

Warnung für die Besitzer von Projektionsfernsehgeräten

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

Epilepsie-Warnung

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne dass hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muss.

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

Inhalt

Systemanforderungen.....	3	Waffen	14
Bereinigung des Systems		Kämpfe im Team	14
vor dem Spielstart	4	Verbluten	14
Was ist DirectX™?.....	5	Heilung.....	15
Wie installiere ich DirectX 9.0c? ...	5	An der Schwelle des Todes	15
Installation des Spiels.....	5	Pause-Menü.....	15
Deinstallation/Erneute Installation des		Multiplayer	15
Spiels	6	Multiplayer-Setup.....	16
Vor dem Spielstart	6	Instant Play	17
Spielstart.....	8	Veteranen-Lobby.....	17
MOHPA-		Eroberer-Modus	19
Konfigurationsprogramm	8	Kampfunfähigkeit und Respawn-	
Allgemeine Spielbefehle	9	Pool.....	19
Waffen	9	Respawn-Intervall.....	20
Bewegung.....	9	Klassen	20
Andere	10	Rucksäcke tauschen.....	21
Teambefehle.....	10	Multiplayer-Bildschirm	21
Flugsteuerung.....	10	Dedicated Server-Technologie	23
Multiplayer.....	10	Über die Congressional	
Menüsteuerung.....	11	Medal of Honor Society	24
Einleitung.....	11	Tipps und Tricks.....	24
Spiel konfigurieren	11	Speichern und Laden	25
Hauptmenü	12	Mitwirkende	25
Einzelspieler	12	Probleme mit der Software?	29
Optionen	12	Abstürze.....	29
Jetzt geht's los!	13	Soundprobleme	30
Spielbildschirm.....	13	Internet-Probleme	30
Kompass	13	Garantie.....	31
Pop-up-Fakten	13	Hotline.....	31
Selbsterhaltung.....	14		

Weitere Informationen über dieses und andere Spiele findest du auf der Website von EA GAMES™ unter www.eagames.de.

Systemanforderungen

Bitte stelle sicher, dass dein Computer den Mindestanforderungen des Spiels entspricht, die weiter unten und auf der Verpackung aufgeführt sind.

Es ist äußerst wichtig, dass dein Computer diese Mindestanforderungen erfüllt, damit das Spiel fehlerfrei läuft.

Systemvoraussetzungen überprüfen

Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms kannst du Informationen über deine Systemvoraussetzungen erhalten, falls du dir nicht sicher bist, was dieses Thema angeht.

- Starte das DirectX-Diagnoseprogramm, indem du auf den **Start**-Button in der Taskleiste klickst und anschließend **Ausführen** wählst. Gib in die Dialogbox DXDIAG ein. Das DirectX-Diagnoseprogramm wird gestartet.
- Deine Systemvoraussetzungen werden in der Registerkarte System angezeigt. In den Registerkarten Anzeige bzw. Sound findest du Informationen über deine Grafik- bzw. Soundkarte.
- Vergleiche diese Angaben mit den Mindestvoraussetzungen weiter unten. Als Faustregel kannst du dir merken, dass auf einem Computer, der die *Mindestvoraussetzungen* erfüllt, das Spiel mit den niedrigsten Grafik- und Soundeinstellungen läuft.

Hinweis: Nur erfahrene Benutzer sollten Änderungen an den Einstellungen im DirectX-Diagnoseprogramm vornehmen.

- Hast du Probleme, das Spiel zu starten, und benötigst Hilfe? Dann lies den Abschnitt *Bereinigung des Systems vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!
- Hast du Probleme, weil das Spiel abstürzt? Dann lies den Abschnitt *Vor dem Spielstart* in dieser Referenzkarte!

Hinweis: Informationen zu den Mindestvoraussetzungen findest du in der Readme-Datei und auf der Rückseite der Verpackung.

Hinweis: Informationen zu den Mindestvoraussetzungen für Online-Spiele findest du in der Readme-Datei und auf der Rückseite der Verpackung.

Bereinigung des Systems vor dem Spielstart

Bevor neue Software installiert wird, ist es **wichtig**, dass sich die Festplatte in gutem Zustand befindet. Wir empfehlen deshalb, Datenträgerbereinigung und Defragmentierung regelmäßig laufen zu lassen. Dadurch kann gewährleistet werden, dass Spiele möglichst fehlerfrei laufen. Darüber hinaus funktioniert dein Computer umso besser, wenn die Festplatte in einem guten Zustand ist, und auch andere Software läuft dann stabiler und schneller.

- **Fehlerüberprüfung (Win 2000/XP)** sucht auf der Festplatte/den Festplatten nach Fehlern und behebt sie.
- Die **Defragmentierung** der Festplatte(n) stellt sicher, dass die Dateien richtig sortiert sind. Dadurch soll vermieden werden, dass Daten beschädigt werden. Außerdem begünstigt die Defragmentierung die Prozessorgeschwindigkeit.
- Die **Datenträgerbereinigung** bereinigt die Festplatte von nicht benötigten Dateien und macht so Platz auf der Festplatte frei, so dass es bei der Installation zu keinen Problemen kommen sollte.

In der Windows-Hilfe-Datei findest du weitere Informationen zum Ausführen der Fehlerüberprüfung, der Defragmentierung und der Datenträgerbereinigung.

Verwenden der Windows-Hilfe

1. Klicke auf den **Start**-Button und wähle **Hilfe** (oder **Hilfe und Support** für Windows XP).
2. Klicke nun auf die Option Suchen und gib die Stichwörter "Fehlerüberprüfung" (Win 2000/XP), "Defragmentierung" und "Datenträgerbereinigung" ein. Dir werden dann Hilfedateien zu diesen Punkten angezeigt.

WAS IST DIRECTX™?

DirectX ist ein Bestandteil von Windows® 98, 2000, ME und XP. Es ermöglicht Windows, sehr schnell auf bestimmte Bestandteile deines PCs zuzugreifen, damit die aktuellsten Spiele auf deinem PC laufen. Wenn neue Technologien verwendet werden, wie z.B. 3D-Grafikkarten oder 3D-Soundkarten der neuen Generation, unterstützt DirectX diese neuen Technologien. Für das Spiel wird DirectX 9.0c benötigt, das auf der Spiel-CD/-DVD enthalten ist, damit du es, falls nötig, installieren kannst.

Um problemlos zu laufen, benötigt DirectX möglicherweise die aktuellsten Software-Treiber für Grafikkarte, Soundkarte oder 3D-Treiber. Wenn Treiberversionen verwendet werden, die über keine DirectX 9.0c-Unterstützung verfügen, treten beim Spielen möglicherweise Probleme hinsichtlich Grafik oder Sound auf.

Weitere Informationen zu DirectX findest du auf der offiziellen Website unter <http://www.microsoft.com/directx>

Wie installiere ich DirectX 9.0c?

Wenn du DirectX **nach** der Installation des Spiels installieren möchtest, lege die Spiel-CD/-DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein, klicke auf den Start-Button und wähle AUSFÜHREN. Gib D:\DirectX\dxsetup ein (gegebenenfalls musst du D:\ durch den entsprechenden Buchstaben für dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ersetzen, dies kannst du unter ARBEITSPLATZ nachprüfen) und klicke auf OK. Wähle DIRECTX NEU INSTALLIEREN zum Installieren von DirectX.

Installation des Spiels

Um das Spiel zu installieren, legst du die CD/DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein und wartest, bis das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf INSTALLIEREN und anschließend auf WEITER. Das Fenster zur Eingabe der Seriennummer erscheint. Gib die Seriennummer ein, die du in dem weißen Kästchen auf der Rückseite des Handbuchs findest, und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm zur Installation des Spiels.

- Wenn das Autostart-Menü nicht automatisch erscheint, doppelklickst du auf das **Arbeitsplatz**-Symbol auf deinem Desktop und doppelklickst anschließend auf das CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk, in dem die CD/DVD eingelegt ist. Doppelklicke auf die Datei 'setup.exe'. Die Installation startet.

