



MEDAL OF HONOR™



JICE™



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Прежде чем вы или ваш ребенок приступите к игре, прочтите внимательно!

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии и потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе использования видеоигр, даже если ранее с человеком не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноза эпилепсии. Если у вас или ваших родственников когда-либо наблюдались эпилептические симптомы под воздействием вспышек света, то, прежде чем приступать к игре, обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Мы советуем родителям внимательно следить за состоянием ребенка во время игры. Если у вас или вашего ребенка в ходе игры замечен хотя бы один из следующих симптомов: головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, — **НЕМЕДЛЕННО** прекратите игру и обратитесь к врачу.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- ✦ Устройтесь настолько далеко от экрана, насколько позволяет длина кабеля.
- ✦ По возможности играйте на небольшом экране.
- ✦ Не стоит играть, если вы устали или не выспались.
- ✦ Играйте только в хорошо освещенном помещении.
- ✦ Делайте 10–15-минутные перерывы после каждого часа игры.

СОДЕРЖАНИЕ

- 2 УСТАНОВКА ИГРЫ
- 2 ЗАПУСК ИГРЫ
- 3 ВСЕ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ
- 4 ИГРОВАЯ МЕХАНИКА
- 5 ПЕРВЫЙ РАНГ
- 7 ГЛАВНОЕ МЕНЮ
- 8 ИГРА ПО СЕТИ
- 12 РЕЖИМЫ ИГРЫ
- 17 РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ
- 18 ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

УСТАНОВКА ИГРЫ

Примечание: именные требования перечислены на веб-сайте electronicarts.ru.

Для пользователей игр, поставляемых на дисках:

Поместите диск с игрой в дисковод и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Если меню автозапуска не появляется автоматически, запустите программу установок самостоятельно. В Windows® 7, Windows® XP или Windows Vista® откройте **Start > Run**, введите **D:\AutoRun.exe** в окне для ввода текста и щелкните на кнопке **OK** (используйте вместо D: букву, обозначающую ваш CD/DVD-ROM дисковод).

После установки игры ее можно запустить из меню автозапуска или из меню **START**.

Для пользователей EA Store:

Примечание: дополнительная информация о приобретении загружаемых версий игр EA находится на веб-сайте www.eastore.ea.com. Щелкните на кнопке «Подробнее о прямой загрузке».

После загрузки игры с помощью программы EA Download Manager на экране появится пиктограмма установки. Чтобы установить игру, щелкните на пиктограмме и следуйте инструкциям на экране.

Запустите игру (когда она будет установлена) из программы EA Download Manager.

Примечание: для установки приобретенной вами загружаемой версии игры на другой компьютер вначале установите на этот компьютер программу EA Download Manager, запустите ее и войдите в систему с использованием своей учетной записи EA. Выберите соответствующую игру в списке и щелкните на кнопке запуска, после чего начнется загрузка.

Для пользователей сторонних интернет-ресурсов:

Получите инструкции по установке, загрузке и повторной установке игры у поставщика цифровой продукции, у которого вы приобрели данную игру.

ЗАПУСК ИГРЫ

Для запуска игры:

В Windows Vista или Windows 7 игру можно запустить из меню **Start > Games**, в более ранних версиях Windows — меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP). При запуске игры, приобретенной в магазине EA Store, требуется запустить программу EA Download Manager.

Примечание: в Windows Vista при выборе классического меню Start данные игры хранятся в папке **Start > Programs > Games > Games Explorer**.

WWW.MEDALOFHONOR.COM

Военную форму носят свыше двух миллионов военнослужащих сухопутных войск, ВМФ, ВВС и морской пехоты. В их числе — особый отряд избранных бойцов, который напрямую подчиняется высшему руководству страны. Их вызывают на задания, которые должны быть выполнены в любом случае. Они — перворанговые бойцы. Они действуют там, где не могут справиться даже самые лучшие подразделения обычного спецназа. Их точное количество засекречено, но известно, что оно не превышает нескольких сотен. Они — живые инструменты войны. Они — эксперты по применению силы. В новой игре из серии *Medal of Honor™* вы сможете побывать в шкуре этих бойцов и использовать их уникальные умения в ходе битвы с противником в недружелюбном Афганистане.

