



MEDAL OF HONOR™



DICE™



ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces que destellen en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras utiliza videojuegos, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- ✦ No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- ✦ Utilice el juego con una pantalla lo más pequeña posible.
- ✦ Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- ✦ Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- ✦ Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por cada hora que juegue a un videojuego.

CONTENIDO

2	CÓMO INSTALAR EL JUEGO
2	INICIO DEL JUEGO
3	CONTROLES COMPLETOS
4	MECÁNICA DEL JUEGO
5	NIVEL 1
7	MENÚ PRINCIPAL
8	CÓMO JUGAR ONLINE
12	MODOS DE JUEGO
17	CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO
18	ATENCIÓN AL CLIENTE
20	GARANTÍA

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

NOTA: para consultar los requisitos del sistema, visita www.es.ea.com.

Para instalar (usuarios de disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

En caso de que el menú de autoarranque no se inicie automáticamente, para ejecutar manualmente el instalador en Windows® 7, Windows® XP o Windows Vista®, abre **Inicio > Ejecutar**, escribe **D:\AutoRun.exe** en el cuadro de diálogo y haz clic en Aceptar (si la inicial correspondiente a tu unidad de CD/DVD no es «D:», sustitúyela por la correspondiente). Después de instalar el juego, puedes ejecutarlo desde el menú de autoarranque o a través del menú de **INICIO**.

Para instalar (usuarios de EA Store):

NOTA: si quieres obtener más información sobre las compras por descarga directa de EA, visita www.eastore.ea.com y haz clic en Atención al usuario.

Una vez descargado el juego con el EA Download Manager, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el EA Download Manager.

NOTA: si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el EA Download Manager en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación e inicia sesión con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

Para instalar (usuarios de terceras partes):

Contacta con el distribuidor digital desde el que adquiriste este juego para obtener instrucciones de descarga o instalación de otra copia.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego:

En Windows Vista o Windows 7, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**). (Los usuarios de EA Store deben estar ejecutando el EA Download Manager.)

NOTA: en Windows Vista Classic, los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Programas > Juegos > Menú explorador de juegos**.

WWW.MEDALOFHONOR.COM

Más de 2 millones de soldados, marineros, pilotos y marines visten ese uniforme. En misiones de importancia capital se recurre de entre ellos a un grupo de selectos guerreros altamente especializados que operan bajo el mando directo de la Autoridad de Mando Nacional. Son los operativos de Nivel 1. Los operativos de Nivel 1 actúan en un plano de existencia por encima incluso de los miembros de las Fuerzas de Operaciones Especiales mejor adiestrados. Se estima que su número exacto, aunque desconocido, ronda unos pocos cientos. Son herramientas bélicas de precisión que sienten y respiran. Son expertos en el empleo de la violencia. El nuevo *Medal of Honor™* te ofrece la posibilidad de meterte en la piel de estos guerreros y poner en práctica sus inigualables habilidades contra un nuevo enemigo en las condiciones de combate más implacables y hostiles do Afganistán.

CONTROLES COMPLETOS

UN JUGADOR	
Movimiento	W/A/S/D
Correr	MAYÚS
Apuntar	Ratón
Cuerpo a cuerpo	X
Recargar	R
Saltar	BARRA ESPACIADORA
Inclinarse a la derecha	Q
Inclinarse a la izquierda	E
Usar/Acción	F
Cambiar posición	CTRL izquierdo
Disparar	Botón izquierdo del ratón
Lanzar granada	G
Arma principal	1
Arma secundaria	2
Equipar pistola	3
Seleccionar arma	Rueda del ratón
Seleccionar modo de disparo	Botón central del ratón
Miras	Botón derecho del ratón
Mira flexible	ALT izquierdo
Dispositivo de visión nocturna	Z
HUD dinámico	H
Menú de pausa	ESC

MULTIJUGADOR

Movimiento	W/A/S/D
Correr	MAYÚS
Apuntar	Ratón
Cuerpo a cuerpo	V
Recargar	R
Saltar	BARRA ESPACIADORA
Cambiar asiento	F1
Usar/Acción	F
Agacharse	CTRL izquierdo
Disparar	Botón izquierdo del ratón
Lanzar granada	G
Arma principal	2
Arma secundaria	3
Equipar pistola	1
Seleccionar arma	Rueda del ratón
Punto de mira	Botón derecho del ratón
Acciones de apoyo	5 (ofensiva)/6 (defensiva)
Menú de pausa	ESC
Puntuación	TABULADOR

MECÁNICA DEL JUEGO

HUD DINÁMICO

Para lograr que la experiencia de juego sea lo más absorbente posible, el HUD de la pantalla contiene la cantidad mínima de datos necesarios. Activa el HUD dinámico para ver la posición de tus aliados, el objetivo y tu recuento de munición actual.

