



MEDAL OF HONOR™



JICE™



AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

PRECAUZIONI DA SEGUIRE DURANTE IL GIOCO

- ✦ Non stare troppo vicino allo schermo: siediti distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- ✦ Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- ✦ Non giocare quando avverti stanchezza o dopo aver dormito poco.
- ✦ Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- ✦ Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

CONTENUTO

2	INSTALLARE IL GIOCO
2	AVVIARE IL GIOCO
3	ELENCO COMPLETO DEI COMANDI
4	MECCANICHE DI GIOCO
5	TIER 1
7	MENU PRINCIPALE
8	GIOCARE ONLINE
12	MODALITÀ DI GIOCO
17	CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI
18	ASSISTENZA CLIENTI
20	GARANZIA

INSTALLARE IL GIOCO

NOTA: per i requisiti di sistema, visita il sito all'indirizzo www.electronicarts.it.

Per installare (da supporto ottico):

Inserisci il supporto ottico nell'apposita unità e segui le istruzioni sullo schermo.

Se il menu di Esecuzione automatica non appare automaticamente, puoi avviare manualmente il programma di installazione in Windows® 7, Windows® XP o Windows Vista®: apri **Start > Esegui**, digita **D:\AutoRun.exe** nella casella di testo, quindi fai clic su OK (sostituisci con la lettera corrispondente alla tua unità CD/DVD-ROM, se questa è diversa da 'D:').

Una volta installato il gioco, puoi avviarlo dal menu di Esecuzione automatica del gioco o selezionandolo dal menu **START**.

Per installare (da EA Store):

NOTA: per maggiori informazioni sull'acquisto tramite download diretto da EA, visita il sito all'indirizzo www.eastore.it.

Una volta scaricato il gioco con EA Download Manager, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Avvia il gioco (dopo averlo installato) direttamente da EA Download Manager.

NOTA: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare (da servizi online di terze parti):

Contatta il rivenditore online dal quale hai acquistato il gioco per ricevere le istruzioni necessarie per l'installazione o per scaricare e installare di nuovo un'altra copia del gioco.

AVVIARE IL GIOCO

Per avviare il gioco:

Windows Vista e Windows 7 consentono di accedere ai giochi attraverso il menu **Start > Giochi**, mentre le versioni precedenti di Windows attraverso il menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**). Gli utenti di EA Store devono avere avviato EA Download Manager.

NOTA: nel menu Start classico di Windows Vista, i giochi sono accessibili attraverso il percorso **Start > Programmi > Giochi**, con cui si fa apparire il relativo menu di esplorazione.

WWW.MEDALOFHONOR.COM

Più di due milioni di soldati, marinai, piloti e marine indossano l'uniforme. Nei loro ranghi e sotto il comando diretto della National Command Authority (NCA), un gruppo di guerrieri scelti altamente specializzato è chiamato a portare a termine le missioni più delicate. Sono gli operatori Tier 1. Si collocano al di sopra dei membri più specializzati dello Special Operations Command. Si ritiene siano poche centinaia di soldati, veri e propri strumenti di guerra viventi, esperti nell'applicazione della violenza. Il nuovo *Medal of Honor™* ti offre l'opportunità di vestire i panni di questi guerrieri e mettere alla prova le loro capacità contro un nuovo, mortale nemico sul campo di battaglia più inospitale e ostile del mondo moderno: l'Afghanistan.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

GIOCATORE SINGOLO

Movimento	Tasti W/A/S/D
Scatto	MAIUSC
Mira	Mouse
Corpo a corpo	X
Ricarica	R
Salta	BARRA SPAZIATRICE
Sporgiti a destra	E
Sporgiti a sinistra	Q
Usa/Azione	F
Cambia posizione	CTRL sinistro
Spara	Pulsante sinistro del mouse
Lancia una granata	G
Arma principale	1
Arma secondaria	2
Equipaggia la pistola	3
Scorri armi	Rotellina del mouse
Seleziona modalità di sparo	Pulsante centrale del mouse
Mirino	Pulsante destro del mouse
Sporgiti	ALT
NOD (dispositivo per la visione notturna)	Z
HUD dinamico	H
Menu di pausa	ESC

MULTIGIOCATORE

Movimento	Tasti W/A/S/D
Scatto	MAIUSC
Mira	Mouse
Corpo a corpo	V
Ricarica	R
Salta	BARRA SPAZIATRICE
Cambia postazione	F1
Usa/Azione	F
Abbassati	CTRL sinistro
Spara	Pulsante sinistro del mouse
Lancia una granata	G
Arma principale	2
Arma secondaria	3
Equipaggia la pistola	1
Scorri armi	Rotellina del mouse
Mirino	Pulsante destro del mouse
Azioni di supporto	5 (d'attacco)/6 (difensive)
Menu di pausa	ESC
Classifica	TAB

MECCANICHE DI GIOCO

HUD DINAMICO

Per ottenere un'esperienza di gioco realistica, le informazioni presenti nell'HUD sono ridotte al minimo indispensabile. Attiva l'HUD dinamico per visualizzare la posizione dei tuoi alleati, l'obiettivo e il numero di munizioni attualmente a disposizione.