ВСЕ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

ОДИНОЧНАЯ ИГРА	
Перемещение	W/A/S/D
Бег	SHIFT
Прицеливание	Мышь
Удар ножом	X
Перезарядка	R
Прыжок	ПРОБЕЛ
Отклониться вправо	Q
Отклониться влево	E
Использовать/Действие	F
Сменить положение	Левый CTRL
Стрельба	Левая кнопка мыши
Бросить гранату	G
Основное оружие	1
Дополнительное оружие	2
Выбрать пистолет	3
Переключение оружия	Колесико мышки
Выбрать режим стрельбы	Средняя кнопка мыши
Прицел	Правая кнопка мыши
Стрельба из укрытия	Левый ALT
Прибор ночного видения	Z
Динамический дисплей	H
Меню паузы	ESC

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Перемещение	W/A/S/D
Бег	SHIFT
Прицеливание	Мышь
Рукопашный бой	V
Перезарядка	R
Прыгнуть	SPACEBAR
Сменить сиденье	F1
Использовать/Действие	F
Присесть	Левый CTRL
Стрельба	Левая кнопка мыши
Бросить гранату	G
Основное оружие	2
Дополнительное оружие	3
Выбрать пистолет	1
Переключение оружия	Колесико мышки
Прицел	Правая кнопка мыши
Поддержка	5 (атака)/6 (защита)
Меню паузы	ESC
Экран счета	TAB

ИГРОВАЯ МЕХАНИКА

ДИНАМИЧЕСКИЙ ЭКРАН

Чтобы обеспечить наибольшее погружение в игру, на информационный дисплей выводятся лишь самые необходимые данные. Активировав динамический экран, можно узнать местонахождение своих союзников, цель задания и количество боеприпасов.

ПРОСКОЛЬЗНУТЬ К УКРЫТИЮ

Приближаясь к укрытию при игре в режиме кампании, выберите СМЕНИТЬ ПОЛОЖЕНИЕ, чтобы перекатиться. Этот скольжение позволит вам быстро спрятаться за укрытием и занять позицию для атаки. По завершении броска вы окажетесь в положении сидя. Чтобы занять положение лежа, выберите и удерживайте кнопку Левый **CTRL**.

ВЫГЛЯДЫВАНИЕ

Эта позиция при игре в режиме одиночной игры позволяет вам вести огонь, спрятавшись за укрытием и отклоняясь в стороны, чтобы выглянуть из-за него.

ЗАПРОС БОЕПРИПАСОВ

Если у вас заканчиваются боеприпасы, их можно попросить у союзников. Члены отряда, оружие которых аналогично вашему, передадут вам боеприпасы. Значок с пулей над головой товарища показывает, сколько раз на данном уровне он может выдать вам боеприпасы. Союзники, обстреливаемые или окруженные врагами, не смогут поделиться с вами боеприпасами.

ПЕРВЫЙ РАНГ

«Первый ранг» — это соревновательный сетевой режим игры для одного игрока. В этом режиме вы сможете заново проходить уровни кампании, стремясь показать наилучшее время и совершить как можно больше эффектных убийств. Сложность игры повышена, а на уровнях отсутствуют контрольные точки — если вы умрете, проходить уровень придется сначала.

Статистика и время прохождения при этом записываются в сетевом списке лидеров. Вы сможете сравнить свои достижения с достижениями друзей и любых игроков со всего мира. Прогресс ваших друзей отмечается маркерами на уровнях. Маркером можно воспользоваться, чтобы отправить другу сообщение и дать ему знать, что вы превзошли его результат. Покажите друзьям свои достижения — пусть знают, кто тут настоящая элита.

ЭФФЕКТНЫЕ УБИЙСТВА

Цель игрового режима «Первый ранг» — пройти уровень за максимально короткое время. Выполняя эффектные убийства, вы сможете ненадолго останавливать игровой таймер, что положительно скажется на результате.

- ✦ Попадание в голову врага останавливает таймер на две секунды.
- ✦ Три таких попадания подряд останавливают таймер на пять секунд.
- ✦ Убийство врага ножом останавливает таймер на две секунды.
- ✦ Три таких убийства за 10 секунд останавливают таймер на шесть секунд.
- ✦ Убийство двух врагов одной пулей останавливает таймер на шесть секунд.
- ✦ Убийство пяти врагов за 15 секунд останавливает таймер на пять секунд.

СЛОЖНОСТЬ ИГРОВОГО РЕЖИМА «ПЕРВЫЙ РАНГ»

В этом игровом режиме действует самый высокий из возможных в игре уровень сложности. Здоровье восстанавливается медленнее, товарищи не могут делиться с вами боеприпасами, отключено автоприцеливание и на экране не показывается крестик прицела. Кроме того, враги в этом режиме способны наносить повышенный урон. Контрольные точки на уровнях не действуют. Если вас убьют посередине уровня, вам придется начинать все сначала. Кроме того, отключены все элементы игрового экрана, кроме перечня целей и имен союзников.

