



XBOX 360™

XBOX  
LIVE™

# The Outfit



**SUR LE TERRAIN**



# **AVERTISSEMENT**

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

## **À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT**

### **I. PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### **II. AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.



SOMMAIRE

**Présentation de The Outfit .. 2**  
Contexte historique ..... 2

**Utilisation de la manette**  
**Xbox 360 ..... 2**

**Commandes ..... 3**

**Menus ..... 4**  
Menu principal ..... 4  
Campagne ..... 4  
Multijoueur ..... 4  
Options ..... 4

**Interface ..... 5**

**Comment jouer ..... 7**  
Personnages ..... 7

**The Outfit ..... 7**  
Capitaine Deuce Williams ... 7  
Sergent  
Thomas 'Mac' MacIntyre ... 7  
Lieutenant John Davis Tyler 8

**L'Ennemi ..... 9**  
Général Hans von Beck ..... 9  
Général Viktor Morder ..... 9  
Nina Diederich ..... 10

**La section ..... 11**  
Ordres de Section ..... 11  
Annulation des Ordres de  
Section ..... 11

**Destruction sur demande" .. 12**

**Véhicules ..... 12**  
Véhicules alliés ..... 13  
Véhicules de l'Axe ..... 16

**Autres véhicules ..... 19**

**Positions ..... 19**  
Positions alliées ..... 20  
Positions de l'Axe ..... 21

**Capture d'objectifs ..... 22**

**Parties multijoueur ..... 23**  
Connexion au Xbox Live.... 24

**Accord de licence**  
**Garantie limitée à 90 jours .. 25**

**Quickstarts**  
**in het Nederlands..... 57**

**Crédits ..... 64**

**Assistance clientèle ..... 69**

C'est en 1941 que les États-Unis entrent en guerre. Depuis lors, leur doctrine militaire exige la mobilisation de forces titanesques et innombrables pour contrer tout ennemi. Soutenues par une incroyable puissance de production industrielle, ces armées massives utilisent principalement la force brute alliée à une supériorité numérique évidente pour remporter la victoire. Si l'armée est une épée, alors les forces spéciales sont un scalpel. Ces hommes sont capables de s'infiltrer dans des zones où l'armée régulière ne peut s'engager ; leur tâche, souvent très proche de la mission suicide, est de celle qui font basculer les guerres. Spécialistes des explosifs improvisés, experts en technique de guerre tant alliée qu'ennemie, ces volontaires sont tous simplement ce qui se fait de mieux en matière d'unité spéciale.

LA PREMIÈRE FORCE D'ÉLITE SECRÈTE DE L'HISTOIRE AMÉRICAINE

## ILS FORMENT... THE OUTFIT



Voici une brève présentation de la configuration par défaut de la manette Xbox 360.

| COMMANDE  | FONCTION                               |
|---|--|
|                       | Déplacements                           |
| Appuyez  vers le bas | S'accroupir                            |
|                       | Ordres de Section                      |
|                       | Viser                                  |
| Appuyez  vers le bas | Zoomer                                 |
|                       | Corps à corps/Sauter/Réparer/Confirmer |
|                       | Recruter/Annuler                       |
|                       | Entrer/Sortir de positions/véhicules   |
|                       | Destruction sur demande™               |
|                       | Courir                                 |
|                       | Tir principal                          |
| <br>START             | Pause                                  |
| <br>BACK              | Carte stratégique/Objectifs            |
|                      | Changer d'arme                         |
|                     | Tir secondaire/Lancer                  |

Le menu principal propose les options suivantes.

- **CAMPAGNE** : commencer ou reprendre une partie solo.
- **MULTIJOUEUR** : créer ou rejoindre une partie multijoueur.
- **OPTIONS** : ouvrir le menu des options.
- **MÉDAILLES** : pour admirer vos récompenses.

Navigation dans les menus à l'aide de  ou .

- **A** Confirmer la sélection
- **B** Annuler la sélection

## CAMPAGNE

Le menu Campagne propose les options suivantes.

- **NOUVELLE CAMPAGNE** : commencer une nouvelle campagne solo.
- **CONTINUER UNE CAMPAGNE** : charger votre partie la plus récente.
- **CHARGER UNE PARTIE** : charger une partie précédemment sauvegardée.
- **SALLE DE PROJECTION** : visualiser des cinématiques des missions terminées.

## MULTIJOUEUR

Le menu Multijoueur propose les options suivantes.

- **XBOX LIVE®** : ouvrir le menu Xbox Live (voir la rubrique "Xbox Live" ci-dessous)
- **ÉCRAN SCINDÉ** : jouer une partie Coop ou en 1 contre 1 à deux joueurs sur la même console Xbox 360.
- **LIAISON MULTICONSOLE** : jouer des parties multijoueur en reliant au moins deux consoles Xbox 360.