SCIVOLARE

Mentre stai scattando verso una copertura in modalità Campagna per giocatore singolo, seleziona CAMBIA POSIZIONE per lanciarti in scivolata. Scivolare ti permette di raggiungere rapidamente la copertura e di tornare a una posizione di attacco. Dopo aver completato la scivolata, assumerai la posizione abbassata. Seleziona e tieni premuto CAMBIA POSIZIONE per scivolare in posizione sdraiata.

SPORGERSI

In modalità Campagna puoi ripararti dietro gli oggetti e sporgerti per sparare sulle postazioni nemiche.

CHIEDERE MUNIZIONI

Quando ti trovi a corto di munizioni, richiedile ai tuoi alleati. I membri della squadra con armi simili alle tue ti forniranno munizioni aggiuntive. L'icona del proiettile sopra la testa di un alleato indica quante volte possono rifornirti durante un livello. Gli alleati non ti daranno munizioni se non possono muoversi o sono sotto attacco.

TIER 1

Tier 1 è una modalità per giocatore singolo competitiva ed esclusivamente online. Rigioca i livelli della Campagna in modalità Tier 1 per cercare di ottenere il miglior tempo e realizzare il maggior numero di uccisioni d'abilità. Per rendere più impegnativa la sfida, troverai una difficoltà maggiore e l'assenza di checkpoint intermedi. Se muori, dovrai ricominciare il livello dall'inizio.

Tempi di gioco e statistiche sono registrati e pubblicati sulle classifiche online, in modo da permetterti di confrontare la tua prestazione con quella di amici o altri giocatori di tutto il mondo. Dei segnalatori nel livello mostrano i progressi dei tuoi amici. Interagisci con un segnalatore per mandare un messaggio al tuo amico facendogli sapere che l'hai superato. Metti in mostra le tue abilità e fai vedere a tutti chi è davvero l'élite dell'élite.

UCCISIONI D'ABILITÀ

Lo scopo della modalità Tier 1 è superare il livello nel minor tempo possibile. Realizzando uccisioni d'abilità bloccherai temporaneamente l'orologio e potrai così migliorare il tuo tempo.

- ✦ Un colpo alla testa ferma il timer per 2 secondi.
- ✦ Tre colpi alla testa consecutivi fermano il timer per 5 secondi.
- ✦ Un'uccisione corpo a corpo ferma il timer per 2 secondi.
- ✦ Tre uccisioni corpo a corpo in 10 secondi fermano il timer per 6 secondi.
- ✦ Uccidere due nemici con un solo proiettile ferma il timer per 6 secondi.
- ✦ Uccidere cinque nemici in 15 secondi ferma il timer per 5 secondi.

DIFFICOLTÀ DELLA MODALITÀ TIER 1

La difficoltà della modalità Tier 1 simula le condizioni di gioco più estreme possibili. L'energia si rigenera più lentamente, non puoi più rifornirti di munizioni dagli alleati e sono disattivati il mirino a croce della tua arma e la funzione Passa al bersaglio. I nemici hanno inoltre la capacità di infliggere danni maggiori. Se muori nel corso di un livello, dovrai ricominciare dall'inizio poiché i checkpoint intermedi sono disabilitati. Sono inoltre disabilitati tutti gli elementi dell'HUD, tranne gli obiettivi e i nomi degli alleati. Prima di poter affrontare uno scenario in modalità Tier 1, dovrai completarlo nella campagna normale.



MENU PRINCIPALE

GIOCATORE SINGOLO CAMPAGNA

Seleziona **NUOVA PARTITA** per iniziare una campagna. Per iniziare *Medal of Honor*, seleziona il tipo di difficoltà tra **FACILE**, **MEDIO** o **DIFFICILE**. Hai la possibilità di prendere parte alla guerra in Afghanistan vestendo i panni di alcuni membri delle forze armate statunitensi. Come operatore Tier 1, dovrai intervenire con precisione chirurgica.

Ti verrà chiesto di infiltrarti in profondità dietro le linee nemiche, di portare a termine attacchi mirati contro bersagli di importanza strategica e rendere sicure delle aree in mano al nemico. In altre missioni sarai il martello dell'esercito e vivrai il campo di battaglia nei panni di un Ranger, in scontri aperti con il nemico.

Con l'avanzare della campagna, sarai impegnato in battaglie tra cecchini, corse tra le pianure afgane a bordo di un ATV e la distruzione di accampamenti nemici dalla cabina di un elicottero da combattimento Apache AH-64.