Чтобы запустить уровень в режиме «Первого ранга», его необходимо пройти в режиме обычной кампании.



ГЛАВНОЕ МЕНЮ

ОДИНОЧНАЯ ИГРА КАМПАНИЯ

Чтобы начать кампанию, выберите пункт меню **НОВАЯ ИГРА**. Чтобы начать играть в *Medal of Honor*, выберите уровень сложности — **ЛЕГКИЙ**, **СРЕДНИЙ** или **СЛОЖНЫЙ**. У вас есть возможность отправиться в Афганистане и принять участие в войне, примерив на себя роли различных военнослужащих армии США. Вы — перворанговый боец. Оружие, точность которого подобна скальпелю. Ваша задача — проникать глубоко в тыл врага, наносить точные удары по приоритетным целям и захватывать объекты, удерживаемые противником. Побываете вы и в образе разящего молота, который совсем не похож на скальпель — для этого вам придется отправиться в бой в шкуре армейского рейнджера.

В ходе кампании вы сможете поучаствовать в снайперских дуэлях, промчаться по равнинам Афганистана на квадроцикле и сравнять с землей лагерь противника, сидя в кабине вертолета «Апач».

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА ИГРЫ

При игре в *Medal of Honor* сохранение будет проходить автоматически на контрольных точках посреди уровней. Умерев, вы возродитесь на последней из пройденных вами контрольных точек.

МЕНЮ КАМПАНИИ

- | | |
|----------------------|--|
| Новая игра | Начать новую кампанию. |
| Продолжить | Продолжить сохраненную ранее кампанию с последней контрольной точки. |
| Выбор задания | Выбрать одно из выполненных ранее заданий. |

РЕЖИМ «ПЕРВОГО РАНГА»

- | | |
|--------------------|-------------------------------------|
| Первый ранг | Начать игру в режиме «Первый ранг». |
|--------------------|-------------------------------------|

НАСТРОЙКА

Игровой процесс	Настройка субтитров, чувствительности прицела, инвертирования управления и уровня жестокости.
Управление	Настройка управления.
Видео	Настройка разрешения, включение или выключение оконного режима, VSync и изменение яркости и контрастности.
Звук	Настройка громкости музыки, диалогов и звуковых эффектов, а также выбор одной из четырех звуковых схем под свою аудиосистему.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Видеоролики	Показ игровых видеороликов.
Создатели	Титры с именами тех, чья работа мысли породила <i>Medal of Honor</i> .

ВЫХОД

Этот пункт меню позволяет выйти из игры.

ИГРА ПО СЕТИ

СТАНДАРТНОЕ ИЗДАНИЕ

для игры необходимо принятие соглашения между конечным пользователем и EA. для доступа к эксклюзивным функциям, функциям раннего доступа (если они доступны) и сетевым услугам необходима учетная запись EA ONLINE и регистрация игры с использованием одноразового серийного номера, прилагаемого к продающейся в розничной сети версии игры. регистрация для использования сетевых функций может быть проведена для каждой учетной записи EA ONLINE один раз с использованием одного серийного номера. регистрацию могут пройти пользователи в возрасте 13 лет или старше. политику конфиденциальности и условия предоставления услуг EA ONLINE можно найти на веб-сайте www.ea.com. EA может предоставлять определенный дополнительный контент и/или обновления без дополнительной оплаты при условии их наличия. программный продукт включает в себя технологию защиты от мошенничества PUNKBUSTER. для получения более подробной информации о PUNKBUSTER посетите сайт evenbalance.com. игра использует технологию защиты содержимого SONY SECURUM. (подробная информация, включая инструкцию по удалению SECURUM для цифровых версий, находится по адресу www.securum.com). цифровую версию игры можно активировать на пяти компьютерах; пользователи могут определять сами, какой компьютер необходимо авторизовать или деавторизовать для игры. посетите сайт [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://activate.ea.com/deauthorize/) для получения более подробной информации о деавторизации. EA может прекратить предоставление сетевых услуг через 30 дней после размещения уведомления по адресу [WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES](http://www.ea.com/2/service-updates).

