



# MEDAL OF HONOR™



JICE™



# VAROVÁNÍ PŘED EPILEPSIÍ

**Následující informace si přečtěte, ještě než začnete hru používat, anebo ji umožníte používat vašim dětem.**

Světelné záblesky a blikající obrazy mohou u některých lidí vyvolat epileptický záchvat či ztrátu vědomí. K záchvatu může u takových lidí dojít i při sledování televizního obrazu, anebo při hraní určitých počítačových her. To se může stát i osobám, které ve svých lékařských záznamech nemají epilepsii uvedenou a epileptickými záchvaty nikdy netrpěly. V případě, že jste vy nebo někdo jiný z vaší rodiny trpěli někdy příznaky epilepsie (záchvaty či ztrátou vědomí) v důsledku světelných záblesků, bylo by vhodné se dříve, než budete hrát, poradit s lékařem.

Doporučujeme rodičům, aby během hraní počítačových her věnovali svým dětem náležitou pozornost. Pokud máte vy nebo vaše děti při hraní počítačových her jakékoli z následujících příznaků – závrať, rozmazané vidění, cukání očí či svalů, ztrátu vědomí, ztrátu orientace, jakýkoli nechtěný pohyb nebo křeč – je nutné hraní OKAMŽITĚ přerušit a poradit se s lékařem.

## PREVENTIVNÍ OPATŘENÍ PŘI HRANÍ

- ✦ Nesedíte příliš blízko obrazovky. Sedíte od ní v dostatečné vzdálenosti, jak to jen dovoluje délka kabelů klávesnice a myši.
- ✦ Při hraní vám doporučujeme používat menší obrazovku.
- ✦ Nehrajte, pokud jste unavení nebo nevyspalí.
- ✦ Zajistěte, aby místnost, v níž hrajete, byla dobře osvětlená.
- ✦ Při hraní počítačových her byste si každou hodinu měli udělat přestávku alespoň na 10 až 15 minut.

## OBSAH

2	INSTALACE HRY
2	SPUŠTĚNÍ HRY
3	ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ
4	HERNÍ PRVKY
5	TIER 1
7	HLAVNÍ NABÍDKA
8	HRANÍ ON-LINE
12	HERNÍ REŽIMY
17	TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU
18	ZÁKAZNICKÁ PODPORA
20	ZÁRUKA

# INSTALACE HRY

**POZNÁMKA:** Systémové požadavky naleznete na stránkách <http://www.electronicarts.cz/>.

## Instalace (pokud máte herní disk):

Vložte herní disk do diskové mechaniky a postupujte dle pokynů na obrazovce.

Pokud se nabídka automatického spuštění nezobrazí automaticky, spusťte v systému Windows® 7, Windows® XP či Windows Vista® instalační program ručně přes nabídku **Start > Spustit**, do textového pole napište **D:\AutoRun.exe** a potvrďte stisknutím OK (pokud systémové označení vaší CD/DVD mechaniky neodpovídá písmenu D, nahraďte ho správným).

Poté, co se hra nainstaluje, můžete ji spustit přes nabídku automatického spuštění hry nebo přes nabídku **Start**.

## Instalace (pokud jste si hru stáhli ze stránek obchodu EA Store):

**POZNÁMKA:** Máte-li zájem o další informace ohledně digitálně zakoupených verzí her od EA, navštivte stránky [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) a klikněte na odkaz MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (VÍCE O DIGITÁLNĚ ZAKOUPENÝCH VERZÍCH).

Poté, co se hra pomocí aplikace správce stahování EADM stáhne, klikněte na ikonu instalace a postupujte dle pokynů na obrazovce.

Po instalaci hru spusťte přímo z aplikace správce stahování EADM.

**POZNÁMKA:** Pokud jste si hru už zakoupili a chcete ji nainstalovat na jiný počítač, nejdříve si na daný počítač stáhněte a nainstalujte aplikaci EA Download Manager, poté ji spusťte a přihlaste se pod svým účtem EA. Vyberte si příslušnou hru ze seznamu a pro stažení dané hry klikněte na tlačítko start.

## Instalace (pokud jste si hru stáhli ze stránek třetích stran):

Pro pokyny ohledně instalace, stažení a přehrávání vám zakoupené hry kontaktujte příslušného prodejce.

# SPUŠTĚNÍ HRY

## Pro spuštění hry:

V systémech Windows Vista a Windows 7 jsou hry umístěny v nabídce **Start > Hry** a v dřívějších verzích systému Windows v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**). (Pokud využíváte obchod EA Store, musíte mít spuštěnou aplikaci EA Download Manager.)

**POZNÁMKA:** V klasické nabídce Start systému Windows Vista jsou hry umístěny v nabídce **Start > Programy > Hry > Prohlížeč her**.

**WWW.MEDALOFHONOR.COM**

Uniformu ozbrojených sil USA obléká přes dva miliony vojáků, námořníků a letců. V řadách těchto mužů působí pod velením NCA (National Command Authority) vysoce specializovaný oddíl elitních vojáků, kteří jsou povoláni vždy, když neúspěch nepřichází v úvahu. Těmito muži jsou příslušníci jednotky Tier 1. Mají ještě důležitější postavení a závažnější úkoly než příslušníci speciálních sil s nejnáročnějším výcvikem. Jejich přesný počet zůstává v tajnosti, nepřesahuje však několik stovek mužů. Jsou to živoucí, avšak neomylné válečné nástroje. Jsou to mistři v ovládnutí násilných prostředků. V nové hře *Medal of Honor™* se ocitnete v kůži těchto vojáků a budete moci využít jejich jedinečné schopnosti k boji proti novému nepříteli v nelítostných a extrémně náročných podmínkách bitevních polí Afghánistánu.