## OPTIONS

Le menu Options vous permet de modifier les paramètres de jeu.

- 1 **MINICARTE** : une vue du dessus de la zone d'opérations actuelle, affichant des icônes représentant votre position, celles des unités alliées et l'emplacement des objectifs.
- 2 **JAUGE DE SANTÉ** : votre jauge de santé indique votre niveau de santé actuel. Lorsque celui-ci atteint zéro, votre personnage meurt.
- 3 **ENDURANCE** : cette jauge indique votre niveau d'endurance actuel. Lorsque celui-ci atteint zéro, votre personnage ne pourra courir avant d'avoir un peu récupéré.
- 4 **COMPTEUR D'US** : ce compteur vous indique le nombre d'Unités de Service que vous avez accumulées et que vous pouvez dépenser.
- 5 **COMPTEUR D'OBJECTIFS** : cet indicateur vous permet de savoir si vous contrôlez le parc de véhicules, le dépôt d'armes ou la tour radio.
- 6 **RÉTICULE** : le réticule change de couleur en fonction de la cible visée : vert pour un allié, rouge pour un ennemi.
- 7 **JAUGE DE SURCHAUFFE** : de chaque côté du réticule, une jauge indique la température de l'arme. Une arme en surchauffe ne peut pas tirer avant d'avoir refroidi suffisamment.
- 8 **JAUGE DE DISTANCE** : cette jauge se remplit de bleu pour vous indiquer la distance à laquelle vous pouvez envoyer la grenade.
- 9 **PANNEAU DES ORDRES DE SECTION** : cet écran vous indique le nombre d'hommes qui composent votre section, ainsi que les ordres de section disponibles pour votre héros.



Les éléments suivants ne s'affichent que dans certaines conditions ou situations :

- **POINTS DE COMMANDEMENT** : au cours de parties pour lesquelles l'objectif consiste à épuiser le nombre de points de commandement de l'adversaire, le nombre de points dont disposent chaque équipe s'affiche ici (voir la rubrique Parties multijoueur).
- **OBJECTIFS & CARTE STRATÉGIQUE** : appuyez sur  pour afficher les objectifs restants, la zone d'opération et d'autres information d'importance.



Chaque membre de the Outfit est un expert. Ils ont tous leurs forces, leurs faiblesses et leurs spécialités. Leur armement reflète leur personnalité. À mesure que vous progressez dans une partie solo ou multijoueur, vos héros disposent d'un arsenal toujours plus puissant.

## THE OUTFIT

### CAPITAINE DEUCE WILLIAMS

Chef de the Outfit, Deuce a gagné l'admiration de ses hommes de la plus belle des manières : dans le feu de l'action. Il a régulièrement refusé les promotions pour rester sur le terrain, là où il peut vraiment s'en donner à cœur joie !

#### ARMES PRINCIPALES :

- **BAZOOKA** : plus efficace contre les véhicules et les positions, ses projectiles suivent une trajectoire parabolique. Apprenez à évaluer la distance pour obtenir un maximum de précision.
- **BAZOOKA LOURD** : le grand frère dangereux du bazooka tire des salves qui font frémir les commandants de chars dans leurs tourelles.
- **FUSIL ANTICHAIR** : l'incroyable puissance de feu de ce monstre en a fait l'arme favorite de Deuce.

#### ARMES SECONDAIRES :

- **REVOLVER .45** : ce calibre .45 est la fierté de Deuce, fatal à courte portée.
- **GRENADE À FRAGMENTATION** : aussi efficace contre l'infanterie que contre les blindés, elle inflige des dégâts dans un large rayon.



### SERGEANT THOMAS 'MAC' MACINTYRE

L'enfant chéri de l'Iowa a grandi dans une ferme. Tout en muscle, son style direct manque parfois de finesse, mais certainement pas d'efficacité.

#### ARMES PRINCIPALES :

- **GREASE GUN** : ce pistolet mitrailleur compact de calibre .45 est excellent à courte portée.
- **PISTOLET-MITRAILLEUR** : la meilleure amie du soldat, elle inflige de lourds dégâts avec plus de précision que le Grease Gun.
- **MITRAILLETTE** : prévue pour être utilisée dans des positions, la force incroyable de Tommy lui permet de manier ce monstre à l'épaule.



#### ARMES SECONDAIRES :

- **LANCE-FLAMMES** : tire un jet de liquide enflammé à haute pression. Cette arme anti-infanterie ou véhicule est terriblement destructrice.
- **BOMBE ADHÉRENTE** : l'enfant prodige des engins explosifs de fortune. Un de ces engins collé à votre char et c'est l'aller simple pour l'Enfer, tous frais payés !