ИЗДАНИЕ ЭЛИТНОГО СПЕЦНАЗА И ОГРАНИЧЕННОЕ ИЗДАНИЕ

для игры необходимо соединение с сетью интернет, сетевая авторизация, принятие соглашения между конечным пользователем и EA и принятие соглашения конечного пользователя PUNKBUSTER. для доступа к эксклюзивным функциям, функциям раннего и сетевым услугам необходима учетная запись EA ONLINE и регистрация игры с использованием одноразового серийного номера, прилагаемого к продающейся в розничной сети версии игры. регистрация для использования сетевых функций может быть проведена для каждой учетной записи EA ONLINE один раз с использованием одного серийного номера. политику конфиденциальности и условия предоставления услуг EA ONLINE можно найти на веб-сайте [WWW.EA.COM](http://www.ea.com). регистрацию могут пройти пользователи в возрасте 13 лет или старше. программный продукт включает в себя технологию защиты от мошенничества PUNKBUSTER. для получения более подробной информации о PUNKBUSTER посетите сайт [EVENBALANCE.COM](http://evenbalance.com). игра использует технологию защиты содержимого SONY SECURUM. (подробная информация, включая инструкцию по удалению SECURUM для цифровых версий, находится по адресу [WWW.SECURUM.COM](http://www.securum.com)). игру можно активировать на пяти компьютерах; пользователи могут определять сами, какой компьютер необходимо авторизовать или деавторизовать для игры. посетите сайт [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://activate.ea.com/deauthorize/) для получения более подробной информации о деавторизации. EA может предоставлять определенный дополнительный контент и/или обновления без дополнительной оплаты при условии их наличия. EA может прекратить предоставление сетевых услуг через 30 дней после размещения уведомления по адресу [WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES](http://www.ea.com/2/service-updates).

ИГРА В MEDAL OF HONOR ПО СЕТИ

- | | |
|----------------------|--|
| Играть | Войти в систему подбора игроков для быстрой игры, искать серверы для игр или создать новую многопользовательскую игру с друзьями и игроками со всего мира. |
| Карьера | Сменить снаряжение, ознакомиться с деревом бонусов, статистикой, наградами и списками лидеров. |
| Настройки | Настроить управление или другие параметры игры — в т.ч. и разрешение экрана. |
| Дополнительно | Получить бонусный контент, посмотреть список создателей или ознакомиться с краткими инструкциями по игре в <i>Medal of Honor</i> по сети или со списком создателей игры. |

КЛАССЫ И ОПЫТ

При игре в *Medal of Honor* по сети можно выбрать один из трех игровых классов. Каждый класс обладает своей уникальной внешностью и требует определенного стиля игры, позволяя игрокам выполнять определенные задачи на поле боя. Вам дается возможность выбрать и настроить оружие для разных классов, обратив его особенности себе на пользу. Как у Противника, так и у сил Коалиции бойцы делятся на одни и те же классы.

Стрелок — основной боевой класс. Он — боец на передовой, он всегда на острие атаки. Именно стрелки — стеновой хребет вооруженных сил. В бою стрелки обычно используют штурмовые винтовки, пулеметы и дымовые гранаты.

Спецы — эксперты по ближнему бою. Они пользуются пистолетами — пулеметами или дробовиками и держат наготове гранатомет на случай, если надо будет что — то взорвать. Две главные стратегии спецов — скрытно пробраться в тыл врага и лишить его поддержки или выждать момент для засады.

У снайперов лучше всего получается ликвидировать противника издалека. Они могут устанавливать и подрывать взрывчатку, но главная их функция — сдерживать врагов на расстоянии. В бою снайперам надо быть особенно осторожными — глядя в оптический прицел, они сужают себе обзор. Вы набираете опыт для выбранного вами класса, выполняя действия, за которые на поле боя начисляются очки. Очки выдаются за выполнение различных заданий. Переходя на новые уровни, вы получаете доступ к новому оружию и различным дополнениям. Каждый класс в игре растет в уровнях независимо от другого, поэтому, чтобы развить персонажа нового класса, нужно поиграть за этот класс и набрать соответствующий опыт. Уровень персонажа не зависит от занятой вами стороны в конфликте. Если, играя за Противника, вы стали стрелком 7 уровня, то и при игре за Коалицию у вашего стрелка будет 7 уровень.

НАШИВКИ И МЕДАЛИ

Цифра уровня — лишь один из нескольких показателей развития вашего персонажа в *Medal of Honor*. Нашивки и медали выдаются за достижение определенных целей во время одного матча или за всю карьеру. Нашивки выдаются за особые достижения. Их можно получать многократно. Медали отмечают собой особые вехи вашей сетевой карьеры — например, убийство 100-го врага или сотое выполнение задания. После каждого раунда полученные вами в этом раунде медали и нашивки суммируются.