## ÚPLNÉ OVLÁDÁNÍ

### JEDEN HRÁČ

Pohyb	W/A/S/D
Sprintovat	SHIFT
Mířit	Myš
Ruční souboj	X
Nabít zbraň	R
Výskok	MEZERNÍK
Náklon doprava	Q
Náklon doleva	E
Použít/akce	F
Změna pozice	Levý CTRL
Střelba	Levé tlačítko myši
Vrhout granát	G
Primární zbraň	1
Sekundární zbraň	2
Vybavit pistoli	3
Procházet zbraně	Pohyb kolečkem myši
Výběr režimu palby	Prostřední tlačítko myši
Mířidla	Pravé tlačítko myši
Výhled a náklon	Levý ALT
Zařízení pro noční vidění	Y
Dynamický displej v zorném poli	H
Herní nabídka	ESC

VÍCE HRÁČŮ	
Pohyb	W/A/S/D
Sprintovat	SHIFT
Mířit	Myš
Ruční souboj	V
Nabít zbraň	R
Skok	MEZERNÍK
Výměna sedadel	F1
Použití/akce	F
Přikrčení	Levý CTRL
Střelba	Levé tlačítko myši
Vrhnout granát	G
Primární zbraň	2
Sekundární zbraň	3
Vybavit pistolí	1
Procházet zbraně	Pohyb kolečkem myši
Mířidla	Pravé tlačítko myši
Podpůrné akce	5 (útok) / 6 (obrana)
Herní nabídka	ESC
Tabulka výsledků	TAB

## HERNÍ PRVKY

### DYNAMICKÝ DISPLEJ V ZORNÉM POLI

Herní displej v zorném poli obsahuje jen ta nejpotřebnější data, aby nerušil váš intenzivní zážitek ze hry. Pokud aktivujete dynamický displej v zorném poli, uvidíte umístění svých spojenců, váš cíl a aktuální stav munice.

## SKLUZ

Pokud při sprintování ke krytu v kampani pro jednoho hráče stisknete možnost CHANGE STANCE (Změna postoje), změníte postoj a půjdete do skluzu. Skluzem rychle dosáhnete krytu, kde můžete znovu zaujmout útočnou pozici. Po skluzu skončíte v příkrčení. Stisknutím a podržením možnosti CHANGE STANCE (Změna postoje) zaujmete polohu na břiše.

## VÝHLED A NÁKLON

Funkce výhledu a náklonu vám umožní v režimu jednoho hráče kryt se při kampaních za různými předměty. Zpoza nich se pak můžete vyklonit a pálit na nepřátelské pozice.

## ŽÁDOST O MUNICI

Pokud vám začne docházet munice, vyžádejte si další od svých spolubojovníků. Členové vaší jednotky s podobnými zbraněmi vám podají další munici. Ikona kulky nad hlavou spolubojovníka udává, kolikrát vám ještě tento spolubojovník může během dané úrovně dodat munici. Od spolubojovníků se nedočkáte žádné munice v případě, že jsou v obklíčení nebo pod palbou.

## TIER 1

Tier 1 je soutěžní režim on-line pro jednoho hráče. V režimu Tier 1 si můžete znovu zahrát různé úrovně kampaní a soustředit se přitom na dosažení nejlepšího času a nejvyššího počtu obrátně zabitých nepřátel. Režim Tier 1 představuje výzvu, zahrnuje totiž vyšší obtížnost a nejsou tu žádné kontrolní body uprostřed úrovně – pokud zemřete, musíte úroveň opakovat od začátku.

Herní časy a statistiky jsou sledovány a zveřejňovány v žebříčcích on-line, takže můžete svůj výkon porovnat s přáteli a dalšími hráči z celého světa. Z ukazatelů můžete v průběhu úrovně zjistit postup vašich přátel. Pomocí příslušného ukazatele můžete určitému příteli odeslat zprávu, aby si všiml, že jste dosáhli lepšího výkonu. Pochlubte se svými dovednostmi a dejte svým přátelům najevo, kdo je tu nejlepší z nejlepších.



## OBRATNÉ ZABITÍ

Cílem režimu Tier 1 je projít úrovní v nejkratším možném čase. Obratným zabíjením dočasně zastavíte odpočet, čímž si můžete vylepšit čas.

- ✦ Střela do hlavy zastaví čas na dvě sekundy.
- ✦ Tři střely do hlavy za sebou zastaví čas na pět sekund.
- ✦ Ruční zabití zastaví čas na dvě sekundy.
- ✦ Tři ruční zabití během 10 sekund zastaví čas na šest sekund.
- ✦ Zabijete-li dva nepřátele jedinou kulkou, čas se zastaví na šest sekund.
- ✦ Zabitím pěti nepřátel během 15 sekund zastavíte čas na pět sekund.

## OBTÍŽNOST V REŽIMU TIER 1

Obtížnost v režimu Tier 1 simuluje nejextrémnější herní podmínky, které jsou k dispozici. Uzdravujete se pomaleji, nemůžete požádat své spolubojovníky o munici a je deaktivována funkce přichycení k cíli a zaměřovacího kříže vaší zbraně. Nepřátelé vám také budou způsobovat větší újmy. Pokud během úrovně zemřete, musíte začít zase od začátku, protože nejsou k dispozici kontrolní body uprostřed úrovně. Navíc jsou neaktivní všechny prvky displeje v zorném poli, kromě cílů a jmen spojenců.

Každou úroveň je nejprve třeba projít v běžné kampani, teprve pak ji bude možné hrát v režimu Tier 1.