RESBALAR

Cuando corras para ponerte a cubierto en la campaña de un jugador, selecciona CAMBIAR POSICIÓN resbalar. Esta acción te será útil para llegar rápido a la cobertura y recuperar la posición de ataque. Al final la opción de resbalar el personaje se incorpora en posición agachado. Selecciona y mantén CAMBIAR POSICIÓN para pasar a cuerpo a tierra.

MIRA FLEXIBLE

La mira flexible te permite en el modo de un jugador ponerte a cubierto detrás de objetos e inclinarte para disparar a posiciones enemigas durante el juego en campaña.

SOLICITAR MUNICIÓN

Si en algún momento te quedas sin munición, pídele más a tus compañeros. Los miembros del pelotón que dispongan de armas similares se pasarán una nueva carga de munición. El icono de bala que aparece sobre la cabeza de un aliado indica cuántas veces te puede suministrar munición durante un nivel. Tus compañeros no podrán darte munición si están atrapados o en acción de combate.

NIVEL 1

Nivel 1 es un modo competitivo online de un jugador. En Nivel 1 puedes repetir los niveles de campaña sin dejar de pensar en lograr los mejores tiempos y en mejorar tu habilidad letal. La dificultad de Nivel 1 crece aún más por el hecho de que no hay puntos de control durante el nivel; si mueres, tienes que empezar desde el principio.

Los tiempos de juego y las estadísticas se registran y se publican en los marcadores online para que puedas comparar tu rendimiento con el de tus amigos y otros jugadores del mundo. Los marcadores que verás en los niveles muestran el progreso de tus amigos. Interacciona con un marcador para enviar un mensaje a un amigo y avisarle de que lo has superado. Despliega y luce toda tu habilidad y déjales claro a tus amigos quién es el mejor de los mejores.

MUERTES ESPECIALES

El objetivo de Nivel 1 es superar el nivel en el menor tiempo posible. Las muertes especiales detienen temporalmente el crono para mejorar tus tiempos.

- ✦ Un disparo a la cabeza detiene el crono durante dos segundos.
- ✦ Tres disparos a la cabeza seguidos detienen el crono durante cinco segundos.
- ✦ Una muerte cuerpo a cuerpo detiene el crono durante dos segundos.
- ✦ Tres muertes cuerpo a cuerpo en 10 segundos detienen el crono durante seis segundos.
- ✦ Matar a dos enemigos con una sola bala detiene el crono durante seis segundos.
- ✦ Matar a cinco enemigos en 15 segundos detiene el crono durante cinco segundos.

DIFICULTAD EN NIVEL 1

La dificultad en Nivel 1 simula las condiciones de juego más extremas posibles. La salud se regenera a menor ritmo, no podrás recibir suministros de munición de los aliados y tanto la característica Pasar al objetivo como las miras de las armas están desactivadas. Los enemigos tienen capacidad para provocar más daño. Si mueres durante un nivel, tendrás que volver a empezar desde el principio porque los puntos de control del nivel están deshabilitados. Por si fuera poco, también se desactivan todos los elementos del HUD, excepto los objetivos y los nombres de los aliados.

Para jugar una fase de Nivel 1 debes antes completarla en el modo de campaña.



MENÚ PRINCIPAL

UN JUGADOR CAMPAÑA

Selecciona NUEVA PARTIDA para empezar una campaña. Selecciona la dificultad de juego FÁCIL, MEDIA o DIFÍCIL para empezar *Medal of Honor*. Tienes la posibilidad de tomar parte en la guerra de Afganistán en la piel de distintos miembros del ejército de los EE.UU. Como operativo de Nivel 1 funcionas como un bisturí. Tu misión será infiltrarte tras las líneas enemigas y realizar misiones de asalto de gran precisión contra objetivos prioritarios para asegurar posiciones en territorio enemigo. En otras misiones, serás como un martillo pilón y vivirás la acción de combate como un ranger del ejército en misiones de acción directa.

A medida que avanza la campaña tendrás que realizar misiones de francotirador, recorrer las llanuras de Afganistán en un vehículo todoterreno y exterminar los campamentos OPFOR desde la cabina de un helicóptero de ataque Apache AH-64.

GUARDAR Y CARGAR

Cuando juegas a *Medal of Honor*, tus progresos se guardan automáticamente cuando cruzas una serie de puntos de control en distintos momentos de la misión. Si mueres, reapareces en el último punto de control que has cruzado.

MENÚ DE CAMPAÑA

Nueva partida	Comienza una nueva campaña.
Continuar	Continúa una campaña guardada anteriormente desde el último punto de control.
Selección de misión	Selecciona una misión ya completada.