Deinstallation/Erneute Installation des Spiels

Wenn Probleme beim Spielen auftreten oder das Spiel nicht korrekt installiert wurde, solltest du es erneut installieren.

1. Klicke dazu auf den **Start**-Button und wähle **Programme** (oder **Alle Programme** für Windows XP) und anschließend das Verzeichnis, in dem das Spiel installiert wurde. Klicke auf **Deinstallieren**.
2. Um das Spiel nach der Deinstallation erneut zu installieren, gehst du wie im Abschnitt *Installation des Spiels* beschrieben vor.

Wichtiger Hinweis: Wir empfehlen dringend, das Spiel nicht manuell zu deinstallieren, da dadurch möglicherweise einige zum Spiel gehörigen Dateien nicht korrekt entfernt werden. Es ist normal, dass durch den Spieler erstellte Dateien wie gespeicherte Spiele, Wiederholungen oder andere spielspezifische Dateien auch nach der Deinstallation auf dem Computer erhalten bleiben. Sollen diese Dateien ebenfalls nach der Deinstallation entfernt werden, löschst du sie einfach so, wie du auch sonst Dateien von deinem Computer löschst.

Vor dem Spielstart

Manchmal können Programme, die auf deinem System laufen, Ressourcen beanspruchen, die dein Spiel benötigt, um ordnungsgemäß zu laufen. Diese Programme sind nicht alle direkt sichtbar, und viele werden automatisch beim Starten des Computers ebenfalls gestartet. Es gibt zahlreiche Programme, so genannte "Hintergrundanwendungen", die immer auf deinem System ausgeführt werden. In seltenen Fällen können diese einen Absturz des Spiels herbeiführen.

Daher empfehlen wir, die Hintergrundanwendungen zu schließen, bevor du *Medal of Honour Pacific Assault* startest.

Wichtiger Hinweis: Wenn du diese "Hintergrundanwendungen" schließt, um dein System für das Spiel zu optimieren, dann stehen sie nach Beendigung nicht mehr zur Verfügung. Achte also darauf, diese Hintergrundanwendungen nach dem Spielen wieder zu aktivieren, indem du den Computer neu startest.

Antivirus-/Systemschutz-Programme

Wenn auf deinem System Antivirus- oder Systemschutz-Programme laufen, solltest du diese beenden bzw. deaktivieren, bevor du spielst. Dazu **rechtsklickst** du in der Windows-Taskleiste auf das Programmicon und wählst **SCHLIESSEN**, **DEAKTIVIEREN** oder die entsprechende Option.

Allgemeine Hintergrundanwendungen schließen

Sobald die Antivirus- und Systemschutz-Programme deaktiviert sind, solltest du alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden, da sie manchmal Probleme bei der Installation oder beim Spielen verursachen können.

Windows 2000/XP Professional

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Windows-Sicherheit erscheint.
2. Klicke nun auf **Task-Manager**. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.

Hinweis: Je nach Computereinstellungen erscheint bei einigen Windows 2000-/XP Professional-Benutzern nach dem Drücken von **Strg+Alt+Entf** direkt das Fenster Windows-Sicherheit, so dass sofort auf den Task-Manager zugegriffen werden kann.

Windows XP Home

1. Drücke gleichzeitig die Tasten **Strg+Alt+Entf**. Das Fenster Task-Manager erscheint.
2. Im Fenster Task-Manager beendest du eine Hintergrundanwendung, indem du in der Registerkarte Anwendungen zuerst auf ihren Namen in der Liste und anschließend auf **Task beenden** klickst.

Wichtiger Hinweis: Denk daran, dass du beim nächsten Neustart deines Computers alle Hintergrundanwendungen, die du geschlossen hast, wieder aktivierst.

Spielstart

- Lege die CD/DVD in dein CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk ein. Das Autostart-Menü erscheint. Klicke auf SPIELEN, um das Spiel zu starten.

Hinweis: Falls das Spiel nicht automatisch startet, wenn du die CD/DVD in das CD-ROM-/DVD-ROM-Laufwerk einlegst, wähle **Start>Programme** (oder **Alle Programme für Windows XP> EA GAMES > Medal of Honor Pacific Assault(tm)**). Der Einführungsbildschirm erscheint, und das Spiel beginnt.

MOHPA-Konfigurationsprogramm

Wenn du *Medal of Honor Pacific Assault*™ startest, erscheint zunächst das Installationsprogramm. Im Bildschirm "Video" werden die aktuellen Einstellungen des Spiels angezeigt.

Wähle die Option "Video", wenn du die Auflösung, den Detailgrad der Texturen und Modelle und andere Grafikeinstellungen ändern möchtest. Je höher die Auflösung und die Detailtiefe ist, desto besser sieht das Spiel aus. Allerdings wirkt sich dies unter Umständen negativ auf die Framerate aus. Die Standardeinstellungen sind ein guter Kompromiss zwischen Grafikqualität und Leistung.

Wähle die Option "Audio", wenn du die Soundtreiber, die Lautsprecherkonfiguration und die Soundqualität ändern möchtest. Nach einem Klick auf "System" werden weitere Informationen über dein System eingeblendet.

Klicke auf SPIELEN, um das Spiel zu starten. Möchtest du das Spiel verlassen, klicke auf BEENDEN.

Allgemeine Spielbefehle

Du solltest erst in See stechen, wenn du dich mit den Spielbefehlen vertraut gemacht hast.

Hinweis: Du kannst den verschiedenen Spielbefehlen auch andere Tasten zuweisen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Optionen* auf Seite 12. Lediglich **ESC** dient ausschließlich der Aktivierung des Pause-Menüs.

Waffen

Aktion	Steuerung
Schießen	Linke Maustaste
Sekundärangriff	Rechte Maustaste
Zielen	ALT links
Nachladen	R
Nächste/vorherige Waffe	J / L oder Mausrad ↕
Waffe 1	1
Waffe 2	2
Granate	3
Sprengstoff	4
Fernglas	5
Sprengstoff scharf machen	F

Bewegung

Aktion	Steuerung
Vorwärts/Rückwärts bewegen	W/S
Seitschritt links/rechts	A/D
Laufen/Gehen	Shift links
Nach links/rechts lehnen	Q/E
Hinaufgehen - Ducken/Aufstehen/Springen	LEERTASTE
Hinuntergehen- Ducken/Hinlegen	STRG links
Sofort hinlegen	Z
Sofort aufstehen	C
Rechts-/Linksdrehung	Maus ⇄
Nach oben/unten sehen	Maus ↕

Andere

Aktion	Steuerung
Objekt benutzen	F
Sanitäter rufen	H
Wunde verbinden	B
Schnell speichern	F5
Schnellspeicherung laden	F9
Ziele	TAB
Spiel unterbrechen	PAUSE
Pause-Menü aufrufen	ESC (kann nicht geändert werden)
Screenshot	F12

Teambefehle

Aktion	Steuerung
Vorrücken	Pfeiltaste ↑
Rückzug	Pfeiltaste ↓
Feuerschutz	Pfeiltaste ⇨
Sammeln	Pfeiltaste ⇐

Flugsteuerung

Aktion	Steuerung
Beschleunigen	W
Bremsen	S
Ruder nach links	A
Ruder nach rechts	D

Multiplayer

Aktion	Steuerung
Waffe fallen lassen	G
Team wählen	U
Primärwaffe wählen	P
Punkte	TAB
Quick-Message	T
Team-Quick-Message	Y
Sprachnachricht und Abstimmungsmenü	V

Aktion	Steuerung
Karte	M
Sprachbefehl Schnelltaste 1	F3
Sprachbefehl Schnelltaste 2	F4
Sprachbefehl Schnelltaste 3	F7
Sprachbefehl Schnelltaste 4	F8

Menüsteuerung

Aktion	Tastatur	Maus
Menüpunkt markieren	Pfeiltasten	Cursor über Option bewegen
Optionen wählen	Pfeiltasten	Cursor über Option bewegen
Markierte Option wählen	ENTER	Linksklick
Abbrechen/ Zurück zum vorherigen Menü	ESC	Linksklick auf Zurück-Pfeil

Einleitung

Schlüpfe in die Rolle von Private Tom Conlin und kämpfe im 2. Weltkrieg gegen die Japaner. Nimm an der entscheidenden Schlacht um Tarawa teil und setze deine Reise in den Südpazifik fort. Erlebe den verheerenden Angriff auf Pearl Harbor am eigenen Leib und kämpfe auf verschiedenen Inseln im Pazifik ums Überleben. Schon bald wirst du erkennen, wie viel Mut und Ausdauer nötig sind, um die Japaner zu besiegen.