## LIEUTENANT JOHN DAVIS TYLER

JD est, certes, un pur produit de la Grosse Pomme, mais il a passé une bonne partie de son enfance à crapahuter dans les forêts de Nouvelle-Angleterre avec son grand-père. C'est certainement ce dernier qui lui a appris à chasser et donc, à tirer, à suivre une piste, à se mouvoir furtivement.



### ARMES PRINCIPALES :

- **FUSIL LÉGER** : puissant, rapide et très précis, il est inefficace contre les blindages, les positions et les structures.
- **FUSIL** : plus puissant que le fusil léger et offrant une meilleure cadence de tir, sa lunette améliorée le rend particulièrement dangereux.
- **FUSIL DE PRÉCISION** : cette arme à longue portée de haute précision réunit la meilleure lunette, une précision excellente et une puissance d'arrêt fatale.

### ARMES SECONDAIRES :

- **FUSIL DE TRANCHÉE** : tire une large salve de chevrotine. A utiliser dans les situations de combat rapproché quand les pertes sont assurées.
- **COCKTAIL MOLOTOV** : c'est une bouteille remplie d'un mélange explosif concocté par JD et agrémentée d'une mèche. Aussi dévastateur pour les véhicules que pour l'infanterie.



## L'ENNEMI GÉNÉRAL HANS VON BECK

Issu d'une vieille famille de l'aristocratie allemande, élevé comme un prince, Hans von Beck a certainement reçu la meilleure éducation qui puisse être. Son cynisme envers le régime nazi n'éteint, malheureusement pas, un sens du devoir et un amour de sa patrie qui le feront se battre jusqu'à son dernier souffle.

### ARMES PRINCIPALES :

- **STURMPISTOLE** : le premier (et dernier) pistolet antichar du monde allié puissance et maniabilité. La trajectoire parabolique de ses projectiles aboutit fatalement à l'annihilation de sa cible.
- **PANZERFAUST** : d'une puissance de feu incroyable, cette arme, jalouée par l'ensemble des unités antichar alliées, tire des roquettes capables de percer toute sorte de blindage.
- **PANZERSCHRECK** : le nec plus ultra de l'armement à l'épaule de l'Axe, cette arme redoutable est efficace tant contre les blindés les plus lourds que contre les positions les plus retranchées.

### ARMES SECONDAIRES :

- **FUSIL DE CHASSE** : un héritage de la famille von Beck, cette arme tire de la chevrotine dans un important rayon d'action, ce qui la rend extrêmement efficace à courte portée contre l'infanterie ennemie.
- **GRENADE À FRAGMENTATION** : aussi efficace contre l'infanterie que contre les blindés, elle inflige des dégâts dans un large rayon.

## GÉNÉRAL VIKTOR MORDER

Issu d'une famille modeste, Viktor Morder est devenu général à la faveur de ses nombreuses compromissions avec le régime nazi. Sa grande intelligence n'a d'égale que son incroyable cruauté et son incommensurable ambition. Il ne donnera probablement pas sa vie pour le Reich, mais il sera plus qu'heureux que de sacrifier la vie du dernier de ses hommes.

### ARMES PRINCIPALES :

- **MP 44** : légère et disposant d'un gros chargeur et d'une cadence de tir intéressante, la MP 44 est l'arme de base de l'infanterie allemande.
- **MG 34** : montée généralement sur un trépied, Morder peut utiliser cette mitrailleuse à l'épaule grâce à sa force brute.
- **MG 42** : la dernière née des mitrailleuses allemandes, cette arme allie idéalement les trois P de l'armement moderne : puissance, portée et précision.

### ARMES SECONDAIRES :

- **LANCE-FLAMMES** : tire un jet de liquide enflammé à haute pression. Cette arme anti-infanterie ou véhicule est terriblement destructrice.
- **BOMBE ADHÉRENTE** : l'enfant prodige des engins explosifs de fortune. Un de ces engins collé à votre char et c'est l'aller simple pour l'Enfer, tous frais payés !



## NINA DIEDERICH

Haut-gradée parmi les auxiliaires féminins SS, Fräulein Diederich est particulièrement influente dans l'appareil militaire nazi. Tueuse implacable, elle excelle dans les opérations clandestines et remplit la tâche peu enviable de garde du corps personnel du général Morder.



### ARMES PRINCIPALES :

- **FUSIL LÉGER** : puissant, rapide et très précis, il est inefficace contre les blindages, les positions et les structures.
- **FUSIL** : plus puissant que le fusil léger et offrant une meilleure cadence de tir, sa lunette améliorée le rend particulièrement dangereux.
- **FUSIL DE PRÉCISION** : cette arme à longue portée de haute précision réunit la meilleure lunette, une précision excellente et une puissance d'arrêt fatale.