MODO NIVEL 1

Nivel 1	Juega el Nivel 1.
----------------	-------------------

OPCIONES

Juego	Ajusta los subtítulos, la sensibilidad al apuntar, los controles invertidos y la configuración de violencia o sangre.
Controles	Configura los controles.
Video	Ajusta la resolución, habilita el modo de ventanas, habilita la sincronización vertical VSync y ajusta el brillo y el contraste.
Sonido	Cambia el volumen de la música, los diálogos, los efectos de sonido y elige una de las cuatro configuraciones de sonido diseñadas para mejorar la salida de tu sistema de altavoces.

EXTRAS

Videos

Reproduce las cinemáticas del juego.

Créditos

Averigua quiénes son los genios creativos responsables de *Medal of Honor*.

SALIR

Para salir del juego.

CÓMO JUGAR ONLINE

EDICIÓN ESTÁNDAR

PARA JUGAR ES NECESARIO ACEPTAR EL CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DE EA Y EL CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DE PUNKBUSTER. EL ACCESO AL CONTENIDO EXCLUSIVO Y PREVIO (SI EXISTE) Y A LAS CARACTERÍSTICAS Y SERVICIOS ONLINE SE REQUIERE UNA CUENTA DE EA Y EL REGISTRO DEL JUEGO CON UN CÓDIGO DE SERIE DE UN SÓLO USO QUE SE INCLUYE CON UNA NUEVA COMPRA DEL PRODUCTO COMPLETO EN COMERCIO. EL REGISTRO PARA LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE SE LIMITA A UNA CUENTA DE EA POR CÓDIGO DE SERIE Y NO ES TRANSFERIBLE UNA VEZ UTILIZADO. PARA REGISTRARTE EN UNA CUENTA DE EA ONLINE TIENES QUE TENER 13 AÑOS O MÁS. LA POLÍTICA DE CONFIDENCIALIDAD Y LAS CONDICIONES DEL SERVICIO DE EA SE PUEDEN CONSULTAR EN WWW.EA.COM. EA PUEDE PROPORCIONAR CIERTO CONTENIDO EXTRA Y ACTUALIZACIONES SIN COSTE ADICIONAL, SIEMPRE QUE ESTÉN DISPONIBLES. EL SOFTWARE INCORPORA LA TECNOLOGÍA ANTITRAMPAS PUNKBUSTER. PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE PUNKBUSTER, VISITA EVENBALANCE.COM. ESTE JUEGO UTILIZA TECNOLOGÍA DE PROTECCIÓN DE CONTENIDO DE SONY SECUROM. (SE PUEDE ENCONTRAR MÁS INFORMACIÓN, INCLUIDO CÓMO DESINSTALAR SECUROM EN VERSIONES DIGITALES, EN WWW.SECUROM.COM). CON ESTA OPCIÓN EL JUEGO SE PODRÁ EJECUTAR EN CINCO EQUIPOS A LA VEZ Y LOS USUARIOS PODRÁN GESTIONAR QUÉ EQUIPOS TIENEN O NO AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR EL JUEGO. VISITA [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/) PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA DESAUTORIZACIÓN. EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO ONLINE 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

EDICIÓN NIVEL 1 Y EDICIÓN LIMITADA

PARA JUGAR SE REQUIERE CONEXIÓN A INTERNET Y AUTENTICACIÓN ONLINE, Y ES NECESARIO ACEPTAR EL CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DE EA Y EL CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL DE PUNKBUSTER. PARA EL ACCESO AL CONTENIDO EXCLUSIVO Y PREVIO Y A LAS CARACTERÍSTICAS Y SERVICIOS ONLINE SE REQUIERE UNA CUENTA DE EA Y EL REGISTRO DEL JUEGO CON UN CÓDIGO DE SERIE DE UN SOLO USO QUE SE INCLUYE CON UNA NUEVA COMPRA DEL PRODUCTO COMPLETO EN COMERCIO. EL REGISTRO PARA LAS CARACTERÍSTICAS ONLINE SE LIMITA A UNA CUENTA DE EA POR CÓDIGO DE SERIE Y NO ES TRANSFERIBLE UNA VEZ UTILIZADO. LA POLÍTICA DE CONFIDENCIALIDAD Y LAS CONDICIONES DEL SERVICIO DE EA SE PUEDEN CONSULTAR EN WWW.EA.COM. PARA REGISTRAR UNA CUENTA DE EA DEBES SER MAYOR DE 13 AÑOS. EL SOFTWARE INCORPORA LA TECNOLOGÍA ANTITRAMPAS PUNKBUSTER. PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE PUNKBUSTER, VISITA EVENBALANCE.COM. ESTE JUEGO UTILIZA TECNOLOGÍA DE PROTECCIÓN DE CONTENIDO DE SONY SECUROM. (SE PUEDE ENCONTRAR MÁS INFORMACIÓN, INCLUIDO CÓMO DESINSTALAR SECUROM, EN WWW.SECUROM.COM). CON ESTA OPCIÓN EL JUEGO SE PODRÁ EJECUTAR EN CINCO EQUIPOS A LA VEZ Y LOS USUARIOS PODRÁN GESTIONAR QUÉ EQUIPOS TIENEN O NO AUTORIZACIÓN PARA EJECUTAR EL JUEGO. VISITA [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/) PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE LA DESAUTORIZACIÓN. EA PUEDE PROPORCIONAR CIERTO CONTENIDO EXTRA Y ACTUALIZACIONES SIN COSTE ADICIONAL, SIEMPRE QUE ESTÉN DISPONIBLES. EA PUEDE DEJAR DE PRESTAR EL SERVICIO ONLINE 30 DÍAS DESPUÉS DE PUBLICAR UN AVISO EN WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