Mehr als 25 Einzelspieler-Level, brandneue Multiplayer-Elemente, atemberaubende Technik, zerstörbare Umgebungen und, und, und. Kurz: Das realistischste und actiongeladenste *Medal of Honor* aller Zeiten.

- Weitere Informationen über *Medal of Honor Pacific Assault* findest du unter <http://mohpa.eagames.de>.

Spiel konfigurieren

Dein neues Abenteuer beginnt in deinem Zelt, dem einzigen Zufluchtsort vor den Schrecken des Krieges. Vor und zwischen deinen Missionen kannst du das Zelt erforschen, die Spieleinstellungen ändern, Missionsstatistiken betrachten und dich über das Radio über aktuelle Ereignisse informieren.

Hauptmenü

Im Hauptmenü kannst du ein Einzelspieler- oder Multiplayer-Spiel starten, die Spieleinstellungen ändern und auf Geheimdienst-Informationen zugreifen.

Siehe *Einzelspieler* weiter unten.

Siehe *Multiplayer* weiter unten.

Siehe *Optionen* weiter unten.

Wirf einen Blick auf die Liste der Mitwirkenden, genieße die Zwischensequenzen und schalte die Popup-Fakten (siehe Seite 13) ein/aus.



— Kehre zu Windows zurück.

Einzelspieler

In diesem Bildschirm kannst du ein neues Spiel starten oder ein Spiel laden bzw. speichern. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 25. Darüber hinaus darfst du einen Blick auf die Statistiken des aktuellen Spiels werfen und deine Medaillensammlung betrachten.

Der gewählte Schwierigkeitsgrad bestimmt die Qualität und die Zahl deiner Gegner, die Größe deines Munitionsvorrats und die Effektivität der Waffen deiner Widersacher.

Außerdem kannst du in diesem Bildschirm die **heroischen Momente** des Spiels noch einmal erleben. Hierbei handelt es sich um Situationen, die weit über die Erfüllung deiner Pflicht hinausgehen. Wenn du einen verletzten Kameraden in Sicherheit bringst, es allein mit feindlichen Truppen aufnimmst oder andere selbstlose und tapfere Taten vollbringst, wird das von deinen Vorgesetzten angemessen gewürdigt.

Optionen

Im Optionen-Menü kannst du die Video-, Audio-, Spiel- und Steuerungseinstellungen ändern.

- Aktiviere die Option "Mausglättung", um den Ablauf von Kamerасhwenks zu optimieren.

Im Steuerung-Menü kannst du die Tastenkonfiguration des Spiels bearbeiten. Wähle eine Aktion mit einem Doppelklick auf "Primär" oder "Alternativ" aus und drücke anschließend die Taste oder Maustaste, mit der du die Aktion zukünftig ausführen möchtest.

- Willst du die Standardkonfiguration wiederherstellen, klicke einfach auf den Button STANDARD.

Jetzt geht's los!

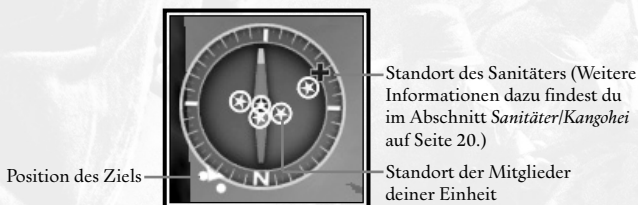
Erobere den Pazifik Insel für Insel zurück. Die Einzelspieler-Missionen von *Medal of Honor Pacific Assault* enthalten Ziele, die du erfüllen musst, um im Spiel voranzukommen. Diese Ziele werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Im Ausbildungslager bekommst du eine Grundausbildung, bevor du in See stichst. Die Fähigkeiten, die du hier lernst, können dir später das Leben retten. Nach der Grundausbildung kämpfst du im Südpazifik gegen das japanische Kaiserreich. Viel Glück, Marine. Du wirst es brauchen.

Spielbildschirm



Kompass



Popup-Fakten

Mit dieser Option des Geheimdienst-Menüs kannst du die Popup-Fenster des Spiels aktivieren. Diese enthalten interessante historische Fakten über deinen Standort, Waffen, Statistiken und vieles mehr. Auf diese Weise erfährst du während deines Feldzuges mehr über die tatsächlichen Ereignisse des Pazifikkrieges.

Selbsterhaltung

Waffen

Da du nur zwei Waffen sowie Granaten, Sprengstoff und andere Gegenstände tragen darfst, musst du auf dem Schlachtfeld immer wieder eine Entscheidung treffen: Nimmst du die Waffe eines fallenen Gegners mit oder vertraust du weiterhin auf dein altbewährtes Gewehr?

Aktiviere den Zielen-Modus und schieße in der Hocke oder liegend, um die Präzision deiner Waffe zu erhöhen. Das Fadenkreuz zeigt die Genauigkeit der Waffe an (wenn du im Optionen-Menü für das Fadenkreuz die Option DYNAMISCH gewählt hast). Denke aber daran, dass die Präzision von Waffe zu Waffe verschieden ist.

Hast du (mit einem Rechtsklick) den Zielen-Modus aktiviert, läufst du langsamer, kannst aber präziser feuern.

Kämpfe im Team

Alle Mitglieder deiner Einheit befolgen deine Befehle. Du kannst ihnen befehlen, anzugreifen, sich zurückzuziehen, vorzurücken oder sich bei dir zu sammeln. Denke daran: Deine Männer verlassen sich darauf, dass du sie lebend nach Hause bringst. Im Gegenzug tun sie alles, um dir den Rücken freizuhalten.

Die Team-Kämpfe von *Medal of Honor Pacific Assault* basieren auf der dynamischen Echtzeit-KI des Spiels. Alle Mitglieder deiner Einheit haben eine eigene Persönlichkeit und reagieren unterschiedlich und intelligent auf dich und ihre Umgebung. Sie gehorchen zwar in erster Linie deinen Befehlen, sind aufgrund ihrer Ausbildung aber durchaus in der Lage, eigene Entscheidungen zu treffen.

- Eine vollständige Übersicht über alle Team-Befehle findest du auf Seite 10.
- Wenn einer deiner Männer eine bessere Position hat oder eine MG-Stellung bedient, nähere dich deinem Kameraden und drücke die Benutzen-Taste (standardmäßig F). Der Marine geht nun zur Seite und überlässt dir seine Position.

Verbluten

Wirst du ernsthaft verletzt, beginnst du zu verbluten, bis du deine Wunde (standardmäßig mit der Taste B) verbindest oder von einem Sanitäter zusammengeflückt wirst.

Hinweis: In den Schwierigkeitsgraden Leicht und Mittel ist diese Funktion DEAKTIVIERT.

Heilung

Wenn du verletzt bist, kannst du (standardmässig mit **H**) einen Sanitäter des Marine Corps rufen. Ist ein Sanitäter in der Nähe, versorgt er deine Wunden, damit du wieder am Kampf teilnehmen kannst. Hast du einen Sanitäter gerufen, wird seine Position auf deinem Kompass mit einem roten Kreuz markiert.

Hinweis: Erscheint ein flackerndes rotes Kreuz, kümmert sich der Sanitäter gerade um einen anderen Soldaten.

An der Schwelle des Todes

Fällt deine Gesundheit unter einen gewissen Wert, bist du dem Tod näher als dem Leben. Während du immer schwächer wirst, läuft die Zeit langsamer. Außerdem kannst du nicht mehr klar sehen und du hörst das Pochen deines Herzens. Eilt dir in dieser Situation kein Sanitäter zu Hilfe, bist du Geschichte.