### ARMES SECONDAIRES :

- **PISTOLET** : cadence de tir intéressante, polyvalence accrue au regard d'autres armes plus encombrantes telles des fusils, certainement l'arme idéale au corps à corps.
- **MOLOTOV** : destruction liquide et incandescente.



Une fois votre héros sélectionné, vous prenez la tête d'une section dont les membres complètent à merveille les qualités et défauts de leur officier. À vous, ensuite, d'orchestrer des attaques combinées, d'opérer des véhicules et des positions ou d'assurer la défense d'objectifs stratégiques.

Votre section saura tirer le meilleur de son environnement et du terrain pour avancer à couvert tout en exécutant vos ordres. C'est vous qui déterminez comment utiliser au mieux vos hommes, alors assumez votre rôle et frappez l'ennemi là où il est le plus vulnérable !

## ORDRES DE SECTION

Les Ordres de Section vous permettent de coordonner les actions de votre section et ainsi de mener à bien les missions les plus ardues et les plus dangereuses. Chaque héros peut donner des Ordres de Section, mais ils ne disposent pas tous des mêmes.

### ASSAUT (TOUS LES HÉROS)

Votre section se divise en deux groupes, qui avancent à couvert pour prendre d'assaut une position ennemie, armes fumantes au poing et goupilles aux doigts. Une fois son objectif atteint, la section élimine les ennemis qui auraient survécu au corps à corps. Appuyez en haut du ◯ pour ordonner l'assaut.

### SUPPRESSION (TOUS LES HÉROS)

Votre section avance en rang serré, balayant la zone cible d'un feu nourri. L'intensité de l'attaque ne laisse pas le moindre répit aux unités adverses qui n'ont qu'un seul espoir, se mettre à l'abri au plus vite. La suppression annihile tout ordre de section ennemi, un bon timing est donc indispensable. Appuyez à gauche du ◯ pour ordonner la suppression.

### CORPS À CORPS (DEUCE ET VON BECK)

Votre section cesse le feu et se rue sur l'ennemi comme un seul homme pour l'étripier au corps à corps. Évidemment, le corps à corps est totalement inefficace contre les véhicules. Appuyez à droite du ◯ pour ordonner le corps à corps.

### GAZ LACRYMOGÈNE (TOMMY MAC ET MORDER)

Votre section s'avance sur le nid de mitrailleuse ou la position antichar sélectionné en larguant les gaz. Les lacrymo obligent alors toute unité à proximité à évacuer au plus vite. Cet ordre est efficace uniquement contre les nids de mitrailleuse et les positions antichar. Appuyez à droite du ◯ pour utiliser les gaz lacrymogènes.

### DÉTOURNEMENT (JD ET NINA)

Cet Ordre de Section, similaire à l'assaut, est idéal pour neutraliser un véhicule. Pour l'effectuer, appuyez à droite du ◯.

## ANNULATION DES ORDRES DE SECTION

Pour annuler un des ordres de section, appuyez en bas du ◯.

Les formidables ressources de la puissante machine de guerre américaine sont à votre entière disposition. Vous pouvez utiliser la Destruction sur demande™ pour vous faire livrer des renforts, des nids de mitrailleuse, des armes antichar, des véhicules, un pionnage de l'artillerie, et même, des frappes aériennes. Indispensable pour se frayer un chemin rapide et direct vers Berlin, vous n'aurez dès lors plus aucune excuse pour échouer dans votre mission.

Toutefois, vous vous en doutez, la DSD n'est pas gratuite, et il vous faudra aligner les Unités de Service (ou US).

Les US se gagnent au combat, en tuant des soldats ennemis, détruisant leurs véhicules et leurs positions, dévastant votre environnement, voire en prenant des prisonniers. Une fois en possession d'une quantité importante d'US, ouvrez le menu de Destruction sur demande™ (en appuyant sur **Y**) et passez votre commande. Après un infime délai de préparation et d'acheminement, vos présents tomberont littéralement du ciel.

Employés judicieusement, les blindés sont un atout incontournable sur tout champ de bataille.

Utilisez le menu de Destruction sur demande™ pour vous faire livrer l'un des nombreux véhicules disponibles. Et si vous êtes un peu juste en US, fouillez bien les alentours à la recherche de véhicule abandonné ou encore demandez "gentiment" à une unité ennemie de continuer à pied !

Attention, la plupart des véhicules présents sur le champ de bataille ne peuvent être pas actionnés par une personne seule. Un soldat tout seul pourra se mettre au volant ou au poste de combat, mais pas les deux. Heureusement, l'union fait la force. Les membres de votre section pourront donc se répartir intelligemment les postes. Une fois en route, vérifiez bien toutefois que vous ne laissez personne sur le bord de la route...