# HLAVNÍ NABÍDKA

## SINGLE PLAYER (JEDEN HRÁČ) KAMPAŇ

Výběrem možnosti NEW GAME (Nová hra) zahájíte kampaň. Před spuštěním hry *Medal of Honor* ještě vyberte úroveň obtížnosti: EASY (Snadná), MEDIUM (Střední) nebo HARD (Těžká). Máte příležitost zúčastnit se války v Afghánistánu v rolích několika různých příslušníků ozbrojených sil USA. Jako příslušník jednotky Tier 1 představujete skalpel. Vaším úkolem je pronikat daleko za nepřátelské linie, provádět chirurgicky přesné zákroky proti těm nejdůležitějším cílům a zajišťovat pozice na území obsazeném nepřítelem. V jiných misích působíte zase jako kladivo a v rámci jednotek Army Rangers zakusíte přímou akci na bitevním poli.

V průběhu kampaně se zúčastníte přestřelek, budete uhanět afghánskými plány na terénních čtyřkolkách a likvidovat nepřátelské tábory z kokpitu bojové helikoptéry AH-64.

## UKLÁDÁNÍ A NAČÍTÁNÍ

Při hraní hry *Medal of Honor* se váš postup automaticky ukládá v celé řadě kontrolních bodů uprostřed misí. Pokud zemřete, objevíte se u posledního kontrolního bodu, jímž jste prošli.

## NABÍDKA KAMPAŇÍ

<b>New Game</b> (Nová hra)	Zahájení nové kampaně
<b>Continue</b> (Pokračovat)	Pokračování dříve uložené kampaně počínaje posledním kontrolním bodem
<b>Mission Select</b> (Výběr mise)	Výběr již dokončené mise

## REŽIM TIER 1

<b>Tier 1</b>	Hra v režimu Tier 1
---------------	---------------------

## MOŽNOSTI

<b>Gameplay</b> (Hraní hry)	Úprava vibrací, titulků, citlivosti míření, záměny ovládacích prvků a nastavení krveprolití
<b>Controls</b> (Ovládání)	Konfigurace ovládání
<b>Video</b>	Úprava rozlišení, povolení režimu oken, povolení režimu Vsync, úprava jasu a kontrastu
<b>Audio (Zvuk)</b>	Změna hlasitosti hudby, dialogů a zvukových efektů a výběr jednoho ze čtyř nastavení zvuku určených ke zlepšení zvuku ve vašem systému reproduktorů



## BONUSY

**Movies (Filmy)** Přehrání filmů ze hry

**Credits (Autoři)** Podívejte se, kdo hru *Medal of Honor* vytvořil

## EXIT (NÁVRAT)

Ukončení hry.

# HRANÍ ON-LINE

### STANDARDNÍ EDICE

HRANÍ JE PODMÍNĚNO PŘIJETÍM PODMÍNEK LICENČNÍ SMLOUVY S KONCOVÝM UŽIVATELEM SPOLEČNOSTI EA A LICENČNÍ SMLOUVY S KONCOVÝM UŽIVATELEM PRODUKTU PUNKBUSTER. PŘÍSTUP K EXKLUZIVNÍMU A PŘEDBĚŽNÉMU OBSAHU (JE-LI TAKOVÝ K DISPOZICI) A K FUNKCÍM A/NEBO SLUŽBÁM ON-LINE VYŽADUJE ÚČET EA ON-LINE A REGISTRACI POMOCÍ JEDNORÁZOVÉHO SÉRIOVÉHO ČÍSLA, KTERÉ JE SOUČÁSTÍ KAŽDÉ NOVÉ HRY V PLNÉ VERZI ZAKOUPENÉ V MALOOBCHODNÍ PRODEJNĚ. REGISTRACE ZA ÚČELEM PŘÍSTUPU K FUNKCÍM ON-LINE JE OMEZENÁ JEDNÍM ÚČTEM EA NA JEDNO SÉRIOVÉ ČÍSLO, KTERÉ JE PO POUŽITÍ NEPŘENOSNÉ. ÚČET EA ON-LINE SI MOHOU ZAREGISTROVAT POUZE OSOBY STARŠÍ 13 LET. ZÁSADY OCHRANY OSOBNÍCH ÚDAJŮ A PODMÍNKY POSKYTOVÁNÍ SLUŽEB EA ON-LINE NALEZNETE NA WEBU [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM). SPOLEČNOST EA MŮŽE POSKYTOVAT URČITÉ ÚPRAVY A/NEBO AKTUALIZACE OBSAHU ZDARMA, BUDOU-LI TAKOVÉ K DISPOZICI. SOFTWARE OBSAHUJE TECHNOLOGII PROTI CHEATŮM PUNKBUSTER. DALŠÍ INFORMACE O TECHNOLOGII PUNKBUSTER NALEZNETE WEBU [EVENBALANCE.COM](http://EVENBALANCE.COM). HRA POUŽÍVÁ TECHNOLOGII NA OCHRANU OBSAHU SONY SECURUM. (DALŠÍ INFORMACE VČETNĚ INFORMACÍ O ODINSTALACI TECHNOLOGIE SECURUM PRO DIGITÁLNÍ VERZE NALEZNETE NA WEBU [WWW.SECURUM.COM](http://WWW.SECURUM.COM).) DIGITÁLNÍ VERZI HRY LZE HRÁT AŽ NA PĚTI POČÍTAČÍCH. UŽIVATELE MOHOU URČOVAT, KTERÉ POČÍTAČE JSOU, NEBO NEJSOU OPRAVNĚNY K HRANÍ HRY. DALŠÍ INFORMACE O ZRUŠENÍ OPRAVNĚNÍ NALEZNETE NA STRÁNCE [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/). SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ FUNKCÍ ON-LINE PO 30 DNECH OD ZVEŘEJNĚNÍ OZNÁMENÍ NA STRÁNCE [WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES](http://WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES).