SALVARE E CARICARE

Mentre giochi a *Medal of Honor*, i tuoi progressi di gioco saranno salvati automaticamente al raggiungimento di checkpoint lungo le missioni. Dopo essere morto, riapparirai all'ultimo checkpoint superato.

MENU CAMPAGNA

Nuova partita Inizia una nuova campagna.

Continua Continua la campagna precedentemente salvata all'ultimo checkpoint raggiunto.

Selezione missione Select a previously completed mission.

MODALITÀ TIER 1

Tier 1 Gioca in modalità Tier 1.

OPZIONI

Modalità di gioco Imposta sottotitoli, sensibilità di puntamento, inversione dei comandi e visualizzazione del sangue.

Comandi Imposta i comandi del gioco.

Video Regola risoluzione, abilita la modalità in finestra, attiva il VSync e regola luminosità e contrasto.

Audio Scegli il volume della musica, dei dialoghi e degli effetti audio; scegli inoltre una delle quattro configurazioni progettate per ottimizzare la resa audio con il tuo sistema.

EXTRA

Filmati

Rivedi i filmati di gioco.

Riconoscimenti

Scopri chi ha contribuito a realizzare *Medal of Honor*.

ESCI

Esci dal gioco.

GIOCARE ONLINE

STANDARD EDITION

PER GIOCARE È RICHiesta L'ACCETTAZIONE DELL'ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE DI EA E L'ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE DI PUNKBUSTER. PER ACCEDERE AD EVENTUALI CONTENUTI ESCLUSIVI E AD ACCESSO ANTICIPATO E ALLE FUNZIONI E/O AI SERVIZI ONLINE SONO NECESSARI UN ACCOUNT EA ONLINE E LA REGISTRAZIONE CON IL CODICE SERIALE A USO SINGOLO INCLUSO NELLE VERSIONI COMPLETE DEL PRODOTTO, ACQUISTATE NUOVE DA RIVENDITORI AL DETTAGLIO. LA REGISTRAZIONE PER LE FUNZIONI ONLINE È LIMITATA A UN SINGOLO ACCOUNT EA PER CODICE SERIALE. UNA VOLTA USATO, IL CODICE NON È TRASFERIBILE. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER OTTENERE UN ACCOUNT DI EA ONLINE. LA POLITICA SULLA PRIVACY E I TERMINI DI SERVIZIO DI EA ONLINE SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM. EA SI RISERVA IL DIRITTO DI FORNIRE DEL CONTENUTO AGGIUNTIVO E/O AGGIORNAMENTI SENZA ULTERIORI ADDEBITI, SE E QUANDO DISPONIBILI. QUESTO SOFTWARE UTILIZZA LA TECNOLOGIA ANTI-CHEAT PUNKBUSTER. PER ULTERIORI INFORMAZIONI SU PUNKBUSTER, VISITA IL SITO EVENBALANCE.COM. IL GIOCO UTILIZZA LA TECNOLOGIA DI PROTEZIONE DEI CONTENUTI SECURUM DI SONY. (ULTERIORI INFORMAZIONI, INCLUSE QUELLE NECESSARIE PER RIMUOVERE SECURUM PER LE VERSIONI DIGITALI DEL PRODOTTO, SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.SECURUM.COM). È POSSIBILE GIOCARE ALLA VERSIONE DIGITALE DEL GIOCO SU CINQUE COMPUTER; GLI UTENTI POTRANNO SCEGLIERE QUALI COMPUTER AUTORIZZARE A GIOCARE E QUALI NO. VISITA IL SITO [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/) PER ULTERIORI INFORMAZIONI SULLA DE-AUTORIZZAZIONE. EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DELLE FUNZIONI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