Dans un véhicule, vos commandes de tir principal et secondaire [**RT** **S** **LT**] s'adaptent aux armes du véhicule : vous contrôlez votre véhicule comme si c'était votre héros.

Si vous disposez de suffisamment d'US, vous pouvez réparer les véhicules endommagés en vous approchant et en appuyant sur **A**.

En vous assurant le contrôle du parc de véhicules, vous obtenez la possibilité de réquisitionner et d'utiliser des véhicules plus perfectionnés.

## VÉHICULES POLYVALENTS

Les véhicules les plus légers et les plus maniables de l'arsenal allié.

### 4X4

Équipé d'une mitrailleuse cal .30, ce véhicule peut être très utile pour traverser rapidement la carte et faire détaier les troupes ennemies !



VÉHICULES (SUITE)  
VÉHICULES ALLIÉS



### 4X4 BAZOOKA

Le fait d'armer le 4x4 d'un bazooka en fait une unité antichar efficace, quoique fragile.

### M8 GREYHOUND

Le Greyhound est un véhicule d'assaut blindé maniable, qui résiste à presque tous les projectiles de petit calibre. Avec sa mitrailleuse de cal .50 et son canon de 37 mm, il est aussi redoutable qu'efficace.



## HALF-TRACKS

Les chenillés alliés peuvent être dotés de trois types d'armement différents.

### HALF-TRACK

La mitrailleuse cai .50 est efficace contre l'infanterie ennemie et les blindés peuvent en déployer une escouade complète sur le front.



### HALF-TRACK QUAD .50

La mitrailleuse Quad .50 est fort efficace contre l'infanterie, les avions et les véhicules légers.



### HALF-TRACK 75 MM

Soutenez votre assaut en commandant un half-track armé du redoutable canon antichar de 75 mm. Il est dévastateur, mais vulnérable aux attaques de courte portée.



## CHARS

Les chars alliés sont l'épine dorsale de la force d'invasion déployée en Normandie.

### CHAR

En roulant lourdement vers le Rhin, le char s'est maintes fois révélé un atout majeur. Équipé d'une mitrailleuse de cal .50 et d'un canon de 75 mm, il peut littéralement anéantir ses adversaires.



VÉHICULES (SUITE)  
VÉHICULES ALLIÉS

### CROCODILE

Armé d'un lance-flammes à portée moyenne, le Crocodile est l'outil idéal des opérations confidentielles - absolument dévastateur à courte portée.



### CALLIOPE

Rien ne fait courir l'ennemi aussi bien qu'un Calliope. Armé d'un redoutable canon de 75 mm et d'une rampe hérissée de roquettes sur la tourelle, le Calliope est l'arme ultime des batailles de blindés à longue portée.



## VÉHICULES BLINDÉS

Connues dans le monde entier pour leur grande fiabilité, les automitrailleuses, autos blindées et Puma sont de fait des transports de troupes maniables, robustes et redoutables.



### AUTOMITRAILLEUSE

L'automitrailleuse est un véhicule de transport rapide et bon marché, armé d'une mitrailleuse MG 34 standard pour sa défense.

### AUTO BLINDÉE

L'auto blindée est armée d'un canon de 28 mm très efficace contre l'infanterie et les blindés légers. Elle ne résisterait pas à un char, mais peut donner le change aux half-tracks.



### PUMA

Son moteur puissant, son canon de 50 mm et sa mitrailleuse de 7,92 mm font du Puma un véritable monstre à huit roues. Ce qu'il perd en maniabilité, le Puma le gagne en agilité : il est capable de se faufiler derrière les blindés ennemis pour les surprendre.



## WAGENS

Ces voitures combinent un blindage correct et une bonne manœuvrabilité.

### WAGEN

Le Haif-track de l'Axe est équipé d'une mitrailleuse de 7,92 mm. Ce transport de troupes a moins de puissance de feu mais un blindage plus lourd que son homologue des Alliés.



### FLAMMPANZERWAGEN

Le Flammpanzerwagen est armé d'un lance-flammes et d'une mitrailleuse de 7,92 mm. Aussi redoutable que le char lance-flammes Crocodile, il coûte moins d'US.

### ROCKETWAGEN

Le Rocketwagen est le lance-roquettes autotracté à longue portée idéal pour l'Axe - très utile pour dévaster les positions alliées et raser les petites villes.



**CHARS**

Les chars de l'Axe sont des machines de guerre légendaires, combinant un très bon blindage, une très grande agilité et une puissance de feu incroyable sous un châssis souvent élégant.