## **TIER 1 A OMEZENÁ EDICE**

HRANÍ JE PODMÍNĚNO PŘIPOJENÍM K INTERNETU, OVĚŘENÍM ON-LINE A PŘIJETÍM PODMÍNEK LICENČNÍ SMLOUVY S KONCOVÝM UŽIVATELEM SPOLEČNOSTI EA A LICENČNÍ SMLOUVY S KONCOVÝM UŽIVATELEM PRODUKTU PUNKBUSTER. EXKLUZIVNÍ PŘEDBĚŽNÝ PŘÍSTUP A PŘÍSTUP K ON-LINE FUNKCÍM A/NEBO SLUŽBÁM TAKÉ VYŽADUJE ÚČET EA ON-LINE A REGISTRACI HRY POMOCÍ JEDNORÁZOVÉHO SÉRIOVÉHO ČÍSLA, KTERÉ JE SOUČÁSTÍ KAŽDÉ NOVÉ HRY V PLNÉ VERZI ZAKOUPENÉ V MALOOBCHODNÍ PRODEJNĚ. REGISTRACE ZA ÚČELEM ZÍSKÁNÍ FUNKCÍ ON-LINE JE OMEZENÁ JEDNÍM ÚČTEM EA NA JEDNO SÉRIOVÉ ČÍSLO, KTERÉ JE PO POUŽITÍ NEPŘENOSNÉ. ZÁSADY OCHRANY OSOBNÍCH ÚDAJŮ A PODMÍNKY POSKYTOVÁNÍ SLUŽEB EA ON-LINE NALEZNETE NA WEBU [WWW.EA.COM](http://www.ea.com). ÚČET EA ON-LINE SI MOHOU ZAREGISTROVAT POUZE OSOBY STARŠÍ 13 LET. SOFTWARE OBSAHUJE TECHNOLOGII PROTI CHEATŮM PUNKBUSTER. DALŠÍ INFORMACE O TECHNOLOGII PUNKBUSTER NALEZNETE NA WEBU [EVENBALANCE.COM](http://www.evenbalance.com). HRA POUŽÍVÁ TECHNOLOGII NA OCHRANU OBSAHU SONY SECUROM. (DALŠÍ INFORMACE VČETNĚ INFORMACÍ O ODINSTALACI TECHNOLOGIE SECUROM PRO DIGITÁLNÍ VERZE NALEZNETE NA WEBU [WWW.SECUROM.COM](http://www.securom.com).) HRU LZE HRÁT AŽ NA PĚTI POČÍTAČÍCH; UŽIVATELE MOHOU URČOVAT, KTERÉ POČÍTAČE JSOU, NEBO NEJSOU OPRAVNĚNY K HRANÍ HRY. DALŠÍ INFORMACE O ZRUŠENÍ AUTORIZACE POČÍTAČE NALEZNETE NA ADRESE [HTTP://ACTIVATE.EA.COM/DEAUTHORIZE/](http://activate.ea.com/deauthorize/). SPOLEČNOST EA MŮŽE POSKYTOVAT URČITÝ OBSAH A/NEBO AKTUALIZACE ZDARMA, BUDOU-LI TAKOVÉ K DISPOZICI. SPOLEČNOST EA MŮŽE UKONČIT POSKYTOVÁNÍ SLUŽEB ON-LINE PO 30 DNECH OD ZVEŘEJNĚNÍ OZNÁMENÍ NA STRÁNCE [WWW.EA.COM/2/SERVICE-UPDATES](http://www.ea.com/2/service-updates).

## **HRANÍ HRY *MEDAL OF HONOR* ON-LINE**

- Play (Hrát)** Použijte funkci MATCHMAKER (Hledání soupeřů) k hraní rychlé hry, prohlížejte si utkání na serveru nebo vytvořte utkání pro více hráčů a hrajte s přáteli i cizími hráči.
- Career (Kariéra)** Vyměňte si výzbroj, prohlédněte si strom položek k odemknutí, podívejte se na statistiky a na svá vyznamenání nebo na žebříčky výsledků.
- Options (Možnosti)** Upravte ovládání nebo další herní možnosti včetně zobrazovací oblasti vašeho displeje.
- Extras (Bonusy)** Využijte bonusový obsah, zobrazte informace o autorech hry nebo stručné pokyny pro hraní hry *Medal of Honor* on-line.

## POVOLÁNÍ A ZKUŠENOSTI

V rámci hry *Medal of Honor* on-line si můžete vybrat jedno ze tří povolání. Každé povolání má specifický vzhled a vyžaduje při plnění nezbytných úkolů na bitevním poli jiný styl hry. Můžete také vybírat a přizpůsobovat zbraně používané v jednotlivých povoláních a upravovat jejich silné stránky ve svůj prospěch. Síly spojenců i protivník používají stejná povolání.

Základním povoláním vojáka je střelec. Střelci často bojují v předních řadách a vedou útok na pozice protivníka. Představují páteř ozbrojených sil. Střelci většinou používají útočné pušky a kulomety a jako doplněk také kouřové granáty.

Príslušníci speciálních jednotek jsou experty na boj v uzavřených prostorech. Používají samopaly a kulovnice, po ruce však mívají i raketomety pro potřeby ničivé sabotáže. Dvěma klíčovými strategiemi příslušníků speciálních jednotek je vniknutí za linie protivníka a odříznutí zásobovacích tras nebo útok ze zálohy.

Ostřelovači jsou nejlepší v situacích, kdy je třeba zaujmout pozice za hlavní linií a zaútočit na protivníka z dálky. Dokáží také umísťovat a odpalovat výbušniny, jejich hlavní funkcí je však útok na vícenásobné cíle na dlouhou vzdálenost. Ostřelovači musí v boji zachovávat zvláštní opatrnost, když se totiž dívají do puškohledu, mají značně omezené zorné pole.