ОРУЖИЕ

У каждого вида оружия в игре *Medal of Honor* есть свои слабые и сильные стороны. Снайперские винтовки очень эффективны на больших дистанциях, но практически бесполезны в ближнем бою. Дробовики идеальны для ближнего боя, но с увеличением дистанции теряют точность стрельбы. Выбор правильного оружия — пожалуй, первый шаг к созданию стратегии, которая принесет вам победу над врагами.

Играя в *Medal of Honor* по сети, вы зарабатываете доступ к новому оружию и снаряжению — в том числе глушителям, оптическим прицелам и особым боеприпасам. Настроить снаряжение и оружие для вашего стиля игры можно в соответствующем окне.

ОРУЖИЕ			
КЛАСС ИГРОКА	НАЧАЛЬНОЕ	УЛУЧШЕННОЕ	УЛУЧШЕННОЕ
ОРУЖИЕ КОАЛИЦИИ			
Стрелок	M16A4	M249	F2000
Снайпер	M21	M24	G3A4
Спец.	M4A1	870MCS	P90
ОРУЖИЕ ПРОТИВНИКА			
Стрелок	AK-47	ПКМ	F2000
Снайпер	СВД	СВ-98	G3A4
Спец.	AKC-74U	T03-194	P90

ЦЕПОЧКИ ОЧКОВ И ПОДДЕРЖКА

Вы можете зарабатывать очки, убивая других игроков или выполняя в игре определенные действия. Как только вы начнете зарабатывать очки, станет расти и Цепочка очков. Цепочка растет, пока вы остаетесь в живых. Как только вы умрете, Цепочка очков обнулится. Через определенные промежутки времени вы получаете возможность воспользоваться поддержкой.

Поддержкой называются различные действия, которые дают вам преимущества перед врагами — например, артобстрел или выдача усовершенствованного снаряжения. Если вы умрете, не воспользовавшись доступной поддержкой, вы сможете применить ее после возрождения. Чтобы получить доступ к другой поддержке, нужно набрать Цепочку очков определенного уровня. Счетчик в правом нижнем углу экрана показывает текущий уровень Цепочки очков и требования для достижения нового уровня.

ТАКТИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

УРОВЕНЬ	УРОВЕНЬ ЦЕПОЧКИ ОЧКОВ	НАПАДЕНИЕ	ОБОРОНА	ОЧКИ ПОДДЕРЖКИ
1	50	Минометный обстрел	Разведка/БПЛА	30
2	100	Ракетная атака	Боеприпасы I	40
3	175	Ракета	Броня I	40
4	250	Артиллерия	Боеприпасы II	50
5	350	Авиаудар	Постановка помех	50
6	450	Удар с воздуха	Боеприпасы III	60
7	600	Крылатая ракета	Броня II	100

РЕЖИМЫ ИГРЫ



В игре *Medal of Honor* есть несколько режимов сетевой игры, в которых могут участвовать до 24 игроков (битва 12 на 12). Каждый такой режим доступен в заранее заданных списках матчей. В списках может быть указано несколько игровых режимов, меняющихся в сетевой игре случайным образом, или один режим.

Если на сервере не набралось достаточно игроков, сетевой матч начинается с подготовки. Во время подготовки игроки могут вкратце ознакомиться с картой. Очки при этом не начисляются, несмотря на то, что участникам дается возможность ходить и стрелять. Подготовка длится до тех пор, пока не наберется минимально необходимое для матча количество игроков.

После подготовки, или в том случае, если подготовка не потребовалась, игроки переходят к разогреву. В это время они могут выбрать снаряжение и подготовиться к бою. При разогреве игроки не могут сойти с места до тех пор, пока не начнется матч. После короткого отсчета игроки получают возможность двигаться — матч начинается.

Если во время игры количество игроков падает ниже минимума, игра снова переходит в режим подготовки, чтобы к матчу могли присоединиться новые участники. Такие меры позволяют гарантировать, что на каждом сервере для матча наберется необходимое количество участников.

БОЕВОЕ ЗАДАНИЕ

ОПИСАНИЕ

Чтобы победить, войскам Коалиции надо выполнить пять последовательных заданий. Силы ОПФОР противодействуют Коалиции и хотят остановить ее отряд любой ценой. По ходу выполнения заданий игроки получают доступ к новым частям карты и узнают, какова следующая цель Коалиции.