JUGAR A *MEDAL OF HONOR* ONLINE

- | | |
|-----------------|---|
| Juego | Entra en MATCHMAKING para jugar una partida rápida, explora el servidor en busca de partidas o crea una partida multijugador con amigos o desconocidos. |
| Historia | Cambia tu equipo y material, consulta el esquema de desbloques, observa tus estadísticas y condecoraciones o comprueba los marcadores. |
| Opciones | Ajusta los controles y otras opciones de juego, como el formato de pantalla del televisor. |
| Extras | Canjea el contenido de bonificación, echa un vistazo a los créditos y consulta el informe de instrucciones para jugar a <i>Medal of Honor</i> online. |

CLASES Y EXPERIENCIA

Al entrar en *Medal of Honor* online, puedes elegir una de entre tres clases para jugar. Cada clase tiene su propio aspecto, requiere un determinado estilo de juego y exige que realices una función determinada necesaria en el campo de batalla. Podrás también seleccionar y personalizar las armas propias de cada clase, y ajustar sus características como mejor te convenga. Las fuerzas aliadas y las fuerzas opositoras OPFOR utilizan las mismas clases.

El fusilero es la clase de combate básica. Suelen ser los combatientes de primera línea que lideran el ataque a posiciones enemigas y representan la columna vertebral sobre la que se sustentan las fuerzas armadas. Los fusileros suelen utilizar rifles de asalto o ametralladoras, y granadas de humo como accesorio de combate.

Los miembros de operaciones especiales son expertos en el combate cuerpo a cuerpo. Van armados con subfusiles o escopetas, y pueden llevar lanzagranadas preparados para realizar ataques explosivos. Infiltrarse tras las líneas enemigas para interceptar las líneas de suministros o preparar emboscadas son estrategias fundamentales de los miembros de operaciones especiales.

Los francotiradores son especialmente eficaces cuando se colocan tras la primera línea y abaten a los enemigos desde la distancia. Aunque pueden colocar y detonar explosivos, su función principal es el control de masas a larga distancia. Los francotiradores deben tomar precauciones por su seguridad en combate, ya que al permanecer tanto tiempo observando tras una mira, pierden visión de campo.

Para aumentar el nivel de experiencia en la clase que elijan, debes realizar acciones que sumen puntuación en el campo de batalla. Para sumar puntuación es necesario cumplir los objetivos de la misión. Al subir de nivel se desbloquean nuevas armas y complementos. El nivel de cada clase actúa de forma independiente de las demás clases, de modo que si quieres acceder a nuevas armas o habilidades de una clase, debes jugar en ella para adquirir experiencia. El nivel de tu clase no depende de tu facción. Si eres un fusilero de nivel 7 cuando juegas como OPFOR, también eres un fusilero de nivel 7 cuando juegas como soldado aliado.

BANDAS Y MEDALLAS

El nivel es una de las formas en las que se lleva el control de tu rendimiento y tu progreso en *Medal of Honor*. Las bandas y las medallas sirven para llevar el registro de tus hazañas en una partida aislada o en el transcurso de tu carrera. Las bandas son condecoraciones para gestas específicas y se pueden ganar varias veces. Las medallas son condecoraciones que se registran a lo largo de toda tu carrera multijugador y designan hazañas importantes, como conseguir 100 muertes o completar 100 objetivos. Las medallas y bandas que consigues durante una ronda se resumen al final de la ronda.

ARMAS

Todas las armas de *Medal of Honor* tienen ventajas e inconvenientes. Los rifles de francotirador son eficaces a larga distancia, pero no mucho en corto alcance. Las escopetas son excelentes armas en el combate cuerpo a cuerpo, pero pierden precisión con la distancia. La selección del arma idónea es probablemente el primer paso para desarrollar la estrategia que te conducirá a la victoria sobre tus enemigos.