**PANZER**

Le Panzer réduit en miettes presque tout ce qui croise sa route. Armé d'un canon de 75 mm et d'une mitrailleuse de 7,92 mm, c'est un redoutable adversaire pour les chars des Alliés. Ce char illustre bien le terme

"Blitzkrieg" !

**WIRBELWIND**

Le Wirbelwind est armé de quatre canons de 20 mm. Conçu à l'origine comme char antiaérien, il est terriblement meurtrier contre l'infanterie et les blindés légers.

**PANTHER**

Le fleuron de l'arsenal blindé de l'Axe. Armé d'un dangereux canon de 75 mm et d'une mitrailleuse de 7,92 mm, le Panther reste difficile à détruire même quand il ne réplique pas.



Vous trouverez une foule d'autres unités motorisées sur le champ de bataille : des avions de ravitaillement, des voitures civiles, des chasseurs-bombardiers des deux camps et même des trains d'assaut blindés. L'aviation n'est pas directement opérable, mais elle est vulnérable aux attaques et peut être détruite avec des canons antiaériens.



## AUTRES VÉHICULES

Tout comme les véhicules, les positions sont disponibles via le menu de Destruction sur demande™ et peuvent être parachutées sur le champ de bataille. À la différence des véhicules, les positions ne peuvent être déplacées une fois qu'elles ont été acquises, il est donc capital de bien réfléchir à leur emplacement ! Lorsque leur ombre apparaît à l'écran, disposez-la à l'aide du **L** (et faites-la pivoter à l'aide de **R**). Il est crucial de bien choisir l'angle de la position en fonction notamment de son cône de tir.

Vous avez la possibilité d'opérer une position personnellement ou d'y placer un membre de votre section pendant que vous vaquez à vos occupations martiales ailleurs.



## POSITIONS

LES ALLIÉS ONT À LEUR DISPOSITION UNE VASTE GAMME DE POSITIONS.

## MITRAILLEUSES

Destinées avant toute chose à combattre l'infanterie, les mitrailleuses peuvent également endommager des blindés légers.



### NID DE MITRAILLEUSE CAL .30

Une mitrailleuse efficace et bon marché, précieuse dans toute position défensive.



### NID DE MITRAILLEUSE CAL .50

Idéal pour affaiblir les cibles les plus résistantes.



### NID DE DCA 40 MM

Très efficace contre l'infanterie, les blindés légers et l'aviation ennemie.



## CANONS & ARTILLERIE

Les canons antichar et leurs obus perce-blindage sont l'arme idéale pour stopper net les blindés ennemis.



### CANON ANTICAR 37 MM

Efficace contre les cibles légèrement blindées.



### CANON ANTICAR 57 MM

Son puissant canon antichar lui permet d'anéantir rapidement et efficacement presque tout blindé ennemi.



### CANON ANTICAR 75 MM

Cette pièce d'artillerie incroyablement puissante tire des obus dévastateurs.



REMARQUE IMPORTANTE : LA MACHINE DE GUERRE DE L'AXE DISPOSE DE SES PROPRES POSITIONS DES PLUS MORTELLES À DÉPLOYER SUR LE CHAMP DE BATAILLE.

## MITRAILLEUSES

Les mitrailleuses sont la base de l'infanterie de l'Axe.



### NID DE MITRAILLEUSE MG 34

Idéal pour écraser l'infanterie ennemie.



### NID DE MITRAILLEUSE MG 42

Sa polyvalence, sa puissance et sa facilité d'utilisation inégalées font de cette mitrailleuse le meilleur choix possible.



### NID DE DCA WIRBELWIND

Ce canon antiaérien est redoutable ! Le calibre relativement léger de ses projectiles est largement compensé par sa cadence de tir.



POSITIONS (SUITE)  
POSITIONS L'AXE

## CANONS & ARTILLERIE

L'artillerie de l'Axe est reconnue mondialement pour sa fiabilité et sa puissance de feu.



### CANON ANTICHAR 37 MM

Les obus perforants sont efficaces contre les blindages légers à moyens.



### CANON ANTICHAR 50 MM

La destruction assurée de tout blindage allié.



### CANON ANTICHAR 75 MM

C'est un canon de char stationnaire, redoutable pour toutes ses cibles.





La capture d'objectifs stratégiques est cruciale pour l'effort de guerre. Ces emplacements vous fournissent des zones de réapparition, vous permettent de réduire le nombre de Points de Commandement de l'adversaire, vous donnent un accès direct à un arsenal plus puissants et de meilleurs véhicules et vous font gagner de précieuses US.