Pause-Menü

Gönne dir während der Schlacht ein Päuschen und wirf einen Blick auf das Einzelspieler-, Multiplayer-, Optionen- oder Geheimdienst-Menü. Wenn du das Pause-Menü aufrufst, wirst du möglicherweise aufgefordert, zum Ausgangslager (also zum Hauptmenü) zurückzukehren, um die gewünschte Option auszuwählen.

- Drücke während des Spiels **ESC**, wenn du das Pause-Menü aufrufen möchtest.

Multiplayer

Kämpfe online gegen *Medal of Honor*-Spieler in aller Welt. Wähle eine der beiden Kriegsparteien, deine Klasse (Infanterist, Sanitäter, Versorgungssoldat oder Pionier) und stürze dich auf einer der acht Multiplayer-Karten in die Schlacht.

UM DIE ONLINE-FUNKTIONEN DES SPIELS ZU NUTZEN, MUSST DU DICH MIT DEM REGISTRIERUNGSCODE REGISTRIEREN LASSEN! ES KANN NUR EIN KONTO ERSTELLT WERDEN. FÜR DIE AUSFÜHRUNG DES SPIELS IST EINE BREITBAND-INTERNETVERBINDUNG ERFORDERLICH. NUTZUNGSBEDINGUNGEN UND UPDATE-INFORMATIONEN FINDEST DU UNTER www.eagames.com.

FÜR DIE ONLINE-REGISTRIERUNG MUSST DU MINDESTENS 13 JAHRE ALT SEIN.

EA BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, DIE ONLINE-FUNKTIONEN MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN AB BEKANNTGABE AUF www.eagames.com EINZUSTELLEN.

Hinweis: Die Teilnahme an Multiplayer-Spielen über Modem ist nicht möglich.

Multiplayer-Setup

Egal, ob du an einem schnellen Spiel teilnimmst (Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Instant Play* auf Seite 17.) oder in der Veteranen-Lobby (siehe S. 17) ein eigenes Spiel erstellst ... *Medal of Honor Pacific Assault* bietet allen Spielern eine unvergessliche Spielerfahrung.

Log-in

Möchtest du dich einem Multiplayer-Spiel anschließen, wirst du aufgefordert, dich "einzutragen", also ein Profil bei EA Online anzulegen. Erst dann darfst du an Online-Spielen von *Medal of Honor Pacific Assault* teilnehmen. Nach der Anmeldung hast du Zugriff auf unzählige Server, Statistiken, Chats, Medaillen und verschiedene andere Multiplayer-Features. Du kannst die Registrierung aber auch überspringen und an einem Spiel in einem LAN (Local Area Network) teilnehmen. Dein EA-Mitgliedsname und (auf Wunsch) dein Passwort werden übrigens für zukünftige Multiplayer-Sessions gespeichert.

- Klicke im Willkommen-Bildschirm zunächst auf den Button SPIELER-SETUP und anschließend auf EINTRAGEN, um dich bei EA Online einzuloggen.

Hinweis: Wenn du dich einloggst, wirst du elektronisch registriert.

Neulinge

Nimmst du zum ersten Mal an einem Multiplayer-Spiel teil, musst du einen Benutzernamen und deine Verbindungsart eingeben. Mit einem Klick auf den Button SPIELER-SETUP im Willkommen-Bildschirm kannst du diese Angaben später natürlich jederzeit ändern.

Hinweis: Deine Kennung unterscheidet sich von deinem EA-Mitgliedsnamen. Hierbei handelt es sich um deinen Namen während des Spiels. Du kannst diesen natürlich ebenfalls jederzeit ändern.

Automatische Patches

Gelegentlich wird die Auto-Patch-Funktion aktiviert. Diese stellt sicher, dass auf deinem Computer stets aktuelle Kompatibilitäts- und Sicherheitsupdates installiert werden.

Hinweis: Wenn du die Installation des Patch bestätigst, wird *Medal of Honor Pacific Assault* geschlossen und es erscheint eine Website, von der du den Patch herunterladen kannst.

Spieler-Setup

Ändere deine Kennung und deinen Charakter oder bearbeite im Einstellungen- oder Instant Play-Menü verschiedene Optionen (beispielsweise Punkbuster oder den bevorzugten Instant Play-Modus).

Instant Play

Dank Instant Play trennt dich nur ein Klick vom Multiplayer-Modus. Instant Play sucht automatisch nach verfügbaren Onlinespielen und ermittelt (abhängig von deiner Verbindung und deinen Vorgaben) ein geeignetes Spiel.

- Sagt dir die Beschreibung eines Servers im Willkommen-Bildschirm nicht zu, klicke auf den Button ANDEREN SUCHEN, bis du einen Server findest, der deinen Vorstellungen entspricht.

Hinweis: Du kannst deine Instant Play-Optionen und den Standardserver auf der Registerkarte “Instant Play” im Bildschirm “Spieler-Setup” ändern.

Veteranen-Lobby

In der Veteranen-Lobby stehen dir viele Möglichkeiten zur Verfügung, mit denen du den Multiplayer-Modus anpassen und eigene Spiele erstellen kannst. In der Veteranen-Lobby gibt es folgende fünf Registerkarten: Willkommen, Spiel finden, Spiel anlegen, Chat & Buddys und Medaillen. Außerdem findest du hier aktuelle Updates und News aus der *Medal of Honor*-Community.

Hinweis: Möchtest du die Registerkarten “Chat & Buddys” oder “Medaillen” aufrufen, musst du dich vorher einloggen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Log-in* auf Seite 16.

Spiel finden

Öffne diese Registerkarte, wenn du einen Server suchen oder die IP-Adresse eines bestimmten Servers eingeben möchtest. Als Suchergebnis wird der schnellste verfügbare Server ohne Mods bzw. Passwortschutz angezeigt, der deinen Suchkriterien entspricht.

- Klicke auf den Button SERVER-LISTE, wenn du die Suche mit weiteren Filtern ausweiten und eine Liste der Server, die deinen Kriterien entsprechen, einblenden möchtest.

Server-Liste

In der Server-Liste werden alle derzeit verfügbaren Server angezeigt. Auf diese Weise kannst du einen Blick auf die Einstellungen der einzelnen Server und die teilnehmenden Spieler werfen oder einen Server mit einem Lesezeichen versehen, um ihn später wiederzufinden. Darüber hinaus hast du Zugriff auf zuvor definierte Filter-Sets, Lesezeichen und Nur LAN-Server.

- Klicke auf den Button FILTER, wenn du die Suche mit weiteren Filtern ausweiten und eine Liste der Server, die deinen Kriterien entsprechen, einblenden möchtest.

Filter

In diesem Bildschirm bestimmst du die Server, die bei der Durchsuchung der Server-Liste berücksichtigt werden sollen. Außerdem kannst du deine Optionen und Konfigurationen hier als Filter-Set für die Bearbeitung der Server-Liste verwalten.

Spiel anlegen

Dank des neuen Server-Assistenten ist die Erstellung eines eigenen Spiels leichter denn je. Folge einfach den Bildschirmanweisungen, um deinen Computer als Server zu konfigurieren. Wie viele Spieler nach welchen Regeln auf welchen Karten spielen, bestimmst in diesem Fall du.

Erweitertes Server-Setup

Erfahrene Benutzer können ihren Server in diesem Bildschirm konfigurieren. Darüber hinaus hast du im Optionen-Menü des erweiterten Server-Setups die Möglichkeit, einen Server zu mieten.

Hinweis: Wählst du die Option SERVER MIETEN, wird *Medal of Honor Pacific Assault* minimiert und es erscheint eine Website, auf der du schnelle Server mieten kannst.

Kartenwechsel

Auf dieser Registerkarte definierst du die Karten und Spielmodi für den Kartenwechsel. Ferner kannst du die Team-Balance aktivieren und den angezeigten Teamnamen bearbeiten.

Optionen

Konfiguriere die Optionen deines Servers (z. B. Passwörter, Punkbuster, Dedicated Server, Statistikverfolgung usw.).