Zkušenosti ve vybraném povolání získáváte prováděním akcí, které mají na bitevním poli za následek zvýšení skóre. Skóre se zvyšuje plněním cílů misí. Zvyšováním úrovně odemykáte nové zbraně a doplňky. Úrovně jednotlivých povolání jsou od sebe oddělené, pokud si tedy přejete získat přístup k novým zbraním nebo schopnostem určitého povolání, musíte nejprve hrát za toto povolání a získat v něm zkušenosti. Úroveň v rámci povolání nezávisí na tom, ke které straně patříte. Jste-li střelcem úrovně 7 na straně protivníka, můžete být i střelcem úrovně 7 na straně spojeneckých jednotek.

## STUŽKY A MEDAILE

Dosažená úroveň je jen jedním ze způsobů, jimiž se ve hře *Medal of Honor* odráží váš výkon a postup. K označení důležitých milníků v jednom utkání nebo v průběhu kariéry slouží také stužky a medaile. Stužky jsou vyznamenání za konkrétní významné činy a můžete je získat vícekrát. Medaile jsou vyznamenání za průběh celé vaší kariéry ve hře pro více hráčů. Označují důležité milníky ve hře, například 100 zabitých nepřátel nebo splnění 100 cílů. Po skončení každého kola se zobrazí souhrn medailí a stužek, které jste v daném kole získali.

## ZBRANĚ

Ve hře *Medal of Honor* má každá zbraň své klady a zápory. Pušky ostřelovačů jsou skvělé při střelbě na velkou vzdálenost, nablízko jsou však již méně účinné. Kulovnice jsou zase vynikající pomůckou v boji nablízko, na delší vzdálenost však ztrácí přesnost. Výběr vhodné zbraně je prvním krokem na cestě k vytvoření strategie, se kterou dokážete porazit protivníka.

Při hraní on-line komponenty hry *Medal of Honor* získáte několik nových zbraní a příslušenství, včetně tlumičů, puškových a přizpůsobené munice. Výzbroj si můžete upravit na obrazovce Change Gear (Změnit výzbroj), kde si také můžete přizpůsobit zbraň, aby vyhovovala vašemu stylu hry.

ZBRANĚ			
POVOLÁNÍ	ZÁKLADNÍ	NUTNO ODEMKNOUT	NUTNO ODEMKNOUT
ZBRANĚ SPOJENCŮ			
<b>Střelec</b>	M16A4	M249	F2000
<b>Ostřelovač</b>	M21	M24	G3A4
<b>Příslušník speciálních jednotek</b>	M4A1	870MCS	P90 PDW
ZBRANĚ PROTIVNÍKA			
<b>Střelec</b>	AK-47	PKM	F2000
<b>Ostřelovač</b>	SVD	SV-98	G3A4
<b>Příslušník speciálních jednotek</b>	AKS-74U	TOZ-194	P90 PDW

## SOUHRNNÉ SKÓRE A PODPŮRNÉ AKCE

Body získáváte za střelení ostatních hráčů nebo za provádění určitých akcí ve hře. Jakmile začnete získávat body, aktivuje se souhrnné skóre. Souhrnné skóre narůstá, dokud zůstanete naživu, pokud však zemřete, vynuluje se. V určitých intervalech získáváte podpůrné akce (Support Actions).

Podpůrné akce označují doplňkové vojenské příslušenství, které můžete použít proti nepříteli, například dělostřelectvo nebo lepší munici. Pokud zemřete a máte k dispozici podpůrnou akci, která ještě nebyla aktivována, můžete ji využít, až se znovu pustíte do hry. Chcete-li pak získat další podpůrnou akci, musíte znovu navýšit své souhrnné skóre na potřebnou úroveň. Ukazatel v pravém dolním rohu obrazovky udává aktuální úroveň souhrnného skóre a požadavek pro dosažení další úrovně.

## TAKTICKÉ PODPŮRNÉ AKCE

ÚROVEŇ	ÚROVEŇ SOUHRNNÉHO SKÓRE	ÚTOK	OBRANA	BODY ZA OBRANU – BONUS
1	50	Zásah minometem	Špionáž	30
2	100	Raketový útok	Munice I	40
3	175	Raketová střela	Zbroj I	40
4	250	Dělostřelectvo	Munice II	50
5	350	Bombardování	Rušička (protiopatření)	50
6	450	Vzdušný útok	Munice III	60
7	600	Řízená střela	Zbroj II	100

## HERNÍ REŽIMY

### HERNÍ OBRAZOVKA (HRA VÍCE HRÁČŮ)



*Hra Medal of Honor* nabízí několik režimů hry pro více hráčů, které podporují až 24 hráčů v boji 12 na 12. Každý režim je přístupný prostřednictvím předem naprogramovaných herních plánů. Herní plány mohou být složeny z více herních režimů, které se při utkáních on-line náhodně střídají, nebo z jednoho jediného režimu.

Není-li na serveru přítomen dostatečný počet hráčů, utkání předchází předkolo. Hráči tak dostanou šanci krátce si prohlédnout mapu. V předkole se nezaznamenávají žádné body, i když se hráči mohou pohybovat a střílet. Předkolo pokračuje do té doby, než se k utkání připojí minimální nezbytný počet hráčů.



Po skončení předkola nebo v případě, že není předkolo potřeba, se hráči začnou zahřívát. Při zahřívání si hráči vybírají výzbroj a připravují se na boj. Hráči jsou zablokováni na místě, dokud utkáni nezačne. Po krátkém odpočítávání jsou hráči odblokováni a mohou začít bojovat.

Pokud během hry počet hráčů klesne pod minimální hranici, vrátí se utkání do předkola a ostatní hráči tak dostanou šanci zapojit se do hry. Tím se zajistí obsazení každého serveru vhodným počtem hráčů.

## **COMBAT MISSION (BOJOVÁ MISE)**

### **PŘEHLED**

Síly spojenců musí splnit pět po sobě jdoucích cílů, aby vyhrály. Brání jim v tom protivník, který hodlá spojence zastavit za každou cenu. Plněním cílů se odemykají nové oblasti na mapě, které odhalují umístění dalšího cíle spojeneckých sil.