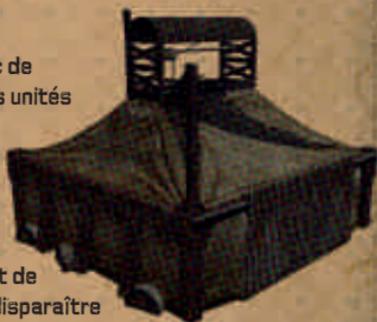


## OBJECTIFS STRATÉGIQUES

Investissez et contrôlez une zone autour d'un objectif stratégique pendant un certain temps et il est à vous ! Votre bannière, étoilée ou non, flotte alors au-dessus de la zone. Les drapeaux sont ainsi un moyen rapide et direct de repérer les zones que vous contrôlez.

### PARC DE VÉHICULES

Une fois sous votre contrôle, le parc de véhicules vous permet d'acquérir des unités plus perfectionnées, tels le Crocodile ou le Calliope (à condition que vous disposiez de suffisamment d'US). Cet emplacement peut également vous servir de point de réapparition si vous veniez à disparaître tragiquement.



### TOUR RADIO

En investissant la tour radio, vous pouvez demander des frappes d'artillerie ou aériennes. En partie multijoueur sur Xbox Live, vous avez la possibilité d'écouter discrètement les communications ennemies (à condition que vous disposiez de suffisamment d'US). Cet emplacement peut également vous servir de point de réapparition si vous veniez à disparaître tragiquement.



### DÉPÔT D'ARMES

Le dépôt d'armes vous permet d'acquérir des positions améliorées, telles les canons antichar 75 mm ou les canons de DCA Wirbelwind (à condition que vous disposiez de suffisamment d'US). Cet emplacement peut également vous servir de point de réapparition si vous veniez à disparaître tragiquement.



The Outfit vous propose plusieurs types de partie multijoueur, soit en écran scindé, soit en liaison multiconsole ou même en ligne, via Xbox Live.

- **VICTOIRE STRATÉGIQUE** : vous devez capturer la majorité des objectifs stratégiques sur la carte. Lorsqu'une équipe contrôle la majorité des objectifs stratégiques, l'équipe adverse commence à perdre des Points de Commandement. Si vous perdez tous vos Points de Commandement... vous perdez la partie.
- **DEATHMATCH** : le camp qui tue le plus d'ennemis à la fin de la manche remporte la victoire.
- **DESTRUCTION** : l'équipe qui totalise le plus d'Unités de Service à la fin de la partie l'emporte. Dans ce mode, tout ce qui peut être détruit rapporte des Unités de Service lorsque vous le faites.

Vous pouvez personnaliser vos parties comme bon vous semble.

## SÉLECTION AXE/ALLIÉS

---

L'hôte détermine qui joue les bons et qui joue les méchants.

## US INITIALES

---

Définissez la quantité d'US dont dispose chaque joueur au début de la partie.

## DÉLAI DE RÉAPPARITION

---

C'est le délai d'attente imposée avant qu'un joueur tué puisse reprendre les armes.

## POINTS DE COMMANDEMENT INITIAUX

---

Cette option est disponible uniquement pour les parties en Victoire stratégique. Plus cette valeur est importante, plus la partie dure longtemps.

## DURÉE DE LA PARTIE

---

À la fin du temps imparti, le joueur qui a éliminé le plus d'adversaires l'emporte.

## CRÉER UNE PARTIE

---

Assurez-vous que votre console Xbox 360 est connectée à Internet et que vous disposez d'un compte Xbox Live valide. Ouvrez le menu Multijoueur puis sélectionnez l'option de connexion à Xbox Live. Une fois connecté, sélectionnez l'option permettant d'héberger ou de créer une partie et nommez-la.

## XBOX LIVE

---

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

### CONNEXION

---

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### CONTRÔLE PARENTAL

---

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

### MODES DE JEU

---

- **PARTIE CLASSIQUE** : vous permet de rejoindre ou d'héberger une partie rapide ou personnalisée.
- **PARTIE AVEC CLASSEMENT** : vous permet de rejoindre ou d'héberger une partie rapide ou personnalisée qui affectera votre classement sur The Outfit.
- **COOP** : invitez des amis à se joindre à vous sur votre campagne solo. Vous ne pourrez jouer qu'aux missions préalablement débloquées par la totalité des joueurs et ne pourrez sauvegarder votre progression qu'une fois la mission terminée.
- **TÉLÉCHARGEMENTS** : accédez aux menus de contenus téléchargeables.
- **CLASSEMENT** : visualisez votre classement sur The Outfit, où vous pourrez évaluer votre niveau général par rapport aux joueurs du monde entier.

### CONTENU TÉLÉCHARGEABLE

---

Grâce à Xbox Live, vous pouvez vous connecter à d'autres joueurs via le marché et télécharger toute sorte de contenus supplémentaires.

Avant d'installer le Logiciel, vous devez prendre connaissance des conditions et termes de la licence d'utilisation qui vous est consentie par la société THQ.