Beschränkungen

Bestimme die in den Modi Eroberer, Team Deathmatch und Frei für alle verfügbaren Klassen und Waffen oder schließe Spieler (abhängig von ihren Statistiken) von deinem Server aus.

Modifikationen

Spiele mit oder ohne Mods. Entscheide, ob diese direkt vom Server geladen oder auf einer externen Webseite abgelegt werden sollen. Aktivierst du die Option "Reine Server", können sich nur Spieler mit den entsprechenden Modifikationen anmelden.

Chat & Buddys

Finde heraus, ob deine Freunde online sind und schließe dich ihren Servern an oder plaudere mit anderen Spielern. Natürlich kannst du einem anderen Spieler auch private Nachrichten senden. Markiere ihn dazu in der Liste der Benutzer, gib die gewünschte Nachricht ein und klicke auf FLÜSTERN.

Hinweis: Möchtest du deiner Buddy-Liste einen neuen Benutzer hinzufügen, muss dieser deiner Anfrage zustimmen. Versucht jemand, dich in seine Buddy-Liste aufzunehmen, erscheint auf deinem Bildschirm ein Fenster, in dem du seiner Anfrage zustimmen kannst.

Medaillen

Wirf einen Blick auf deine Auszeichnungen, deine Statistiken, deine Zielgenauigkeit und deine Lieblingswaffe. Klicke auf den Button ONLINE-RANGLISTE, wenn du wissen möchtest, wie du im direkten Vergleich mit anderen Spielern abschneidest.

Hinweis: Nach einem Klick auf die Option ONLINE-RANGLISTE wird ein externer Browser gestartet.

Eroberer-Modus

Neben den Modi "Frei für alle" und "Team Deathmatch" erwartet dich in *Medal of Honor Pacific Assault* der brandneue Eroberer-Modus. In diesem Modus treten zwei Teams (Angreifer und Verteidiger) gegeneinander an. Wenn das angreifende Team ein Einsatzziel erreicht, rücken die Respawn-Punkte weiter vor, damit sich die Spieler auf ihr nächstes Ziel konzentrieren können.

Kampfuntfähigkeit und Respawn-Pool

Wirst du im Eroberer-Modus erschossen, bist du kampfunfähig. Ist dies der Fall, kannst du warten, bis dich ein Sanitäter reanimiert oder (standardmässig mit der Taste F) aussteigen. Steigst du aus, verliert dein Team einen Respawn-Punkt. Wenn der Respawn-Pool leer ist und alle Mitglieder des Teams gefallen sind, ist die Schlacht vorbei.

Auch nach größeren Explosionen kannst du nur per Respawn ins Spiel zurückkehren. Möchtest du einen kampfunfähigen Spieler zum Respawn zwingen, wirf eine Granate oder stürze dich auf ihn.

Respawn-Intervall

Das Respawn-Intervall zeigt an, wie viel Zeit bis zum Respawn aller Spieler noch bleibt. Nach dem Ablauf des Countdowns kehren alle ausgestiegenen Spieler ins Spiel zurück.

Klassen

In den Modi "Eroberer" und "Team Deathmatch" gibt es teamorientierte Klassen. Die Spieler können also in unterschiedliche Rollen schlüpfen, um ihre Einsatzziele schneller zu erreichen.



Infanterist/Heitai

Infanteristen bzw. Heitai können auf die größte Auswahl an Waffen zurückgreifen und sind deutlich robuster als andere Klassen.



Sanitäter/Kangohei

Sanitäter bzw. Kangohei haben die besten medizinischen Kenntnisse und sind in der Lage, Kameraden zu heilen und wiederzubeleben. Wird ein Soldat von einem Sanitäter wiederbelebt, wirkt sich dies nicht auf den Respawn-Pool aus. Wenn du als Sanitäter also deine Kameraden am Leben hältst, ist der Krieg schon so gut wie gewonnen.



Pionier/Kosakuhei

Pioniere bzw. Kosakuhei platzieren und entschärfen Minen und andere Sprengsätze. Zwar können auch Mitglieder anderer Klassen Minen entschärfen, allerdings ist niemand schneller als ein ausgebildeter Pionier oder Kosakuhei.



Versorgungssoldat/Shichuhei

Versorgungssoldaten bzw. Shichuhei können doppelt so viele Waffen tragen wie ihre Kameraden und sind für die Munitionsversorgung ihrer Einheit verantwortlich. Darüber hinaus haben sie stets eine Sprenggranate im Gepäck und sind in der Lage, selbige zu entschärfen.

Rucksäcke tauschen

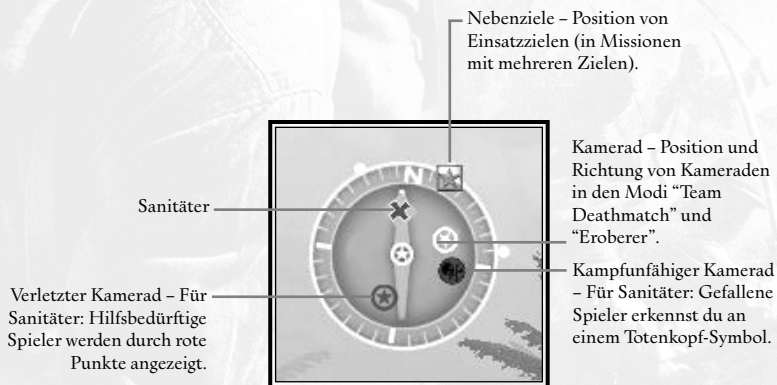
Im Eroberer-Modus können Spieler ihre (klassenspezifischen) Rucksäcke tauschen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt *Klassen* auf Seite 20. Auf diese Weise kommen Spieler vorübergehend in den Genuss der Fähigkeiten einer anderen Klasse. Vergiss nicht, dass einige Fähigkeiten klassenspezifisch sind, während andere durch den Rucksack aktiviert werden. Auch nach dem Tausch des Rucksacks bist du also längst nicht so erfahren wie ein Mitglied der entsprechenden Klasse. Diese Tatsache kann im Ernstfall zwischen Sieg und Niederlage entscheiden.

Experimentiere daher mit verschiedenen Kombinationen herum und entwickle eigene Taktiken.

Multiplayer-Bildschirm

Kompass

Im Multiplayer-Modus hat der Kompass einige zusätzliche Funktionen:



Einsatzziel-Konsole

Unter dem Kompass befindet sich die Einsatzziel-Konsole. Hier wird das aktuelle Einsatzziel, dessen Status sowie deine Gesundheit angezeigt. Wird ein Einsatzziel attackiert oder bedroht, erscheint ein entsprechendes Symbol (beispielsweise ein Timer, wenn das Einsatzziel erobert oder mit Sprengstoff versehen wurde). Orientiere dich an den Symbolen auf deinem Kompass, um deine Einsatzziele zu erreichen.

Chat-Log	Am unteren Bildschirmrand werden die Nachrichten anderer Spieler eingeblendet. Drücke die Taste T (Schnelle Nachricht) oder Y (Teamnachricht), wenn du selbst eine Nachricht versenden möchtest.
Helm-Symbol	Er mag zwar unbequem sein, aber ein Helm kann dir das Leben retten. Im Falle eines Kopfschusses verlierst du nur deinen Helm.
Klassensymbol	Dieses Symbol zeigt deine aktuelle Klasse an. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt <i>Klassen</i> auf Seite 20.
Rucksacksymbol	Hast du deinen Rucksack getauscht, um neue Fähigkeiten zu erhalten, erscheint hier dein momentaner Rucksack.
Aktionssymbole	Im Multiplayer-Modus kannst du verschiedene situationsabhängige Aktionen ausführen. Die entsprechenden Symbole beschreiben die genaue Vorgehensweise. Folge den Anweisungen, um deine Waffe zu wechseln, nachzuladen, eine Mine zu vergraben und, und, und.
Team- und Spiel-Status	Hier wird die verbleibende Spielzeit, der Name und der Respawn-Pool deines Teams sowie die Zahl der Abschüsse deines Teams angezeigt. Ein Respawn-Zähler zeigt an, wann gefallene Spieler wieder in den Kampf eingreifen dürfen.
Spieler-Statuskonsole	Hier wird angezeigt, ob ein Spieler am Spiel teilnimmt oder die Schlacht verlässt. Wird ein Spieler außer Gefecht gesetzt oder neutralisiert, wird dies ebenfalls angezeigt.
Sprachbefehle und Abstimmungen	Drücke V , um eine Liste der Sprachbefehle und Abstimmungen aufzurufen. Blättere mit den Zifferntasten durch die Liste der Optionen. Wird eine Abstimmung gestartet, kannst du diese mit F1 annehmen. Drücke F2 , wenn du eine Abstimmung ablehnen möchtest.
Anzeigetafel	Drücke TAB , um dir die Statistiken aller anwesenden Spieler, das aktuelle Einsatzziel und die Sieg-/Niederlage-Statistik beider Teams anzusehen.
Karte	Drücke M , um eine Karte des Levels aufzurufen. Auf dieser Karte werden neben deiner Position deine Einsatzziele angezeigt.