TIER 1 E LIMITED EDITION

PER GIOCARE SONO RICHIESTE UNA CONNESSIONE A INTERNET, L'ACCETTAZIONE DELL'ACCORDO DI LICENZA PER L'UTENTE FINALE DI EA E DI PUNKBUSTER. PER ACCEDERE AI CONTENUTI ESCLUSIVI, AD ACCESSO ANTICIPATO E PASS ONLINE, È NECESSARIO UN ACCOUNT EA ONLINE OLTRE ALLA REGISTRAZIONE DEL GIOCO CON IL CODICE SERIALE A USO SINGOLO INCLUSO NELLE VERSIONI COMPLETE DEL PRODOTTO, ACQUISTATE NUOVE DA RIVENDITORI AL DETTAGLIO. LA REGISTRAZIONE PER I CONTENUTI ONLINE È LIMITATA A UN SINGOLO ACCOUNT EA ONLINE PER CODICE SERIALE. UNA VOLTA USATO, IL CODICE NON È TRASFERIBILE. LA POLITICA SULLA PRIVACY E I TERMINI DI SERVIZIO DI EA ONLINE SI POSSONO TROVARE ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM. DEVI AVERE ALMENO 16 ANNI PER OTTENERE UN ACCOUNT DI EA ONLINE. IL SOFTWARE COMPRENDE LA TECNOLOGIA ANTI-CHEAT PUNKBUSTER. PER ULTERIORI INFORMAZIONI SU PUNKBUSTER, VISITA IL SITO EVENBALANCE.COM. IL GIOCO UTILIZZA LA TECNOLOGIA DI PROTEZIONE SECURUM DI SONY (PER ULTERIORI INFORMAZIONI, ANCHE IN MERITO ALL'INSTALLAZIONE, VISITA IL SITO WWW.SECURUM.COM). È POSSIBILE GIOCARE A QUESTO TITOLO SU UN MASSIMO DI CINQUE COMPUTER; GLI UTENTI POSSONO STABILIRE QUALE COMPUTER VERRÀ AUTENTICATO O DE-AUTENTICATO. VISITA IL SITO [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/) PER ULTERIORI INFORMAZIONI SULLA DE-AUTENTICAZIONE. EA SI RISERVA IL DIRITTO DI FORNIRE DEL CONTENUTO AGGIUNTIVO E/O AGGIORNAMENTI SENZA ULTERIORI ADDEBITI, SE E QUANDO DISPONIBILI. EA SI RISERVA IL DIRITTO DI REVOCARE LA FRUIBILITÀ DEI SERVIZI E DEI CONTENUTI ONLINE DOPO UN PREAVVISO DI 30 GIORNI, PUBBLICATO ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES.

GIOCARE ONLINE A MEDAL OF HONOR

- Gioca** Scegli PARTITA RAPIDA per affrontare una partita veloce, scorri i server alla ricerca di partite o crea una partita multigiocatore con amici ed estranei.
- Carriera** Cambia attrezzatura, visualizza lo schema sblocchi, le tue statistiche e premi, o consulta le classifiche.
- Opzioni** Regola i comandi o altre opzioni di gioco, tra cui l'area mostrata sullo schermo.
- Extra** Riscatta i contenuti bonus, visualizza i riconoscimenti, o leggi alcune istruzioni su come giocare online a *Medal of Honor*.

CLASSI ED ESPERIENZA

Puoi scegliere tra tre classi per giocare online a *Medal of Honor*. Ogni classe ha caratteristiche uniche e richiede un diverso stile di gioco, permettendoti di coprire i ruoli necessari sul campo di battaglia. Puoi anche selezionare e personalizzare le armi usate dalle varie classi, regolandone i punti di forza a tuo piacimento. Le forze ribelli e della Coalizione utilizzano le stesse classi.

I Fucilieri sono la classe da combattimento di base. Sono combattenti da prima linea e guidano la carica alle postazioni nemiche facendo da spina dorsale alle forze armate. Di solito i Fucilieri usano fucili d'assalto o mitragliatrici e hanno in dotazione granate fumogene.

Le Unità speciali sono esperte nei combattimenti ravvicinati. Usano mitra leggeri o fucili a pompa e dispongono di lanciaraizoni nel caso servano sabotaggi esplosivi. Oltrepassare di nascosto le linee nemiche per tagliare le linee di rifornimento o tendere agguati sono due strategie chiave per le Unità speciali.

I Cecchini sono l'ideale per posizionarsi lontano dallo scontro principale ed eliminare i nemici a distanza. Nonostante possano piazzare e far detonare cariche esplosive, la loro funzione principale è quella di circoscrivere gli spostamenti nemici. I Cecchini devono prendere delle precauzioni quando sono impegnati in combattimenti, dato che guardare attraverso il mirino limita il loro campo visivo.

Otterrai esperienza per la classe scelta compiendo azioni che aumentano il punteggio sul campo di battaglia. Si ottengono punti portando a termine gli obiettivi delle missioni. Salendo di livello si sbloccano nuove armi ed extra. Ogni classe sale di livello indipendentemente dalle altre, quindi per avere accesso a nuove armi o capacità di una particolare classe, bisogna giocare e guadagnare esperienza con quella classe. Il livello della classe non dipende dalla fazione di appartenenza. Se sei un Fuciliere di livello 7 quando giochi con i ribelli, sarai un Fuciliere di livello 7 anche quando giocherai come soldato della Coalizione.

NASTRI E MEDAGLIE

Il livello è solo uno dei modi con cui si tiene traccia dei tuoi progressi e delle tue prestazioni in *Medal of Honor*. Nastri e medaglie indicano i traguardi raggiunti in una singola partita o nel corso della carriera. I nastri sono premi per imprese specifiche e possono essere ricevuti più volte. Le medaglie sono premi che tengono in considerazione l'intera carriera multigiocatore e rappresentano importanti traguardi, come aver realizzato 100 uccisioni o aver completato 100 obiettivi. Le medaglie e i nastri che guadagni nel corso di un round sono riassunti alla fine del round stesso.