ПРАВИЛА

Матчи в режиме «Боевое задание» проводятся на трех разных картах, по пять заданий на карту. Задания различаются от карты к карте и от матча к матчу. Игроки отбивают у врагов сбитые вертолеты, уничтожают минометные расчеты и выполняют другие обусловленные сюжетом действия. Силы Коалиции в этом режиме начинают с нападения, а силы ОПФОР обороняются. После каждого раунда команды меняются местами, давая каждому игроку шанс побывать атакующим.

Счетчик здоровья команды показывает общее количество сил Коалиции. Если этот счетчик обнуляется до выполнения очередного задания, матч прекращается и войска Коалиции проигрывают. Выполняя задания, войска Коалиции немного увеличивают счетчик здоровья команды. Если Коалиции удастся выполнить все пять заданий, она побеждает.

КОМАНДНЫЙ ШТУРМ

ОПИСАНИЕ

«Командный штурм» — режим игры команда на команду. Друг с другом сражаются две команды. Цель каждой — набрать определенное количество очков. Каждое убийство идет в зачет команде. Увидели врага — убивайте не медля.

ПРАВИЛА

«Командный штурм» — ничем не ограниченная битва двух команд в режиме 12 на 12 на замкнутом участке карты. Команды стремятся убить как можно больше врагов и заработать побольше очков. Это, без сомнения, самый «бесхитростный» игровой режим. После смерти игроки сразу же возрождаются и возвращаются в бой. На игровой карте отмечается местоположение союзников и ящиков с боеприпасами. По завершении матча карта сменяется на следующую в списке.

ВЫХОД К ЦЕЛИ

ОПИСАНИЕ

В режиме «Выход к цели» силы Противника продвигаются по карте, чтобы подорвать две цели самодельными взрывными устройствами (СВУ). Цель Коалиции — остановить ОПФОР и защитить свои объекты. На выполнение задания силам ОПФОР отводится ограниченное время.

ПРАВИЛА

В этом режиме войска Коалиции снова сражаются с силами Противника. На этот раз Коалиция должна защитить от наступающих сил ОПФОР два своих объекта. ОПФОР может уничтожать эти объекты в любом порядке, из-за чего солдатам Коалиции нужно постоянно быть начеку.

Игроки, как и обычно, получают очки за убийства врагов, но эти очки не идут в зачет команде. Они отображаются на экране в конце раунда, но влияют на определение победителя. Силы ОПФОР побеждают в том случае, если им удастся подорвать обе цели до истечения времени. Коалиция побеждает, если ей удастся защитить объекты от подрыва и пережить ОПФОР.

КОНТРОЛЬ НАД СЕКТОРОМ

ОПИСАНИЕ

В режиме «Контроль над сектором» две стороны сражаются за обладание тремя целями. Эти цели отмечены флагами. Удерживая цель, команда набирает очки. Чем больше целей удерживает команда, тем быстрее идет начисление очков. Побеждает та команда, которая первой наберет нужное количество очков.

ПРАВИЛА

На каждой карте для режима «Контроль над сектором» есть три цели. Вначале все эти цели нейтральны, и их может захватить любая команда. Чтобы захватить цель, нужно встать рядом с ней. Чем больше рядом с целью бойцов из одной команды, тем быстрее идет захват. Когда цель захвачена, команде начинают постепенно начисляться очки. В ходе матча цели могут быть потеряны и захвачены снова.

КАРТЫ

ГИЛЬМЕНДСКАЯ ДОЛИНА

Список режимов — «Боевое задание»

Отряду «Питон-1» поручено пробиться в южную провинцию Гильменд и провести там поиски разведданных и тайников с оружием. Зенитные установки сил ОПФОР не дают силам Коалиции захватить превосходство в воздухе, что усложняет ситуацию. Опытные бойцы готовятся к заданию, зная, что провинция кишит бойцами ОПФОР. Спускаясь в долину вдоль реки, они замечают в отдаленных зарослях движение.

Солдаты Коалиции должны с боем пробиться через долину, зачистив несколько вражеских укреплений и бункеров, чтобы звено F18 наконец-то смогло сбросить свой смертоносный груз на цели.