Tipps

Im Multiplayer-Modus erscheinen anstelle der Popup-Fakten kurze Tipps zu verschiedenen Aspekten des Eroberer-Modus und anderer Multiplayer-Modi.

Dedicated Server-Technologie

Dieses Produkt enthält die Dedicated Server-Technologie. Diese kannst du verwenden, um *Medal of Honor Pacific Assault*-Turniere zu erstellen.

Electronic Arts (EA) bietet für das Dedicated Server-Tool **keinen** Kundendienst an!

- Die Weitergabe und die kommerzielle Nutzung der Dedicated Server-Technologie ist nicht gestattet. Unsere Dedicated Server-Technologie ist als separates Tool im Lieferumfang der Software enthalten, um dir die Erstellung von Multiplayer-Turnieren zu erleichtern. Du musst die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung des Tools akzeptieren, bevor du die Software verwendest.
- Wenn du als Host eines Turniers auftrittst, darfst du weder unsere Logos noch unsere Marken benutzen, um dein Turnier oder deine Webseite zu bewerben. Dieses Verbot gilt für das Spiel-Logo, die Namen Electronic Arts, EA, EA SPORTS, EA GAMES, EA SPORTS BIG sowie die Logos oder Namen unserer Lizenzgeber. Du darfst allerdings darauf hinweisen, dass deinem Turnier ein bestimmter Titel von Electronic Arts zu Grunde liegt.
- Du darfst nicht den Eindruck vermitteln, dass du dein Turnier oder deine Webseite mit Billigung oder Unterstützung von EA oder eines unserer Lizenzgeber betreibst.
- Du musst folgenden Hinweis am unteren Bildschirmrand aller Seiten deiner Website oder anderer Materialien, die sich auf unsere Produkte beziehen, einfügen: *“Diese Seite wird ohne die Billigung oder Unterstützung von Electronic Arts oder der jeweiligen Lizenzgeber betrieben. Alle Marken sind Eigentum der jeweiligen Besitzer. Spielinhalte und Materialien © Electronic Arts Inc. und der entsprechenden Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.”*

Wir hoffen, dass du unsere Bemühungen zur Wahrung der Rechte unserer Lizenzgeber respektierst und die Richtlinien unserer Lizenzvereinbarung akzeptierst, wenn du unsere Materialien und/oder Spiele verwendest.

Über die Congressional Medal of Honor Society

1946 wurde die Medal of Honor Society zur Wahrung der Werte, für die die Medal of Honor steht, sowie zur Unterstützung der Ordensträger gegründet. Ob Millionär oder Arbeiter – die CMOHS fördert den Zusammenhalt und die Kameradschaft aller Geehrten, da es ohne Kameradschaft weder die Medal of Honor, noch militärische Triumphe gäbe. Viele Träger der Medal of Honor haben für ihre Kameraden und ihr Vaterland ihr Leben riskiert. Zu Ehren dieser großartigen Menschen erhält die CMOHS der Nachwelt ihre Heldentaten. Zu Lebzeiten werden diese Symbole amerikanischer Tugenden von der CMOHS in vielerlei Hinsicht unterstützt. In schweren Zeiten sind die Blicke der Amerikaner auf die Congressional Medal of Honor Society gerichtet. Sie verkörpert für alle Bewohner des Landes Werte, wie Ehre, Respekt und Tapferkeit ... Werte, die dieses Land auszeichnen.

Electronic Arts™ hat die Ehre, die CMOHS bei ihrer Aufklärungs- und Erinnerungsarbeit zu unterstützen. Du erfährst mehr über die Gesellschaft und die Medaillenträger auf der Webseite der Gesellschaft unter www.cmohs.org.

Tipps und Tricks

- Bleibe während der Schlacht in Deckung. Die gegnerische KI greift Marines an, die dumm genug sind, sich aus ihrer Deckung zu wagen. Feuers aus der Deckung heraus und ziehe den Kopf ein, wenn die Japaner das Feuer eröffnen!
- Neben deinen Primärzielen kannst du im Einzelspieler-Modus versteckte Sekundärziele erledigen. Diese bringen dir besondere Anerkennung und Belohnungen ein.
- Siehst du einen gefallenen Kameraden, schultere ihn (mit **F**) und bringe ihn in Sicherheit. Folge dazu dem roten Kreuz auf dem Kompass.
- Dein Fadenkreuz verschwindet, sobald du die Waffe auf einen Verbündeten richtest.
- Hast du (mit **H**) einen Sanitäter gerufen, prüfe, aus welcher Richtung er kommt. Auf diese Weise kannst du ihm Feuerschutz geben oder ihm entgegen laufen.
- KI-Soldaten haben unterschiedliche Fähigkeiten. Auch die Moral und der Grad der Aggressivität ist von Soldat zu Soldat verschieden. Achte darauf, wie deine Kameraden auf bestimmte Situationen reagieren. Nur so weißt du, auf wen du dich im Ernstfall verlassen kannst.
- Halte Ausschau nach Spezialklassen. Sanitäter heilen verwundete Kameraden. Captains stärken die Moral ihrer Untergebenen. Funker fordern im Ernstfall Verstärkung an.
- Wenn deine Munition knapp wird oder du in einen Nahkampf verwickelt wirst, kannst du deinen Gegner mit dem Gewehrkolben oder deinem Bajonett attackieren. Klicke dazu mit der rechten Maustaste.

Speichern und Laden

Öffne den Laden/Speichern-Bildschirm, um deine Fortschritte zu speichern oder ein gespeichertes Spiel zu laden bzw. zu löschen.

- Du kannst den Laden/Speichern-Bildschirm über das Einzelspieler- oder das Pause-Menü aufrufen. Weitere Informationen dazu findest du auf Seite 15.

Während des Spiels kannst du mit **F5** jederzeit schnell speichern. Drücke **F9**, wenn du den zuletzt schnell gespeicherten Spielstand laden möchtest.