### **PRAVIDLA**

Režim Combat Mission (Bojová mise) se hraje na třech různých mapách, z nichž na každé se nachází pět cílů. Cíle se v jednotlivých utkáních a mapách liší. Hráči zajišťují na zemi stojící helikoptéry, likvidují minometné pozice a provádějí další dějové akce.

V bojových misích jsou zpočátku útočníky spojenecké cíle, zatímco protivník zaujímá obrannou pozici. Po každém kole se mění strany, aby oba týmy dostaly šanci procvičit si útočné strategie.

Ukazatel zdraví týmu představuje zbývající posily v řadách spojenců. Pokud ukazatel zdraví týmu před dosažením aktuálního cíle klesne na nulu, hra končí a znamená to, že se spojenecké síly podařilo zastavit. Při splnění cíle se spojeneckým silám navýší ukazatel zdraví. Pokud spojenecké síly splní všech pět cílů, znamená to, že dosáhly vítězství.

## **TEAM ASSAULT (TÝMOVÝ ÚTOK)**

### **PŘEHLED**

Team Assault (Týmový útok) je týmový bojový režim. Oba týmy musí pro vítězství v utkání získat určitý počet bodů. Každé zabití se počítá, proto se snažte skolit co nejvíce vojáků protivníka a zajistit svému týmu více bodů.

### **PRAVIDLA**

Týmový útok probíhá jako bitva 12 na 12 bez jakýchkoli omezení na určitém úseku mapy. Oba týmy se snaží zabít co nejvíce protivníků a získat co nejvíce bodů.

V tomto herním režimu se setkáte s nejpřímějším způsobem boje. Hráči okamžitě vstávají z mrtvých a vrací se do boje. Herní mapa udává polohu spolubojovníků a beden s municí. Po konci utkání se mapa přepne na další položku v herním plánu.



## **OBJECTIVE RAID (ÚTOK NA CÍL)**

### **PŘEHLED**

V režimu Objective Raid (Útok na cíl) se mapa hemží povstalcivojáky protivníka, kteří se snaží pomocí improvizovaných výbušnin sabotovat dva cíle. Spojenecké síly musí povstalice zastavit a ubránit své cíle. Protivník má na splnění svého plánu omezenou dobu.

### **PRAVIDLA**

Při útoku na cíl se spojenecké síly znovu utkají s protivníkem. Tentokrát se spojenci shlukují kolem dvou cílů a musí oblast ubránit před útočícími silami protivníka. Oba cíle povstalcimůže protivník zlikvidovat v libovolném pořadí, proto musí být spojenci neustále ve střehu a odrážet vojáky protivníka snažící se prorazit až k nim.

Hráči jako obvykle získávají body za útoky na nepřátele, tyto body se však nezapočítávají do týmového skóre. Body se zobrazí na konci kola, nemají však vliv na to, který z týmů se stane vítězem. Pokud se jednotkám protivníka podaří zlikvidovat oba cíle dříve, než vyprší čas, jejich strana zvítězí. Pokud spojenci úspěšně ubrání své pozice a vydrží déle než protivník, patří vítězství jim.

## **SECTOR CONTROL (KONTROLA SEKTORU)**

### **PŘEHLED**

V režimu Sector Control (Kontrola sektoru) se obě strany utkají v boji o tři cíle. Tyto cíle jsou označeny vlaječkami. Čím déle je cíl v držení určité strany, tím více bodů tato strana získává. Čím více cílů získáte, tím rychleji narůstá váš počet bodů. Vyhrává tým, který jako první dosáhne předem stanoveného skóre.

### **PRAVIDLA**

Na každé mapě v režimu Sector Control (Kontrola sektoru) se nachází tři cíle. Tyto cíle zpočátku leží na neutrálním území, takže je může obsadit kterýkoli z obou týmů. Cíl obsadí tým, že se postavíte co nejbliže k němu. Čím více se v dané oblasti nachází vašich spřátelených jednotek, tím rychleji proces obsazování probíhá. Po obsazení dané pozice postupně narůstá týmové skóre. V průběhu hry lze body ztratit i znovu získat.

# MAPY

## HELMAND VALLEY (ÚDOLÍ ŘEKY HÍLMAND)

Herní plány: Combat Mission (Bojová mise)

Jednotka Python 1 dostala za úkol prohledat jihoafghánskou provincii Hílmand za účelem získání tajných informací a odhalení skrýší zbraní. Spojenci si v této oblasti nemohou být jisti vzdušnou převahou, protože je zde umístěno několik protiletadlových raketových základů, čímž se situace komplikuje. Zkušení příslušníci jednotky Python 1 se připravují do boje s vědomím, že se tato provincie jen hemží vojáky protivníka. Když se pustí podél toku řeky, všimnou si, že se ve vzdáleném křoví něco rychle pohybuje.

Spojenecké síly si musí probíjet cestu údolím a zlikvidovat přitom několik opevněných pozic a bunkrů nepřátel. Teprve pak mohou letouny F18 Hornet zahájit smrtící útok na cíl.

## MAZAR-I-SHARIF AIRFIELD (LETIŠTĚ MAZÁR-E-ŠARÍF)

Herní plány: Combat Mission (Bojová mise)

Spojenci se připravují na útok na letiště Mazár-e-Šaríf ležící na severu země. Bojovníci protivníka si vytvořili silnou opevněnou pozici mezi troskami ruských tanků a letadel. Podle tajných informací se v blízkosti přistávací plochy ukrývá vysoce hodnotný cíl, takže je třeba pracovat s chirurgickou přesností. Jednotka Python 1 se připravuje na vstup na území, které připomíná hřbitov.