ARMI

Ogni arma in *Medal of Honor* ha vantaggi e svantaggi. I fucili da cecchino sono ottimi da lunga distanza, ma non molto efficaci da vicino. I fucili a pompa sono eccellenti negli scontri ravvicinati, ma sono poco precisi da lontano. Selezionare l'arma adeguata è forse il primo passo nella definizione di una strategia vincente contro le forze nemiche.

Giocando alla versione online di *Medal of Honor*, otterrai alcune nuove armi e accessori, tra cui silenziatori, mirini e munizioni personalizzate. Scegli l'attrezzatura nella schermata Cambia attrezzatura e personalizza la tua arma affinché si adatti al tuo stile di gioco.

ARMI			
CLASSE	BASE	SBLOCCO	SBLOCCO
ARMI DELLA COALIZIONE			
Fuciliere	M16A4	M249	F2000
Cecchino	M21	M24	G3A4
Unità speciale	M4A1	870MCS	Mitraglietta P90
ARMI DEI RIBELLI			
Fuciliere	AK-47	PKM	F2000
Cecchino	SVD	SV-98	G3A4
Special Ops	AKS-74U	TOZ-194	Mitraglietta P90

CONCATENAZIONI E AZIONI DI SUPPORTO

Otterrai punti sparando ad altri giocatori o eseguendo particolari azioni di gioco. Quando inizi a ottenere dei punti, inizi una concatenazione. Le concatenazioni aumentano finché rimani vivo, ma si azzerano quando muori. A determinati intervalli, riceverai delle azioni di supporto.

Le azioni di supporto sono risorse militari supplementari usate per contrastare gli avversari, come artiglieria o munizioni migliori. Se muori con un'azione di supporto ancora da attivare, potrai usarla dopo la rigenerazione. Se vuoi ricevere un'azione di supporto diversa, devi costruire una nuova concatenazione del livello richiesto. Un indicatore nell'angolo inferiore destro dello schermo mostra il livello attuale della tua concatenazione e i requisiti per il livello successivo.

AZIONI TATTICHE DI SUPPORTO

LIVELLO	CONCATE-NAZIONE	D'ATTACCO	DIFENSIVE	PUNTI BONUS DIFENSIVI
1	50	Attacco con mortai	UAV/INTEL	30
2	100	Attacco con razzi	Munizioni I	40
3	175	Missile	Protezione I	40
4	250	Artiglieria	Munizioni II	50
5	350	Attacco radente	Disturbatore (controspionaggio)	50
6	450	Attacco aereo	Munizioni III	60
7	600	Missile Cruise	Protezione II	100

MODALITÀ DI GIOCO



Medal of Honor propone alcune modalità di gioco multigiocatore che prevedono fino a 24 giocatori per battaglie 12 contro 12. Ogni modalità è accessibile attraverso playlist predefinite. Le playlist possono comporsi di diverse modalità di gioco, che si alternano casualmente nelle partite online, o di una singola modalità.

Se un server non ha abbastanza giocatori, la partita comincia con un pre-round. In questo modo i giocatori hanno la possibilità di prendere confidenza con la mappa. Nel pre-round non vengono registrati punti, nonostante i giocatori possano muoversi e sparare.

Il pre-round continua finché il numero minimo di giocatori necessari per iniziare non si è unito alla partita.

Dopo la fine del pre-round, o se non è necessario alcun pre-round, i giocatori procedono al riscaldamento. Durante il riscaldamento, i giocatori possono scegliere il loro equipaggiamento e prepararsi per entrare in battaglia. I giocatori sono bloccati sul posto fino all'inizio della partita. Dopo un breve conto alla rovescia, i giocatori si sbloccano e possono dare il via allo scontro.

Se durante la partita il numero di giocatori scende sotto la soglia minima, si torna allo stato di pre-round per dare ad altri giocatori la possibilità di partecipare e ripopolare la partita. In questo modo tutti i server saranno adeguatamente popolati per il combattimento.

MISSIONE TATTICA PANORAMICA

Le forze della Coalizione devono liberare cinque obiettivi consecutivi per vincere. I ribelli sono la forza avversaria e cercheranno di fermare in ogni modo la Coalizione. Liberando gli obiettivi si sbloccano nuove aree della mappa, che rivelano il successivo obiettivo delle forze della Coalizione.

REGOLE

Missione tattica si gioca su tre mappe diverse, con cinque obiettivi per mappa. Gli obiettivi variano da partita a partita e da mappa a mappa. I giocatori dovranno rendere sicuri elicotteri abbattuti, eliminare postazioni mortai e cimentarsi in altre azioni legate alla trama.