Mitwirkende

Medal of Honor Pacific Assault Development Team

Animation Lead: Christopher Oakley

Animation Development Director: Joseph K. McGuffin

Animation Technical Lead: Robin Johnson

Animation Team: Kevin Bertazzon, Dave Bondi, Richard K. Burton, Robert Casteneda, Alina Hiu-Fan Chau, Jacqueline Corley, Stephan Fedasz IV, Jose Hernandez, Earl A. Hibbert, Craig R. Maras, Dana O'Connor, Roger Seto, Don Waller, Larry White, Dan Whiting

Additional Animation Support: Umberto Bossi, Jennifer Cha, Robert R. Coddington, Scott Easley, Chris Luckenbach, Erica Pinto, Kristin Solid

Art Director: Rob Stahl

Art Development Director: Larry Paolicelli

Background Art Lead: Eben Cook

Background Technical Lead: Jim Gaczowski

Art Team: Douglas Albright, Jeff Bigman, Huy Dinh, Olin Georgescu, Leon Gor, Yaroslav Grabovskyy, Jacob Koottarappallil, Chanhoo Lee, Travell McEntyre, Jason Monroe, David Oliver, Jeremy Page, Sebastiaan Reinartz, Homer Reyes, TJ Stamm, Art Wong, Niqui Wright

Additional Art Support: Peter Lim, Ryan Magid, Jason Priest

Character Art Lead: Peter Sooyong Choe

Character Technical Lead: Shinichiro Hara

Character Team: Beau Anderson, Glenda Novotny, Michael Withem

Lighting Lead: Michael Guy Jackson

Lighting Team: Ili Chiang, Justin Thomas

Visual Effects Lead: Paul Jury

Visual Effects Coordinator: Rick Donnelly

Lead Weapons Artist: James H. Dargie

Weapon Technical Lead: Chris Shelton

Audio Director: Erik Kraber

Audio Lead: Chuck Russom

Audio Development Director: Dan Elggren

Dialog Lead: Leilani Ramirez

Audio Team: Sam Bird, Blair Bitonti, Dave Cham, Jeremy Hall, Rebecca Liu, Yuan Liu, Mike Myles, Brian Tibbetts, Eduardo Trama

Design Lead: Dave C. Nash

Design Development Director: John Salwitz

Design Team: Adam Crist, Tom Hess, Tim Lang, Michael Licht, Kevin Mack, Mike Roloson, Benson “elmagoo” Russell, Junki “Kage” Saita, Matt Sophos, Ken Spencer, Jeremy War

Engineering Technical Director: Mark Dochtermann

Engineering Lead: Paul Keet

Engineering Development Director: David Seeholzer

Engineering Team: Daniel Chisholm, Steve Chow, William E. Damon III, Timothy Ford, Patrick Ghoicel, Michael J. Goodwin, Jason Gregory, Edward Harmon, Clancy John Imislund, Anthony Ku, Jeff Leggett, John Machin, Mike Machowski, Rene Nones, Karl Patrick, Matthew Rusch, Keith Schaefer, Bill Schofield, Michael Schwartz, Luis Sempé, Shawn Sheridan, John Versluis, Jun Zhang

Additional Engineering Support: Colin Barrett, Stuart Capewell, Bill Heineman, Kyle McKisic

Engineering Interns: Sanjay Madhav, Andrew Phongsamran

Executive Producer of Medal of Honor: Rick Giolito

Creative Director: Brady Bell

Senior Producer: Scott Walker

Associate Producer: Jon Galvan

Assistant Producers: Anthony Miller

Production Intern: Christopher Barry

Game Design: Dave C. Nash, Brady Bell

Game Script Written by: Brady Bell, Dave C. Nash, Jon Galvan

Test Lead (Single Player): Karl Drown

Test Lead (Multiplayer): Scott Carroll

Test Team: Darrell Abney, James Aguilar, Sean Balady, Josue Benavidez, Jason Boles, Scott Brovsky, Kevin Carter, Stephen Chang, Michael Choung, Julian Draven, Pete Elmore, Ryan Faber, Henry Garcia, Emmanuel Guerra, Peter Hsu, David Jennison, Sean Johnson, Benjamin Kaplan, Tim Kim, Sibila Kiryazova, Robert Lai, Philip Lawless, David Levin, Michael Liu, Matthew Manolovits, Koi McCormick, Vichea Meak, Max Mena, Russ Moran, Thomas Morita, Ashlin Mudaly, Christian Nieto, Naomi Palermo, Daniel Rodriguez, Ethan Schur, Ed Sempé, Josiah Shin, Michael Siwapinyoyos, Kendall Sor, Gurjit Suri, Natascha Thomas, Jason Throop, Nandi Varadi, Damian Viramontez, Taylor Westfall, Maurice Wilson, Ricky Yoon

Multiplayer Senior Producer: Matt Powers

Multiplayer Design Lead: Edward J. Moore III

TKO Software, Inc.

Chief Executive Officer: Jacob Hawley

Chief Technology Officer: Michael Songy

General Manager: John Sicat

Executive Producer: Jim Hudson

Senior Director of Ops: Crystal Sanchez

Producer: Rawson Law Stovall

Associate Producers: Adam Danielski, Eric Zimmerman

Animation Lead: Bart Kaufman

Animation Team: Jonathan Chao, Tom Westerlin, Kyle Winkleman

Art Director: Craig Schiller

Art Lead: Ethan Oates

Art Team: Eddie Alcazar, Chad Campbell, John Duggan, Victor Gascon, Jonathan Gregory, Mark Ishak, Ken McAll, Josh Prigg

Director of Design: Micheal Ely

Design Lead: Jeff "JZ" Zaring

Design Team: John Hughes, Julie Hughes, Darren Korman, Scott Swearingen

Engineer Lead: David Scott

Engineering Team: Jason Abbott, Chris Caron, Sean Cosgrave, Victor Dods, Stuart Fullmer, Nate Lieby, Ian Peters-Campbell, Nesan Waran, Andy Wright

Test Lead: Isaiah Merrrill, Brian Riggsbee

Test Manager: Stephen Vanwambeck

Test Team: Drew Chiaro, Chris Glaze, Jamal Hunt, Torin Kampa, Aaron Koblin, Michael Lau, Sandra Lew, Ben McIntosh, Peter Mueller-Wille, Tyler Robertson, Jason Young

Electronic Arts Los Angeles

General Manager: John Batter

COO: Steve Anderson

IS&T: Joe Aguilar, Steve Arnold

IT Support: Wayne Hall, Mick Love, Ray Robinson, Charles “C-Po” Polanski, Dave Romero

Finance: Jonathan Lutz, Jessica Pursell

Director of QA: John Palmieri

Marketing: John Rissik, Ben Kusin

Military Advisor: Captain Dale Dye, USMC (ret.)

Very Special Thanks: Harry Corre, E. Philip De Luca, Leslie Harrold, Bill Lansford, Mal Middlesworth, “Tiny” Renaker, Roy Rousch, Charles F. Sternburg, James R. Wire

Electronic Arts Redwood Shores

Product Manager: John Burns

Documentation: Dan Davis, Christopher Held

Documentation Layout: The Big Idea Group

Medal of Honor Pacific Assault was created in Partnership with the Congressional Medal of Honor Society

<http://www.cmohs.org>

President: Gary L. Littrell

Director: Victoria Leslie

Executive Music Producer: Steve Schnur

Music Supervisor: Cybele Pettus

Music Licensing and Clearances: Beverly Koeckeritz, Gina Ferranti

Special Thanks: Keith Francart, Danny Bilson, Patrick Gilmore, Mark Skaggs, Glen Entis Raphaella Lima, Kunihiro Ozaki, Hirohisa Sato, Akihisa Morikawa, Gentle Giant Studios, Brad Colton, Fred Garvin, Todd Miska @ Miska Designs, Gary Warwick @ Warwick Masks, Keith Carango, Nathaniel Hornblower

Special thanks to our Community stars, especially:

Raimund "Raymond" Wirkner, Michael "Adamb@mb" Stolz,

Peter "Oberst Meier" Schmidt, Christian "Gambo" Orts, Olaf "Berry" Thums,

Pierre "Tormentor" Kellmann, Uli "Blauauge" Lächelt

Medal of Honor Created By: Steven Spielberg

Probleme mit der Software?

Wenn Probleme bei der Installation oder der Verwendung der Software auftreten, möchten wir dir gerne helfen. Es gibt Möglichkeiten, sicherzustellen, dass die neuesten Spiele auch auf deinem Computer laufen. Diese Möglichkeiten sind unten aufgeführt und sollten die häufigsten Probleme, die beim Spielen der neuesten Spiele mit DirectX auftreten können, beheben.

Abstürze

Beim Spielen unter Verwendung der aktuellsten DirectX-Version musst du sicherstellen, dass du die aktuellsten Treiber für deine Grafikkarte installiert hast. Durch die Installation der aktuellsten Grafikkarten-Treiber können Abstürze vermieden werden.