Si juegas a través del componente online de *Medal of Honor* conseguirás varias armas y accesorios, como silenciadores, miras y munición personalizada. Ajusta tu equipo en la pantalla Cambiar equipo militar y personaliza tu arma para adaptarla a tu estilo de juego.

ARMAS			
TIPO DE CLASE	BÁSICO	DESBLOQUEO	DESBLOQUEO
ARMAS DE LOS ALIADOS			
Fusilero	M16A4	M249	F2000
Francotirador	M21	M24	G3A4
Operaciones especiales	M4A1	870MCS	P90 PDW
ARMAS DE LOS OPFOR			
Fusilero	AK-47	PKM	F2000
Francotirador	SVD	SV-98	G3A4
Operaciones especiales	AKS-74U	TOZ-194	P90 PDW

SERIES DE PUNTUACIÓN Y ACCIONES DE APOYO

Sumas puntos abatiendo a otros jugadores o realizando determinadas acciones de juego. Una vez que empiezas a sumar puntos, se inicia una serie de puntuación. Las series de puntuación se prolongan mientras sigas con vida, pero finalizan cuando mueres. En determinados momentos, los jugadores recibirán acciones de apoyo.

Las acciones de apoyo son material militar adicional que se utiliza contra los rivales, como artillería o mejor munición. Si mueres en posesión de una acción de apoyo pero aún no las has activado, podrás utilizarla cuando te regeneres. Si quieres obtener una acción de apoyo distinta, debes volver a establecer tu serie de puntuación hasta el nivel necesario. El indicador de la parte inferior derecha de la pantalla muestra el nivel actual de tu serie de puntuación y los requisitos para alcanzar el siguiente nivel.

ACCIONES DE APOYO TÁCTICAS

NIVEL	NIVEL DE SERIE DE PUNTUACIÓN	OFENSIVA	DEFENSIVA	BONIFICACIÓN DE PUNTOS DEFENSIVOS
1	50	Ataque de mortero	Inteligencia/ Aeronave no tripulada	30
2	100	Ataque con cohetes	Munición I	40
3	175	Misil	Blindaje I	40
4	250	Artillería	Munición II	50
5	350	Bombardeo	Inhibidor (contraataque)	50
6	450	Ataque aéreo	Munición III	60
7	600	Misil de crucero	Blindaje II	100

MODOS DE JUEGO

PANTALLA DEL JUEGO (MULTIJUGADOR)



Medal of Honor ofrece varios modos de juego multijugador que admiten hasta 24 jugadores en combates de 12 contra 12. Se puede acceder a cada modo a través de listas de juego preprogramadas. Las listas de juego pueden componerse de varios modos de juego, que varían de forma aleatoria en las partidas online, o de un solo modo. Si no existen suficientes jugadores en el servidor, la partida comienza con una ronda previa. De ese modo los jugadores tienen la oportunidad de familiarizarse con el mapa. En esta ronda previa no se registran las puntuaciones, pero los jugadores pueden moverse y disparar. La ronda previa continúa hasta que se une el número mínimo necesario de jugadores para comenzar la partida.

Una vez finalizada la ronda previa, o si no se necesita una ronda previa, los jugadores inician un calentamiento. Durante el calentamiento pueden seleccionar su equipo militar y prepararse para entrar en combate. Los jugadores se quedan quietos en posición hasta que la partida esté lista para empezar. Tras una breve cuenta atrás, los jugadores se movilizan de nuevo y pueden empezar el combate.

Durante el juego, si el número de jugadores desciende por debajo del límite mínimo, la partida vuelve a la ronda previa para que otros jugadores puedan unirse y volver a poblar la sesión. De este modo nos aseguramos de que todos los servidores tienen la población suficiente para el combate.

MISIÓN DE COMBATE

INFORMACIÓN GENERAL

Las fuerzas aliadas deben completar cinco objetivos seguidos para ganar. Los OPFOR serán la fuerza enemiga que pretende detener a los aliados a toda costa. Al completar objetivos se desbloquean nuevas zonas del mapa que mostrarán el siguiente objetivo de las fuerzas aliadas.

REGLAS

Misión de combate se juega en tres mapas diferentes con cinco objetivos por mapa. Los objetivos cambian de partida a partida y de mapa a mapa. Los jugadores deben asegurar helicópteros estrellados, eliminar estaciones de mortero y realizar otras acciones en función de la historia.

En Misión de combate, las fuerzas aliadas comienzan como atacantes y los OPFOR los defensores. Al finalizar cada ronda se cambian los bandos, de forma que ambos equipos podrán ser los atacantes.