АЭРОДРОМ МАЗАРИ-ШАРИФА

Список режимов — «Боевое задание»

Войска коалиции готовятся штурмовать северный аэродром Мазари-Шарифа. Силы ОПФОР установили крепкий защитный периметр среди обломков русских танков и самолетов. По донесениям разведки, на аэродроме может скрываться особо важная цель, что делает необходимым нанесение точного, выверенного удара. «Питон-1» готовится сражаться на аэродроме, больше похожем на кладбище техники.

Войска Коалиции должны пробраться на аэродром, уничтожив баррикады, а затем пробиться через ангары и останки техники к вышке у торца взлетной полосы. На своем пути им не раз придется столкнуться со снайперами.

ГОРЫ ШАХИ-КОТ

Список режимов — «Боевое задание»

Где-то в горах Шахи-Кот потерпел крушение вертолет «Чинук». Эти снежные вершины, называемые на здешнем наречии Местом Королей, с древних времен служили убежищем для повстанцев.

Цель «Питона-1» — обследовать окрестности и узнать, выжил ли кто-нибудь из вертолета в этом жутковатом месте. Высадившись, бойцы сразу же слышат, как среди крутых горных склонов эхом разносится выстрел снайперской винтовки.

В горах много сил ОПФОР, из-за чего Коалиция оказывается в весьма стесненном положении.

Ее солдатам предстоит с боем пробиться вверх по горам, мимо тайников с боеприпасами и минометов, чтобы уничтожить все зенитные установки и дать своей авиации эвакуировать людей.

ДИВАГАЛЬСКИЙ ЛАГЕРЬ

Список режимов — «Командный штурм», «Выход к цели», «Контроль над сектором»

Силы Противника облюбовали провинцию Кунар из-за ее сложного рельефа и разветвленной системы подземных ходов. В южной части долины Дивагал, недалеко от небольшого кишлака обнаружена база Противник. Войска Коалиции выходят на зачистку и сталкиваются с сильным сопротивлением ОПФОР.

ОРОД ГАРМСИР

Список режимов — «Командный штурм», «Выход к цели», «Контроль над сектором»

Через городок Гармсир, расположенный на юге Афганистана, проходит канал, снабжающий ближайшие поля водой из реки Гильменд. Бойцы спецназа Коалиции выходят на зачистку городка от сил ОПФОР, и окрестности канала становятся центром ожесточенных боев.

РАЗВАЛИНЫ КАБУЛА

Список режимов — «Командный штурм», «Выход к цели», «Контроль над сектором»

Над руинами в древнем городе Кабул высоко поднимаются столбы дыма. На одной из окраин города солдаты Коалиции пытаются отбить позиции ОПФОР. Сражение происходит прямо среди куч мусора и догорающих автомобилей, а снайперы, засевшие на крышах, открывают огонь по любому, кто рискнул передвигаться на открытом пространстве.

КАНДАГАРСКИЙ РЫНОК

Список режимов — «Командный штурм», «Выход к цели», «Контроль над сектором»

Южный город Кандагар — одно из старейших поселений человека в мире. Некогда он был центром оживленной торговли, а теперь расколот столетиями войн. Рынок в одной из северных частей города стал полем жаркой битвы солдат Коалиции и бойцов ОПФОР. Бой не на жизнь, а на смерть идет среди узких улочек и прилавков.

КУНАРСКАЯ БАЗА

Список режимов — «Командный штурм», «Выход к цели», «Контроль над сектором»

В секторе Н2КЛ у афгано-пакистанской границы замечена активная деятельность ОПФОР. Враг идет на яростный штурм, и под его огонь попадает передовая база Коалиции. Солдаты толпятся в лабиринте траншей, а далекую горную вершину постепенно заволакивает дым постоянного артобстрела.

РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

ИЗВЕСТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

- ✦ Убедитесь, что ваш компьютер соответствует минимальным системным требованиям для данной игры и на нем установлены последние версии драйверов видео — и звуковой карт. Драйверы для видеокарт NVIDIA можно загрузить с веб-сайта www.nvidia.ru. Драйверы для видеокарт ATI можно загрузить с веб-сайта www.ati.amd.com/ru.
- ✦ При использовании на PC версии игры, поставляемой на дисках, попробуйте переустановить программу DirectX с диска с игрой. Обычно она находится в папке DirectX. При наличии доступа в Интернет вы можете загрузить последнюю версию DirectX с веб-сайта www.microsoft.com.

для ИГРЫ ТРЕБУЕТСЯ СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ, ПОДТВЕРЖДЕНИЕ ПОДЛИННОСТИ И ПРИНЯТИЕ ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ С КОНЕЧНЫМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ.