Nella modalità Missione tattica, le forze della Coalizione iniziano come attaccanti e i ribelli difendono. Dopo ogni round, le squadre si scambiano, così entrambe possono attaccare. L'indicatore Energia squadra mostra i restanti rinforzi della Coalizione. Se l'indicatore Energia squadra si esaurisce prima che l'obiettivo sia libero, la partita termina e l'intervento delle forze della Coalizione viene bloccato. Le forze della Coalizione guadagnano Energia squadra per ogni obiettivo completato. Completando invece tutti e cinque gli obiettivi, le forze della Coalizione vincono.

ASSALTO A SQUADRE PANORAMICA

Assalto a squadre è una modalità di combattimento a squadre. Le squadre lottano per raggiungere un determinato punteggio per vincere la partita. Ogni uccisione è valida, quindi elimina i tuoi nemici per aumentare i punti della squadra.

REGOLE

La modalità Assalto a squadre è una battaglia 12 contro 12 senza limiti in un'area ristretta della mappa. Le due squadre lottano per ottenere uccisioni e punti.

Questa è di gran lunga la modalità di gioco più diretta. I giocatori si rigenerano immediatamente e tornano in battaglia. Sulla mappa di gioco sono mostrate la posizione dei giocatori alleati e delle casse di munizioni. Dopo aver concluso una partita, si passa alla mappa successiva nella playlist.

RAID OBIETTIVO PANORAMICA

Nella modalità Raid obiettivo, i ribelli devono sabotare due obiettivi usando ordigni esplosivi improvvisati (IED). Le forze della Coalizione hanno il compito di fermarli e difendere le loro installazioni. Le forze ribelli devono completare la loro missione entro un tempo limite.

REGOLE

La modalità Raid obiettivo vede di nuovo una contro l'altra le forze della Coalizione e dei ribelli. Questa volta, le forze della Coalizione sono trincerate attorno a due obiettivi e devono difendere l'area dagli attacchi dei ribelli. I due obiettivi possono essere affrontati in qualsiasi ordine, obbligando le forze della Coalizione a stare costantemente di guardia mentre i ribelli si fanno strada verso i loro bersagli.

Anche se i giocatori ottengono punti attaccando come al solito, questi punti non valgono per la squadra. Sono mostrati alla fine del round, ma non sono usati per determinare la squadra vincente. I ribelli vincono se riescono a liberare entrambi gli obiettivi prima che finisca il tempo. Se le forze della Coalizione difendono invece con successo le postazioni sopravvivendo ai ribelli, allora la vittoria spetta a loro.

CONTROLLO SETTORE PANORAMICA

La modalità Controllo settore obbliga le squadre a combattere per il possesso di tre obiettivi rappresentati da bandiere. Si fanno punti mantenendo a lungo un obiettivo. Mantenendo più obiettivi si accumulano punti più velocemente. Vince chi raggiunge il limite di punti prestabilito.

REGOLE

In ciascuna mappa Controllo settore ci sono tre obiettivi. Questi obiettivi iniziano in uno stato neutrale, con entrambe le squadre in grado di appropriarsene. Stai vicino a un obiettivo per catturarlo. Più unità alleate sono nell'area e più velocemente procede la conquista. Dopo aver catturato una zona, la squadra fa punti con il passare del tempo. Le zone possono essere perse e riconquistate durante la partita.

MAPPE

VALLE DI HELMAND

Playlist: Missione tattica.

Python 1 deve irrompere nella provincia meridionale di Helmand in cerca di informazioni e depositi di munizioni. Alcune postazioni contraeree ostacolano l'efficacia aerea della Coalizione nella zona, complicando la situazione. Gli esperti operatori di Python 1 si preparano, consapevoli della forte presenza di combattenti ribelli nell'area. Avviandosi lungo il fiume, individuano rapidi movimenti in lontananza.

Le forze della Coalizione devono combattere nella valle, ripulendo fortezze nemiche e sistemi di bunker per permettere agli Hornet F-18 di mandare a segno il loro carico letale.

AEROPORTO DI MAZAR-I-SHARIF

Playlist: Missione tattica.

Le forze della Coalizione si preparano ad assaltare l'aeroporto settentrionale di Mazar-i-Sharif. I combattenti ribelli hanno disposto un efficace perimetro difensivo tra i rottami di carri e aerei russi. Lo spionaggio indica la possibile presenza in zona di un VIP ed è richiesto quindi un intervento di precisione. Python 1 si prepara a entrare in quello che sembra un cimitero.