El indicador de Salud del equipo representa el estado de las fuerzas aliadas. Si el indicador de Salud del equipo se vacía antes de completar el objetivo en curso, la partida finaliza y las fuerzas aliadas se detendrán en el acto. Al completar objetivos, las fuerzas aliadas acumulan una cierta cantidad de Salud del equipo. Si las fuerzas aliadas completan los cinco objetivos, la victoria será suya.

ASALTO EN EQUIPO

INFORMACIÓN GENERAL

Asalto en equipo es un modo de combate en equipo. Ambos equipos lucharán por alcanzar una determinada cantidad de puntos para ganar la partida. Todas las muertes cuentan, así que abate a todos tus enemigos para aumentar la puntuación del equipo.

REGLAS

Asalto en equipo es un combate de doce contra doce sin restricciones en una zona delimitada del mapa en el que hay que sumar muertes y puntos.

Este modo es con diferencia el más directo de todos ellos. Los jugadores se regeneran de inmediato y vuelven al combate. El mapa del juego indica las posiciones de los jugadores aliados y de las cajas de munición. Al completar una partida, el mapa se transforma en el siguiente de la lista de juego.

ASALTO AL OBJETIVO

INFORMACIÓN GENERAL

En Asalto al objetivo los OPFOR irrumpen en un mapa para destruir dos objetivos con dispositivos explosivos improvisados (IED). Los aliados deben detenerlos y defender sus instalaciones. Las fuerzas opositoras OPFOR disponen de un espacio de tiempo limitado para lograr su objetivo.

REGLAS

Asalto al objetivo vuelve a enfrentar a las fuerzas aliadas contra los OPFOR. En esta ocasión, las fuerzas aliadas están atrincheradas entorno a dos objetivos y deben defender la posición de los ataques de los OPFOR. Se pueden intentar los objetivos en cualquier orden; de ese modo, las fuerzas aliadas deben estar constantemente en guardia mientras los OPFOR avanzan hacia sus objetivos.

Aunque los jugadores suman puntos por realizar ataques de forma normal, esos puntos no cuentan para la puntuación total del equipo. Los puntos se muestran al final de la ronda, pero no se utilizan para calcular el equipo ganador. Si los OPFOR consiguen completar los dos objetivos antes de que el tiempo se acabe, se alzarán con la victoria. Si los aliados consiguen defender las posiciones y sobrevivir a los OPFOR, serán los ganadores.

CONTROL DEL SECTOR

INFORMACIÓN GENERAL

En Control del sector dos bandos están obligados a enfrentarse por la posesión de tres objetivos. Estos objetivos están representados con banderas. Mantener el control de un objetivo aumenta la puntuación. Cuantos más objetivos controles, más rápido acumularás puntos. El ganador será el primer equipo que alcance la puntuación preestablecida.

REGLAS

En el mapa Control del sector hay tres objetivos. Los objetivos comienzan en una posición neutral, y cualquiera de los dos equipos puede asegurarlo. Para capturar objetivos, colócate cerca de ellos. Cuantas más unidades aliadas haya en la zona, más rápida será la captura. Cuando un equipo captura un punto, el equipo va sumando puntos con el paso del tiempo. Los puntos se pueden perder y recuperar durante la partida.

MAPAS

VALLE HELMAND

Listas de juego: Misión de combate.

Python 1 tiene la misión de adentrarse en la provincia sureña de Helmand para buscar inteligencia y arsenales de armas. Los numerosos emplazamientos antiaéreos de la zona obstaculizan la superioridad aérea aliada, lo que complica la situación. Los expertos operativos de la unidad Python 1 se preparan sabiendo que la zona está plagada de combatientes OPFOR. Cuando inicia su descenso por el arroyo, detectan rápido movimiento entre unos arbustos lejanos.

Las fuerzas aliadas deben avanzar a través del valle y neutralizar varias fortalezas OPFOR y sistemas de búnkeres para despejar el camino a un escuadrón de F18 y que así puedan soltar su carga letal.

AERÓDROMO MAZAR-I-SHARIF

Listas de juego: Misión de combate.

Las fuerzas aliadas preparan un asalto al aeródromo norteño de Mazar-i-Sharif. Los combatientes OPFOR deben establecer un perímetro defensivo entre los restos de los tanques y aviones rusos. Los informes de inteligencia indican que un objetivo prioritario se oculta en alguna parte de la pista de aterrizaje, y por lo tanto la precisión en esta misión es fundamental. Python 1 se prepara para entrar en lo que parece un cementerio.

Las fuerzas aliadas deben introducirse en el aeródromo destruyendo una barricada y avanzando posiciones a través de hangares y restos para alcanzar la torre aérea que se encuentra al final de la pista de aterrizaje. Habrá tiradores atrincherados a lo largo del camino a la espera de los asaltantes.