СОВЕТЫ

- ✦ Если при использовании на PC версии игры, поставляемой на дисках, меню автозапуска не появляется автоматически, выберите «Мой компьютер», щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме дисководов, в котором находится диск с игрой, и выберите «Автозапуск».
- ✦ При недостаточной производительности игры попробуйте понизить значения некоторых параметров звука и изображения в меню настройки игры или уменьшите разрешение экрана.
- ✦ Для повышения производительности игры рекомендуется завершить работу фоновых и антивирусных программ (кроме программы EADM, если применимо).

СОЕДИНЕНИЕ С ИНТЕРНЕТОМ

Чтобы повысить надежность соединения с Интернетом, перед началом игры завершите работу всех программ файлового обмена, обмена сообщениями и интернет-вещания. Такие программы могут создавать значительную нагрузку на соединение и вызывать задержки сигнала.

Игра использует следующие порты TCP и UDP:

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

Провайдер доступа к серверам определяет используемый UDP порт.

Разместите ваш компьютер в зоне DMZ вашего роутера, чтобы избежать проблем с соединением.

Для игры через Интернет необходимо открыть указанные порты TCP и UDP.

Узнать о том, как это сделать, вы можете в документации своего маршрутизатора или брандмауэра.

Если вы используете корпоративную сеть, обратитесь к ее администратору.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

У вас есть проблемы или вопросы, связанные с нашими играми? Мы готовы вам помочь.

В интерактивном справочном файле *EA Help* содержатся ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы и информация о решении проблем, возникающих в процессе работы с программой.

Для доступа к файлу EA Help (когда игра установлена):

В Windows Vista или Windows 7 выберите **Start > Games**, щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме игры и выберите в ниспадающем меню соответствующий пункт.

В более ранних версиях Windows щелкните на ссылке **Technical Support** в папке игры, расположенной в меню «Пуск» > «Программы» («Все программы» для Windows XP).

Для доступа к файлу EA Help (когда игра не установлена):

1. Поместите диск с игрой в DVD дисковод.
2. Всегда щелкните на пиктограмме «Мой компьютер» на Рабочем столе (в Windows XP щелкните на кнопке «Пуск» и выберите пиктограмму «Мой компьютер»).
3. Щелкните правой кнопкой мыши на пиктограмме DVD дисковода, в котором находится диск с игрой, и выберите OPEN.
4. Откройте файл **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**

Если информация, приведенная в файле EA Help, не помогла вам решить проблему, вы можете также обратиться к специалистам нашей службы технической поддержки.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ EA В ИНТЕРНЕТЕ

При наличии доступа в Интернет посетите веб-сайт службы технической поддержки EA по адресу:

<http://www.electronicarts.ru/SupportCenter/>

Здесь вы найдете много полезных сведений о DirectX, контроллерах, модемах и сетях, а также об обслуживании и производительности систем. На нашем веб-сайте содержится наиболее полная и постоянно обновляющаяся информация о самых распространенных проблемах с разными играми и ответы на наиболее часто встречающиеся вопросы (FAQ). Именно этой базой данных пользуются наши специалисты, помогая вам решить проблемы с игрой. Веб-сайт технической поддержки обновляется ежедневно.

КОНТАКТНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ЦЕНТРА ПОДДЕРЖКИ

Вы можете обратиться в русскоязычную службу технической поддержки по телефону

+7 (495) 642 73 97, а также вы можете написать на электронный адрес службы:

support_russia@ea.com. Служба работает с понедельника по пятницу с 11:00 до 19:00 по московскому времени.

ПРИМЕЧАНИЕ: служба технической поддержки не дает советов и подсказок по прохождению игры.

Прежде чем обратиться в службу поддержки, воспользуйтесь утилитой **DirectX** и получите отчет о конфигурации вашего компьютера.

Щелкните на кнопке «**Пуск**», выберите «**Выполнить...**», введите dxdiag и щелкните на кнопке ДА.

Чтобы сохранить копию отчета для последующего просмотра и распечатки, выберите «Сохраните все сведения...» и сохраните отчет на Рабочем столе вашего компьютера.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA, Medal of Honor и Danger Close являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Логотип DICE является товарным знаком EA Digital Illusions CE AB. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев.



Используется Granny Animation. Права принадлежат © 1999 — 2010 by RAD Game Tools, Inc.



Технология кодирования звука MPEG Layer-3 используется по лицензии Fraunhofer IIS и THOMSON multimedia.