Spojenecké síly musí nejdříve prorazit barikádu, aby mohly na letiště vstoupit, a poté si probíjet cestu mezi hangáry a troskami k navigační věži na konci přistávací dráhy. Podél cesty číhají na útočníky jednotky protivníka střelnými zbraněmi.

## SHAHIKHOT MOUNTAINS (POHOŘÍ ŠAHI KOT)

Herní plány: Combat Mission (Bojová mise)

Někde v pohoří Šahi Kot se zřítíla helikoptéra Chinook. Zasněžené vrcholky tohoto pohoří, které se v místním jazyce nazývá „Místo krále“, slouží jako útočiště rebelů již od pradávných dob. Jednotka Python 1 dostala za úkol v této tajemné krajině najít členy posádky helikoptéry, kteří přežili, a vyslechnout je. Jakmile její příslušníci vystoupí ze svého letounu, uslyší, jak se mezi strmými horskými svahy rozléhají první výstřely z pušek ostřelovačů.

Kvůli přítomnosti povstalců značných sil protivníka se spojenečtí vojáci nemohou hnout z místa. Musí si probíjet cestu nahoru do hor vedoucí kolem úkrytů munice a minometných pozic a zlikvidovat všechny protiletadlové zbraně nepřátel, aby se mohli z oblasti evakuovat.

## **DIWAGAL CAMP (TÁBOR DIWAGAL)**

Herní plány: Team Assault (Týmový útok), Objective Raid (Útok na cíl), Sector Control (Kontrola sektoru)

Provincie Kunar se svým nehostinným terénem a spleťtými jeskynnými systémy se stala oblastí se silnou aktivitou protivníka. V jižní části údolí Diwagal nedaleko osady blátěných chýší byla nalezena nepřátelská základna. Spojenci mají za úkol oblast vyčistit, setkají se však s prudkým odporem jednotek protivníka.

## **GARMZIR TOWN (VESNICE GARMSIR)**

Herní plány: Team Assault (Týmový útok), Objective Raid (Útok na cíl), Sector Control (Kontrola sektoru)

Vesnicí Garmsir v jižním Afghánistánu protéká kanál, který rozvádí do okolních zavlažovacích systémů vodu z řeky Hílmánd. Ve vesnici vypukne hohavé peklo, když do ní vniknou speciální síly spojenců a pokusí se ji vyčistit od bojovníků protivníka.

## **KABUL CITY RUINS (TROSKY MĚSTA KÁBUL)**

Herní plány: Team Assault (Týmový útok), Objective Raid (Útok na cíl), Sector Control (Kontrola sektoru)

Z trosk starobylého Kábulu stoupají sloupky dýmu. V jedné z okrajových čtvrtí se spojenečtí vojáci snaží zlikvidovat aktivitu protivníka. Bojovníci z obou stran pobíhají mezi hromadami sutí a hořícími vraky aut, zatímco ostřelovači ukrytí na střechách domů střílí na všechny, kdo se odváží vkročit na volná prostranství.

## **KANDAHAR MARKETPLACE (TRŽIŠTĚ V KANDAHÁRU)**

Herní plány: Team Assault (Týmový útok), Objective Raid (Útok na cíl), Sector Control (Kontrola sektoru)

Jihoafrghánský Kandahár patří mezi nejstarší známá místa osídlená lidmi na světě. Tato kdysi prosperující obchodní křižovatka je nyní zdemolována dlouhými stoletími plnými válek. Na tržišti v severní části města se odehrává zuřivá bitva mezi spojeneckými vojáky a jednotkami protivníka, probíhající v úzkých uličkách a mezi stánky trhvců.

## **KUNAR BASE (ZÁKLADNA V PROVINCII KUNAR)**

Herní plány: Team Assault (Týmový útok), Objective Raid (Útok na cíl), Sector Control (Kontrola sektoru)

Sektor podél afghánsko-pákistánské hranice označovaný jako N2KL je poznamenán násilnými aktivitami protivníka. Ten nyní s ničivou silou zaútočí na předsunutou operační základnu spojenců. Vzdálený vrcholek hory zvolna zastře dým z neustálé dělostřelecké palby a vojáci se choulí v zákopech připomínajících bludiště.

# TIPY PRO ZLEPŠENÍ VÝKONU

## POTÍŽE SE SPUŠTĚNÍM HRY

- ✦ Ujistěte se, že váš počítač splňuje minimální systémové požadavky této hry a že máte nainstalovány nejnovější ovladače grafické a zvukové karty:  
Pro karty NVIDIA jsou ke stažení na internetových stránkách [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).  
Pro karty ATI jsou ke stažení na internetových stránkách [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).
- ✦ Pokud vlastníte diskovou verzi této hry, zkuste z herního disku přeinstalovat rozhraní DirectX. To obvykle naleznete ve složce DirectX v kořenové složce disku. Pokud máte přístup k internetu, můžete si rozhraní DirectX stáhnout z internetových stránek [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com).

## VŠEOBECNÉ TIPY PŘI ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

- ✦ Pokud vlastníte diskovou verzi této hry a po vložení disku se automaticky neobjeví obrazovka automatického spuštění, klikněte pravým tlačítkem myši na ikonu diskové mechaniky v nabídce Tento počítač a zvolte možnost Přehrát automaticky.
- ✦ Pokud hra běží pomalu, zkuste snížit kvalitu některých grafických a zvukových nastavení v nabídce herních možností. Často lze zvýšit výkon snížením rozlišení obrazovky.
- ✦ Pro dosažení optimálního výkonu této hry doporučujeme ukončit aplikace spuštěné na pozadí systému Windows (mimo aplikaci EADM, pokud se vás to týká).