MONTAÑAS DE SHAHIKHOT

Listas de juego: Misión de combate.

Un helicóptero Chinook se ha estrellado en alguna parte de las montañas Shahikhot. Las cumbres nevadas de estas montañas, conocidas como El Hogar del Rey en el idioma local, han servido de escondite para los rebeldes desde tiempos inmemorables. Python 1 se ha introducido para investigar y buscar supervivientes en este entorno escalofriante. En el momento de descender del helicóptero, oyen el primero crujido de un rifle de francotirador entre las faldas de las escarpadas montañas.

Una intensa presencia de OPFOR en la zona pone en dificultades a las fuerzas aliadas. Deben avanzar hacia las montañas, superar depósitos de munición y estaciones de mortero para neutralizar los emplazamientos antiaéreos enemigos y permitir la evacuación de la zona.

CAMPO DIWAGAL

Listas de juego: Asalto en equipo, Asalto al objetivo, Control del sector

El inhóspito terreno y la compleja red de cuevas de la provincia de Kunar han representado siempre uno de los escenarios preferidos para la actividad OPFOR. Se ha detectado una base OPFOR en la zona sur del valle Diwagal, cerca de un pequeño asentamiento de chozas de barro. Las fuerzas aliadas realizan una incursión para despejar la zona y se encuentran resistencia OPFOR intensa.

CIUDAD DE GARMZIR

Listas de juego: Asalto en equipo, Asalto al objetivo, Control del sector

A través de la aldea de Garmsir, situada en la parte de Afganistán, fluye un canal que suministra agua a las acequias de riego cercanas al río Helmand. Esta pequeña ciudad se convierte en un infierno cuando las fuerzas especiales realizan una incursión para despejar la presencia de la milicia anti aliada en la ciudad.

RUINAS DE KABUL

Listas de juego: Asalto en equipo, Asalto al objetivo, Control del sector

Columnas de humo se elevan de entre las ruinas de la antigua ciudad de Kabul. En una zona de la periferia, los soldados aliados intentan despejar la actividad OPFOR. Guerreros de ambos bandos se atacan entre montones de escombros y coches en llamas mientras los francotiradores disparan a todo el que se atreva a moverse en campo abierto.

MERCADO DE KANDAHAR

Listas de juego: Asalto en equipo, Asalto al objetivo, Control del sector

Kandahar, ciudad situada al sur, es uno de los asentamientos humanos más antiguos conocidos. El que antaño fue un bullicioso centro comercial, está ahora arrasado tras siglos de guerra. Un mercado de una de las zonas norte de la ciudad se convierte en una lucha a muerte entre los soldados aliados y los OPFOR entre los soldados aliados y los OPFOR entre los estrechos callejones y los puestos del mercado.

BASE DE KUNAR

Listas de juego: Asalto en equipo, Asalto al objetivo, Control del sector

El sector designado N2KL, a lo largo de la frontera entre Afganistán y Pakistán, está plagado de actividad violenta. Una base de operaciones aliada sufre un ataque a raíz de una agresiva maniobra de asalto OPFOR. La lejana cima de la colina queda cubierta de humo por los incesantes ataques de artillería y los soldados se ocultan en el laberíntico entramado de trincheras.

CONSEJOS SOBRE EL RENDIMIENTO

PROBLEMAS AL EJECUTAR EL JUEGO EN PC

- ✦ Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido: Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en www.nvidia.com. Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en www.ati.amd.com.
- ✦ Para usuarios de PC, si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde éste. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página www.microsoft.com y descárgate la última versión de DirectX.

CONSEJOS GENERALES PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- ✦ Para usuarios de PC, si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- ✦ Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- ✦ Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

PROBLEMAS DE RENDIMIENTO EN INTERNET

Para evitar un rendimiento insuficiente durante el juego en Internet, asegúrate de cerrar todos los archivos que estés compartiendo, las transmisiones de sonido bajo descarga directa o programas de chat antes de empezar a jugar. Estas aplicaciones podrían acaparar el ancho de banda de tu conexión y provocar retardos u otros efectos no deseados.

Este juego usa los siguientes puertos TCP y UDP para partidas en Internet:

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

El proveedor del servidor del juego determina qué puerto UDP se utiliza.

Establece tu PC en el DMZ del router para asegurarte de que no hay problemas de conectividad.

Consulta la documentación del router o firewall para más información relacionada con el tráfico a través de estos puertos. Si juegas desde una conexión a Internet corporativa, ponte en contacto con el administrador de la red.

ATENCIÓN AL CLIENTE

Si tienes algún problema con este juego, el servicio de atención al cliente de EA puede ayudarte.

El archivo *EA Help* incluye soluciones y respuestas a las preguntas y problemas más habituales en cuanto a la utilización correcta de este producto.