Lade dir zuerst die aktuellsten Treiber von der Website des Herstellers deiner Grafikkarte herunter. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

Asus:

<http://www.asus.com>

ATI:

<http://www.ati.com>

Creative Labs:

<http://www.europe.creative.com>

Guillemot:

<http://www.guillemot.com>

Hercules:

<http://www.hercules.com>

Wenn dadurch die Leistung noch nicht verbessert wird, solltest du dir auch die aktuellsten Treiber des Herstellers des Grafikkarten-Chipsatzes herunterladen. Der Chipsatz deiner Grafikkarte ist der für die Grafikübertragung zuständige Chip, der sich auf deiner Grafikkarte befindet. Bekannte Grafikkarten-Chipsätze sind z.B. Radeon (ATI) und GeForce (nVidia). Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Hersteller:

nVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

Soundprobleme

Wenn es zu unregelmäßigem oder stockendem Sound kommt, solltest du dir die aktuellsten Treiber für deine Soundkarte herunterladen und installieren. Im Folgenden findest du eine Liste der Websites bekannter Soundkarten-Hersteller:

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com/service.htm

Internet-Probleme

Beende vor dem Start des Spiels alle File Sharing-, Streaming Audio- und Chat-Programme, um Probleme mit der Leistung des Spiels zu vermeiden. Da die genannten Programme deine Internetverbindung belasten, können ansonsten Lags oder andere unerwünschte Effekte auftreten.

Medal of Honor Pacific Assault verwendet für Internet-Spiele folgende UDP-Ports: 13,200, 13,202, 13,203, 13,300

Im Handbuch deines Routers oder deiner Firewall findest du Informationen, wie du die genannten Ports für das Spiel freigeben kannst. Möchtest du in einem Firmennetzwerk spielen, wende dich bitte an deinen Netzwerk-Administrator.

Lizenzbedingungen

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene Software einschließlich ihrer Verpackung sind urheberrechtlich geschützt. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Electronic Arts behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen und Änderungen an der hier beschriebenen Software vorzunehmen.

Gestattete Nutzung

Die Software darf nur durch den autorisierten Handel verkauft werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software bist du berechtigt, die Vertragssoftware für die ausschließlich private Nutzung in jedem kompatiblen Computer einzusetzen, vorausgesetzt, dass sie jeweils nur in einem Computer eingesetzt wird und du im Besitz einer Original-Dokumentation sowie der dazugehörigen Original-Software bist. Im Übrigen finden hinsichtlich der Nutzungsrechte die unabdingbaren Bestimmungen des Urheberrechtsgesetzes ergänzende Anwendung.

Unzulässige Nutzung

Jede andere Nutzung der Vertragssoftware oder der Dokumentation, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung (z.B. in Schulen oder Universitäten), die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den die Vertragssoftware oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (insbesondere über das Internet oder andere Online-Systeme), ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung von Electronic Arts untersagt. Ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts bist du ferner nicht berechtigt, Dritten eine Lizenz an der Software zu erteilen oder die Software in nicht ausdrücklich gestatteter Weise Dritten zur Verfügung zu stellen, die Software oder Dokumentation zu ändern, zu modifizieren oder anzupassen (dieses Verbot gilt unter anderem auch für das Übersetzen, Abwandeln und Weiterverwenden des Produkts in Teilen). Die Bestimmungen des Urheberrechts finden auch hier ergänzende Anwendung. Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar. Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt. Ferner ist die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, nicht gestattet.

Garantie

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbonn). Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Material- oder Herstellungsfehler beruhen, durch Reparatur oder Umtausch.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Austausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbonn und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Nach der Garantie

Electronic Arts gewährt nach Ablauf der Gewährleistungsfrist eine beschränkte Garantie von weiteren 12 Monaten auf das Produkt. Sollte das Produkt innerhalb dieses Zeitraums einen Mangel oder Fehler aufweisen, so wird Electronic Arts gegen Zahlung einer Bearbeitungsgebühr von 10 € für PC- (15 € im Falle einer Doppel-CD), 15 € für PSX- und PS2- bzw. 35 € für N 64- sowie 25 € für Game Boy Advance- und Game Boy Color- und 15 € für Xbox- und GameCube-Produkte den defekten Teil des Produktes nachbessern oder das Produkt nach eigenem Ermessen umtauschen, sofern das Produkt noch erhältlich ist. In diesem Fall ist das Originalprodukt, eine detaillierte Beschreibung des Defekts, der Kaufnachweis (Quittung) sowie ggf. ein Eurocheck über 10 €, 15 €, 25 € bzw. 35 € an: **Electronic Arts GmbH, Customer Service, Triforum Cologne, Innere Kanalstr. 15, D-50823 Köln** zu senden.

Gleichzeitig benötigen wir für eine schnelle Bearbeitung Namen, Anschrift sowie die Telefonnummer, unter der du tagsüber zu erreichen bist.

Hotline

Die Servicenummern für Kunden aus Deutschland:

0190 – 77 66 33

(€ 1,24 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicenummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 37 37 61

(€ 1,08 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Die Servicenummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 55 40 20

(CHF 2,00 pro Minute)
für technische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar Mo.-Sa.
von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0190 – 75 44 64

(€ 1,24 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62

(€ 1,08 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(CHF 2,00 pro Minute)
für spielerische Fragen zu
EA Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich
Mo.-Sa. von 11-20 Uhr
mit persönlicher Betreuung

Technischer Kundendienst - Können wir helfen?

Probleme? Fragen? Wir sind da, um dir zu helfen. Wenn du Probleme mit deinem Spiel hast, können wir dir auf verschiedene Weise weiterhelfen:

Online-Dienste

Wenn du über einen Internetzugang verfügst und technische Probleme mit der Spielsoftware hast, schaue dir bitte zuerst die FAQs unter nachfolgend aufgeführtem Link an: **www.support.electronic-arts.de**

Dort sind die bekanntesten Probleme mit der Spielsoftware und deren zugehörige Lösungen aufgeführt.

Dieser FAQ-Bereich wird regelmäßig aktualisiert und ist stets auf dem aktuellsten Stand.

Wenn die FAQs dir bei deinem spezifischen Problem nicht weiterhelfen konnten, kannst du dich nach einer kurzen Registrierung über den Button "Fragen an EA" direkt an einen Supportmitarbeiter wenden.

Die Beantwortung deines Anliegens sollte werktags nach spätestens 48 Stunden erfolgt sein.

Notizen

A black and white photograph of a person playing a violin. The person is wearing a dark jacket and a light-colored shirt. The violin is held in their hands, and they are bowing it. In the background, a cityscape is visible, including a tall building and a bridge. The image is slightly blurred, giving it a sense of motion.

Notizen



Notizen

A black and white photograph of a person playing a violin. The person is wearing a dark jacket and a light-colored shirt. The violin is held in their hands, and they are bowing it. In the background, a cityscape is visible, including a bridge and buildings. The image is slightly blurred, giving it a sense of motion.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor Pacific Assault, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. This product contains software technology licensed from Id Software, Inc. ("Id Technology"). Id Technology © 2004 Id Software, Inc. All Rights Reserved. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.

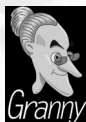
Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2004 by RAD Game Tools, Inc.

Havok™ © Copyright 1999-2004 Havok.com Inc. (and its Licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Multiplayer gameplay developed by TKO Software, Inc. THX is a trademark or registered trademark of THX Ltd. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.



A THX Certified Game is your assurance of consistent and optimal sound and picture performance. This game title was developed in a studio that meets THX's stringent reference standards for acoustical and visual performance, letting you enjoy the best in sound and picture playback.



PLAY IT ON **ALIENWARE®**



Alle Alienware® Systeme sind nach Deinen Wünschen konfigurierbar. Ausserdem bietet Alienware® immer die neuesten Komponenten und hervorragende Alternativen, damit auch Dein Traum bald in Erfüllung geht.

Ausserdem steht Alienware® für:

- ▶ Kostenlose technische Hotline 24 Stunden an 7 Tagen
- ▶ Upgrading zum Selbstkostenpreis
- ▶ 14 Tage Umtauschgarantie

Konfiguriere Dein Traum-System auf:

WWW.ALIENWARE.DE



Tel: 0800 100 5079

(Außerhalb Deutschlands: 00353-906-456 500)