Le forze della Coalizione devono per prima cosa guadagnare l'accesso all'aeroporto distruggendo una barricata e poi combattere tra gli hangar e i rottami prima di raggiungere la torre di controllo al termine della pista. Tiratori ribelli trincerati lungo tutto il percorso attendono le forze d'attacco.

MONTAGNE DI SHAH-I-KOT

Playlist: Missione tattica.

Un elicottero Chinook è caduto sulle montagne di Shah-i-Kot. Queste cime innevate, note anche come "La sede dei Re", sono da sempre il nascondiglio dei ribelli. Python 1 viene portata nella misteriosa zona per indagare e cercare i sopravvissuti. Appena scesi dall'elicottero, un cecchino li accoglie con il suo fucile di precisione.

Una forte presenza ribelle nell'area blocca le forze della Coalizione. Devono aprirsi la strada verso le montagne, oltre i depositi di munizioni e le postazioni mortai, per eliminare ogni unità contraerea ostile e permettere l'evacuazione dell'area.

CAMPO DI DIWAGAL

Playlist: Assalto a squadre, Raid obiettivo, Controllo settore

Il terreno inospitale e la complessa rete di grotte della provincia di Kunar l'hanno resa una zona di preferenza per l'attività ribelle. Una base ribelle è stata scoperta nell'area meridionale della valle di Diwagal, nei pressi di un piccolo insediamento di capanne. Le forze della Coalizione irrompono per liberare l'area e devono vedersela con un'intensa resistenza ribelle.

CITTÀ DI GARMZIR

Playlist: Assalto a squadre, Raid obiettivo, Controllo settore

Attraverso il villaggio di Garmzir, situato nella zona meridionale dell'Afghanistan, scorre un canale che alimenta il sistema di irrigazione circostante con l'acqua del fiume Helmand. Questo nucleo centrale si trasforma in un inferno quando le forze speciali della Coalizione arrivano per liberare il villaggio dai ribelli.

ROVINE DI KABUL

Playlist: Assalto a squadre, Raid obiettivo, Controllo settore

Colonne di fumo si alzano dalle rovine dell'antica città di Kabul. In una delle periferie, i soldati della Coalizione cercano di liberare l'area dall'attività ribelle. Si combatte tra mucchi di detriti e rottami di auto in fiamme, mentre i cecchini sparano dai tetti a chiunque si avventuri allo scoperto.

MERCATO DI KANDAHAR

Playlist: Assalto a squadre, Raid obiettivo, Controllo settore

Kandahar è uno degli insediamenti umani più antichi al mondo. Un tempo vivace centro commerciale, è ora lacerata da secoli di guerra. Un mercato nella zona nord della città diventa scenario di un'accesa battaglia tra i soldati della Coalizione e i ribelli. Uno scontro all'ultimo sangue tra i soldati della Coalizione e i ribelli tra bancarelle e vicoli angusti.

BASE DI KUNAR

Playlist: Assalto a squadre, Raid obiettivo, Controllo settore

Il settore N2KL lungo il confine tra Afghanistan e Pakistan brulica di azioni violente. Una base operativa avanzata della Coalizione diventa teatro di un feroce attacco delle forze ribelli. La lontana collina si copre lentamente di fumo a causa dei continui attacchi dell'artiglieria e i soldati si rintanano in un labirinto di trincee.

CONSIGLI SULLE PRESTAZIONI

PROBLEMI DI ESECUZIONE DEL GIOCO

- ✦ Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i driver più recenti per la scheda video e la scheda audio. Per le schede video NVIDIA, visita www.nvidia.com per individuare e scaricare i driver.
Per le schede video ATI, visita www.ati.amd.com per individuare e scaricare i driver.
- ✦ Se esegui la versione su disco del gioco, prova a reinstallare la libreria DirectX dal disco, di solito presente nella cartella DirectX, all'interno della cartella principale del disco. Se hai accesso a Internet, puoi visitare www.microsoft.com per scaricare la versione più recente di DirectX.

CONSIGLI GENERICI PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- ✦ Se possiedi la versione su disco del gioco e la schermata di AutoPlay non compare automaticamente per l'installazione/esecuzione, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona dell'unità disco, all'interno di Risorse del computer, e seleziona AutoPlay.
- ✦ Se il gioco viene eseguito lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- ✦ Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disattivare le altre attività eseguite in background in Windows (tranne l'applicazione EADM, se applicabile).

PROBLEMI DELLE PRESTAZIONI ONLINE

Per evitare prestazioni scadenti durante il gioco online, prima di iniziare a giocare assicurati di chiudere i programmi di file sharing, audio streaming o chat. Queste applicazioni possono occupare l'intera banda disponibile, causando latenza o altri effetti indesiderati.

Il gioco usa le seguenti porte TCP e UDP per la modalità online:

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

La porta UDP utilizzata sarà determinata dal provider del server di gioco.