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

Para usuarios de Windows Vista y Windows 7 dirígete a **Inicio > Juegos**, haz clic derecho sobre el icono y elige el acceso apropiado de soporte en el menú desplegable.

Para usuarios de versiones anteriores de Windows, haz clic en el enlace **Soporte técnico** del directorio del juego que encontrarás en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Para acceder al archivo EA Help (habiendo instalado previamente el juego):

1. Inserta el disco de juego en tu unidad de DVD-ROM.
2. Haz doble clic en el icono de Mi PC del Escritorio. (Para Windows XP, es posible que tengas que hacer clic en el botón **Inicio** y después hacer clic en el botón Mi PC).
3. Haz clic derecho en la unidad de DVD-ROM que tiene el disco de juego y selecciona **ABRIR**.
4. Abre el archivo **Soporte > Ficheros de ayuda europeos > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Si sigues teniendo problemas después de ver la información del archivo EA Help, contacta con el Servicio Técnico de EA.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE DE EA EN INTERNET

Si tienes acceso a Internet, visita nuestra página web de servicio técnico:

<http://eusupport.ea.com>

En ella se incluye una gran cantidad de información sobre DirectX, mandos de juego, módems y redes, además de información acerca del rendimiento y mantenimiento regular de tu sistema. En nuestra web encontrarás información actualizada sobre los problemas más habituales, ayuda precisa sobre los juegos y las preguntas más frecuentes o FAQ. Se trata de la misma información que nuestros técnicos emplean para resolver los problemas de rendimiento. Esta página web de servicio técnico se actualiza todos los días, así que puedes buscar en ella soluciones sin tener que esperar.

INFORMACIÓN DE CONTACTO

Si necesitas más ayuda y prefieres hablar con un técnico, puedes ponerte en contacto con nosotros de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 15:00 a 19:00 horas, en el número 902.234.111 o por email a: **stecnico@ea.com**

Recuerda que todos los trucos, pistas, parches, así como los próximos lanzamientos, los puedes encontrar en **<http://www.electronicarts.es>**.

NOTA: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Consulta con tu proveedor de telefonía para obtener más información. Las llamadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

NOTA: el servicio de atención al cliente no proporciona consejos ni trucos sobre el juego.

NOTA: no olvides registrar tu juego para estar al día con los últimos consejos y novedades. En la parte posterior de este manual encontrarás tu código de acceso.

Para ayudarnos a diagnosticar el problema, genera un informe de diagnóstico de DirectX en tu PC antes de llamarnos:

Haz clic en **Inicio > Ejecutar...** y teclea **dxdiag**. Haz clic en **Aceptar** y, cuando el informe se haya completado, haz clic en **GUARDAR LA INFORMACIÓN...** para guardar el informe en el escritorio de Windows.

GARANTÍA

AVISO: Esta garantía aplica sólo a juegos físicos y no a juegos en formato de descarga digital que hayan sido comprados online. Consulta la garantía y condiciones de compra, en la página web de la tienda donde adquieras tu juego.

Garantía limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto, que el soporte de grabación en que se ha grabado el producto no sufrirá defecto alguno de materiales ni de fabricación, en un periodo de 90 días a partir de la fecha de la compra original. Durante este periodo, los soportes de grabación defectuosos serán sustituidos siempre y cuando el producto original se devuelva a Electronic Arts* junto con el justificante de compra, una descripción de los defectos por escrito, nombre, dirección y teléfono de contacto. Esta garantía es adicional y no afecta a ninguno de sus derechos estatutarios en modo alguno. Esta garantía no es aplicable a los programas informáticos en sí mismos, que se proporcionan «tal cual», ni tampoco es aplicable y se declarará nula si el defecto del soporte ha sido originado por abuso, uso indebido, negligencia, pérdida, daños o desgaste por uso.

Devolución tras el periodo de garantía

Transcurrido el periodo de 90 días de garantía, se sustituirá el soporte dañado, siempre y cuando haya existencias y si el soporte original se devuelve a Electronic Arts* junto con el justificante de compra y el ingreso en cuenta o transferencia bancaria por valor de 15 € por cada disco a sustituir. Recuerde incluir una descripción completa del defecto, su nombre, dirección y un número de teléfono de contacto.

Para más información, dudas o preguntas sobre las sustituciones de garantía u otros temas técnicos, escribanos un correo electrónico a **stecnico@ea.com**.

*En España, enviar a: Electronic Arts – Apartado de Correos 50810 28080 Madrid España.

NOTA: Se recomienda el envío por correo certificado.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, el logotipo de EA, Medal of Honory Danger Close son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. El logotipo de DICE es una marca comercial de EA Digital Illusions CE AB. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.



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



Tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3 con licencia de Fraunhofer IIS y THOMSON multimedia.

