enquanto joga na Internet, certifique-se de que fecha todos os programas de partilha de ficheiros, de transmissões em sequência de áudio ou de conversação antes de entrar no jogo. Este tipo de aplicações pode monopolizar a largura de banda da sua ligação, provocando atrasos ou outros efeitos indesejados.

Este jogo utiliza as seguintes portas TCP e UDP para jogar na Internet:

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

O Fornecedor de Serviços do Jogo determina que porta UDP deverá ser utilizada.

Coloque o PC no DMZ do seu router de forma a assegurar que não existem problemas de ligação.

Para informações sobre permissões de tráfego nestas portas, consulte a documentação do seu router, ou do seu firewall. Se estiver a tentar jogar numa ligação à Internet empresarial, contacte o seu administrador de rede.

APOIO AO CLIENTE

Se experienciar problemas com este jogo o Apoio ao Cliente da EA pode ajudar. O ficheiro *EA Help* (Ajuda EA) fornece soluções e respostas às dificuldades e questões mais comuns sobre como utilizar este produto de forma adequada.

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (com o jogo já instalado):

Para utilizadores do Windows Vista e Windows 7, ir a **Iniciar > Jogos**, clicar com o botão do lado direito do rato e seleccionar a ligação de suporte adequada, a partir do menu descendente.

Para utilizadores com versões anteriores do Windows fazer clique sobre o link

Technical Support (Suporte Técnico) no directório do jogo localizado em

Iniciar > Programas (ou **Todos os Programas**).

Para aceder ao ficheiro EA Help (Ajuda EA) (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade DVD-ROM.
2. Faça duplo clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador) no Ambiente de Trabalho. (Para Windows XP, poderá ser necessário fazer clique sobre o botão **Start** (Iniciar) e, em seguida faça clique sobre o ícone My Computer (O Meu Computador).
3. Faça clique com o botão direito do rato sobre a unidade de DVD-ROM onde está o disco do jogo e selecciona OPEN (Abrir).
4. Abra o ficheiro **Support > Ficheiros europeus de ajuda > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Se continuar a sentir dificuldades depois de utilizar a informação disponibilizada no ficheiro EA Help (Ajuda EA) pode contactar o Suporte Técnico EA.

APOIO AO CLIENTE EA NA INTERNET

Se tem acesso à Internet, certifique-se de que visita a nossa página de Suporte Técnico EA em: <http://eusupport.ea.com>

Aqui vai poder encontrar muita informação sobre o DirectX, controladores de jogo, modems e redes, assim como informação sobre manutenção regular do sistema e desempenho.

A nossa página web contém informação actualizada sobre as dificuldades mais comuns, ajuda específica de jogo e perguntas mais frequentes (FAQs). Esta é a mesma informação que os nossos técnicos de suporte utilizam para resolver as vossas questões de desempenho. A página web de suporte é actualizada diariamente, por isso verifique aqui primeiro se estão disponíveis soluções imediatas para o seu problema.

INFORMAÇÃO DE CONTACTO DO CENTRO DE APOIO

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo. Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas:

Telefone: 707200712

Mail: suportept@ea.com

NOTA: O Centro de Apoio não pode dar-lhe dicas ou pistas.

NOTA: O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Para nos ajudar a diagnosticar o problema, crie um relatório de Diagnóstico DirectX do seu PC antes de nos contactar:

Faça clique em **Iniciar > executar...** e escreva **dxdiag**. Faça clique em OK, depois do relatório ficar completo, clique em **SAVE ALL INFORMATION (GUARDAR TODA A INFORMAÇÃO)**... e guarde o relatório no Ambiente de Trabalho do Windows.

GARANTIA

NOTA: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através da EA Store.

Garantia Limitada

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

Devoluções fora da garantia

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 17,50 € por CD, à ordem de Electronic Arts Lda. Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal. Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Apoio a Clientes, Rua 3 da Matinha - Edifício Altejo - 6º Piso - Sala 609, 1900-823, Lisboa, Portugal.

A Electronic Arts exclui qualquer garantia relativa ao Produto se este for comprador em segunda mão e o consumidor não for o primeiro utilizador final do Produto.

© 2010 Electronic Arts Inc, EA, o logótipo EA, Medal of Honor e Danger Close são marcas comerciais da Electronic Arts Inc. O logótipo DICE é uma marca comercial registada da EA Digital Illusions CE AB. Todas as marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.



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



Tecnologia de codificação áudio MPEG Layer-3 sob licença da Fraunhofer IIS e THOMSON multimedia.