Inserisci il tuo PC nella DMZ del router per assicurarti che non si verifichino problemi di connessione.

Consulta la documentazione del router o del firewall per sapere come consentire il traffico dei dati di gioco su queste porte. Se stai cercando di giocare tramite una connessione Internet aziendale, contatta l'amministratore della rete.

ASSISTENZA CLIENTI

In caso di problemi con il gioco, puoi rivolgerti all'Assistenza clienti EA.

Il file della guida *interattiva* di EA fornisce soluzioni e risposte alle difficoltà e alle domande più frequenti sul corretto utilizzo del prodotto.

Per accedere al file della guida di EA, dopo avere installato il gioco:

Se utilizzi Windows Vista o Windows 7, seleziona **Start > Giochi**, fai clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del gioco e seleziona il relativo collegamento al file dal menu a discesa.

Se utilizzi versioni precedenti di Windows, fai clic sul collegamento **Supporto tecnico** nella directory del gioco, contenuta nel **menu Start > Programmi** (o Tutti i programmi).

Per accedere al file della guida di EA, prima di avere installato il gioco:

1. Inserisci il disco del gioco nell'unità DVD-ROM.
2. Fai doppio clic sull'icona di Risorse del computer sul Desktop. **In Windows XP, potrebbe essere necessario fare clic prima su Start, poi sull'icona Risorse del computer.**
3. Fai clic con il pulsante destro del mouse sull'unità DVD-ROM in cui è inserito il disco del gioco, poi seleziona APRI.
4. Apri il file **Support > European Help Files > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Se i problemi persistono anche dopo avere consultato le informazioni contenute nel file della guida di EA, puoi contattare il servizio di Supporto tecnico EA.

ASSISTENZA CLIENTI EA SU INTERNET

Se hai accesso a Internet, assicurati di visitare il nostro sito web di Supporto tecnico EA all'indirizzo:

<http://eusupport.ea.com>

Sul sito potrai reperire preziose informazioni su DirectX, controller di gioco, modem e reti, oltre a informazioni sulla corretta manutenzione e sulle prestazioni dei sistemi. Il nostro sito web contiene informazioni aggiornate sui problemi più diffusi, assistenza ai giochi e le domande più frequenti (FAQ). Le stesse informazioni sono utilizzate dai nostri addetti all'assistenza per risolvere i problemi relativi alle prestazioni dei giochi. Per trovare soluzioni immediate ai problemi, consulta prima il nostro sito di assistenza online, che viene aggiornato quotidianamente.

NUMERI PER CONTATTARE L'ASSISTENZA CLIENTI

Se desideri ricevere ulteriore assistenza e preferisci parlare con un tecnico, contatta il nostro team dell'Assistenza clienti (dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00):

Telefono: 848.800.729

Nota: l'Assistenza clienti non fornisce suggerimenti o codici di gioco.

Fax: 02 57316422

Telefonate e fax hanno il costo delle chiamate nazionali. Per i dettagli, rivolgiti alla tua compagnia telefonica.

Per aiutarci a individuare il problema, prima di contattarci genera un rapporto di diagnostica DirectX nel modo seguente:

Fai clic su **Start > Esegui** e digita dxdiag. Fai clic su OK e, una volta completato il rapporto, fai clic su **SALVA TUTTE LE INFORMAZIONI**, quindi salva il rapporto sul desktop di Windows.

Dalla **Svizzera** chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

GARANZIA

NOTA: la seguente garanzia è valida esclusivamente per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store o terze parti.

Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto software per computer che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiali e di lavorazione per 12 mesi dalla data d'acquisto. Durante tale periodo, i supporti difettosi saranno sostituiti se il prodotto originale verrà restituito a Electronic Arts all'indirizzo sotto riportato, unitamente alla relativa prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente. Inoltre, la presente garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, danni o eccessivo deterioramento.

Restituzione del prodotto con garanzia scaduta

Electronic Arts provvederà a sostituire i supporti danneggiati dall'utente, scorte di magazzino permettendo, dietro restituzione dei supporti originali. È necessario fornire una descrizione dettagliata del difetto, il tuo nome, indirizzo e, se possibile, un numero telefonico diurno al quale possiamo contattarti.

Electronic Arts Italia S.r.l.

Via Agnello 6/1

20121 Milano

Electronic Arts esclude qualsiasi garanzia relativa al prodotto se esso viene acquistato di seconda mano e se il cliente non è il primo utente finale del prodotto.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, il logo EA, *Medal of Honor* e *Danger Close* sono marchi di Electronic Arts Inc. Il logo DICE è un marchio di EA Digital Illusions CE AB. Tutti i marchi sono di proprietà dei rispettivi detentori.



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



Tecnologia di codifica audio MPEG Layer-3 concessa su licenza da Fraunhofer IIS e THOMSON multimedia.