## POTÍŽE S RYCHLOSTÍ PŘIPOJENÍ K INTERNETU

Chcete-li zabránit nízké kvalitě spojení během hraní přes internet, ukončete před spuštěním hry všechny programy na sdílení souborů, přehrávání zvukových stop a komunikaci. Tyto aplikace mohou obsadit celou šířku pásma připojení a působit tak prodlevy a další nežádoucí efekty.

Tato hra využívá k hraní přes internet následující porty TCP a UDP:

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

Poskytovatel serveru hry určuje, který port UDP je použit.

Umístěte počítač do zóny DMZ směrovače, abyste předešli případným potížím s připojením.

Informace o tom, jak povolit přenos herních dat prostřednictvím těchto portů, naleznete v dokumentaci k vašemu routeru či firewallu. Chcete-li hrát přes firemní připojení k internetu, obraťte se na správce sítě.

# ZÁKAZNICKÁ PODPORA

Máte-li se hrou potíže, pomoci vám může zákaznická podpora společnosti EA. Soubor *EA Help* vám poskytuje řešení a odpovědi na nejčastější potíže a otázky ohledně správného používání tohoto produktu.

## Umístění souboru EA Help (pokud máte hru nainstalovanou):

Pokud jste uživateli systému Windows Vista nebo Windows 7, v nabídce **Start > Hry** klikněte pravým tlačítkem na ikonu hry a z nabídky zvolte odpovídající odkaz podpory. Pokud používáte dřívější verzi systému Windows, klikněte na odkaz **technické podpory** (Technical Support) ve složce hry, v nabídce **Start > Programy** (nebo **Všechny programy**).

## Umístění souboru EA Help (pokud nemáte hru nainstalovanou):

1. Vložte herní disk do mechaniky DVD-ROM.
2. Na ploše dvakrát klikněte na ikonu Tento počítač. (V systému Windows XP budete možná muset kliknout na tlačítko **Start** a následně na Tento počítač).
3. Pravým tlačítkem myši klikněte na ikonu mechaniky DVD-ROM, do které jste vložili herní disk a zvolte možnost Otevřít.
4. Otevřete soubor **Support > European Help Files > Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

Jestliže se i přes použití informací ze souboru EA Help nadále potýkáte s problémy, můžete se obrátit na technickou podporu společnosti EA.



## **ZÁKAZNICKÁ PODPORA SPOLEČNOSTI EA NA INTERNETU**

Pokud máte přístup k internetu, určitě navštívte internetové stránky technické podpory společnosti EA na adrese:

**<http://podpora.electronicarts.cz>**

Zde naleznete spousty informací ohledně rozhraní DirectX, herních ovladačů, modemů a rovněž informace o běžné údržbě a výkonu systému. Na našich internetových stránkách naleznete aktuální informace o nejběžnějších potížích, herní nápovědu a nejčastější dotazy. Zde uvedené informace jsou stejné, jaké používají při řešení vašich problémů s hrou technici zákaznické podpory. Naše internetové stránky spolu s nejčastějšími dotazy denně aktualizujeme, proto se podívejte nejprve sem, kde můžete řešení nalézt bez čekání.

## **ZÁKAZNICKÁ PODPORA PRO ČESKOU REPUBLIKU**

Máte problém s naší hrou? Zákaznická podpora je tu pro vás! (V pracovních dnech od 9:00 do 17:00.)

**E-mail: [podporaCZ@ea.com](mailto:podporaCZ@ea.com)**

**Telefon: 224 326 860**

**POZNÁMKA:** Pracovníci zákaznické podpory vám nejsou schopni poskytovat herní rady a tipy.

Hovory jsou zpoplatněné dle národních tarifů. Bližší informace vám poskytne váš poskytovatel telekomunikačních služeb.

**Abyste nám pomohli zjistit příčinu problému, před tím, než nás kontaktujete, vytvořte prosím diagnostickou zprávu rozhraní DirectX vašeho počítače:**

Klikněte na nabídku **Start > Spustit...** a do pole Otevřít napište dxdiag. Klikněte na OK a poté, co se zpráva dokončí, klikněte na možnost Uložit všechny informace a zprávu uložte například na plochu systému Windows. Vygenerovaný soubor Dxdiaq.txt přiložte prosím do přílohy kontaktního emailu.



# ZÁRUKA

**POZNÁMKA:** Následující záruky se vztahují pouze na produkty prodané v rámci maloobchodu. Tyto záruky se nevztahují na produkty prodané on-line prostřednictvím internetových stránek obchodu EA Store nebo třetích stran.

## Omezená záruka

Společnost Electronic Arts zaručuje původnímu kupujícímu tohoto softwarového produktu, že nosiče, na nichž je software nahrán, budou z hlediska materiálu i provedení bez závad po dobu 24 měsíců ode dne zakoupení produktu. Během této doby lze vadné nosiče vyměnit za předpokladu, že bude původní produkt vrácen spolu s dokladem o nákupu označeným datem, popisem závady, vadným nosičem a vaší zpáteční adresou na adresu společnosti **Electronic Arts Czech Republic s. r. o. Gemini Building, Na Pankráci 1683/127 140 00 Praha 4**. Tato záruka je pouze doplňkem vašich práv vyplývajících ze zákona a na tato práva nemá jako taková žádný vliv. Tato záruka se nevztahuje na samotný software, který je dodáván „v aktuálním stavu“, ani na nosiče, které byly používány nesprávným způsobem nebo nadměrně opotřebené.

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, logo EA, Medal of Honor a Danger Close jsou ochranné známky společnosti Electronic Arts Inc. Logo DICE je ochranná známka společnosti EA Digital Illusions CE AB. Veškeré ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.



Využívá animaci Granny. Copyright © 1999 – 2010 RAD Game Tools, Inc.



Technologie kódování zvuku MPEG Layer-3 podléhá licenci společnosti Fraunhofer IIS a THOMSON multimedia.