En installant le logiciel, vous reconnaissez avoir pris connaissance de la présente licence et en acceptant l'ensemble des conditions. A défaut d'acceptation de ces conditions, toute installation, utilisation et copie du Logiciel est strictement interdite.

## I. DROITS D'AUTEUR ET OCTROI DE LICENCE

### A. DROITS D'AUTEUR ET DROITS VOISINS

Les droits d'auteur et droits voisins associés au logiciel, à sa documentation, et à tout autre élément composant le produit fourni par THQ, notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images, (ci-après dénommés ensemble « Le Logiciel ») sont la propriété de THQ ou de ses fournisseurs.

Le Logiciel est protégé par la législation et les traités internationaux sur les droits d'auteurs et droits voisins et par toutes les législations nationales applicables. Ce Logiciel doit donc être traité comme tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle.

### B. OCTROI DE LICENCE

THQ vous octroie une licence d'utilisation personnelle, non exclusive, et incessible (la « Licence ») qui vous autorise à installer le logiciel sur un seul disque dur et ce conformément aux restrictions et limitations définies au paragraphe 2 ci-après.

Il ne vous est consenti aucun droit d'utilisation des éléments associés au Logiciel (comprenant notamment les titres, thèmes, objets, personnages, noms de personnage, scénario, dialogues, phrases d'accroche, lieux, décors, textes, effets spéciaux, enregistrements audio et séquences d'images) si ce n'est aux fins d'utilisation normale du Logiciel dans lesquels ces éléments sont inclus et ce dans des conditions conformes aux termes de la présente licence.

Vous n'êtes PAS autorisé à concéder l'utilisation du Logiciel sous licence, ni à vendre, louer ou transférer le Logiciel (ni aucun de ses éléments constitutifs tels que les enregistrements audio ou les échantillons contenus dans ce CD-ROM) à aucun tiers. Vous vous interdisez d'effectuer toute altération, modification ou adaptation de tout ou partie du Logiciel et de sa documentation.

Tous les droits qui ne vous sont pas octroyés expressément dans le cadre de la présente Licence sont des droits réservés de THQ.

## 2. UTILISATION AUTORISEE ET RESTRICTIONS

La présente licence vous autorise à installer et utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur et un seul écran à la fois. Vous ne devez donc pas installer le Logiciel sur un ordinateur ou un système donnant un accès électronique à ce logiciel à plus d'UN utilisateur. Vous êtes autorisé à réaliser UNE copie du Logiciel sous forme lisible par la machine, à des fins de sauvegarde uniquement, sachant que ladite copie ne devra être conservée que sur un ordinateur à la fois.

La copie de sauvegarde doit contenir toutes les informations relatives au droit d'auteur et de reproduction contenus dans l'original. Sous réserve des dispositions légales applicables et des conditions de la présente Licence, vous n'êtes pas autorisé à reproduire, décompiler le logiciel, à en recomposer l'ingénierie amont, ni à le désassembler, le modifier, le louer, le prêter ni le distribuer en tout ou partie sur aucun réseau d'aucune sorte. En outre, vous n'êtes pas autorisé à traduire le code-objet du Logiciel en code source sauf dans les conditions strictement définies par la loi. Dans l'hypothèse où vous souhaiteriez obtenir des informations permettant de mettre en l'uvre l'interopérabilité du Logiciel, vous vous engagez à consulter préalablement et avant toute décompilation THQ pour savoir si ces informations ne sont pas facilement et rapidement accessibles. Les droits que vous confère la présente Licence seront résiliés automatiquement, sans préavis de la part de THQ, si vous manquez à l'une quelconque des obligations qui vous incombent au titre de la présente Licence. Vous n'êtes pas autorisé à reproduire la documentation Utilisateur accompagnant le Logiciel. Le Logiciel ne peut être utilisé que sur UN ordinateur.

## 3. LIMITATION DE GARANTIE SUR LOGICIEL

Le Logiciel est fourni « EN L'ETAT » et sans garantie d'aucune sorte : THQ et le (s) concessionnaire(s) de THQ sont (dans le cadre des points 3 et 4, THQ et le(s) concessionnaire(s) de THQ sont dénommés collectivement « THQ ») REJETTENT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE ET/OU CONDITIONS, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, NOTAMMENT LES GARANTIES ET/OU CONDITIONS IMPLICITES DE BONNE VENTE OU DE QUALITE A L'EMPLOI. THQ NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL DE THQ REpondront A VOS EXIGENCES NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL DE THQ NE SERA PAS INTERROMPU NI QU'IL SERA EXEMPT D'ERREURS, NI QUE LES EVENTUELS DEFAULTS SERONT CORRIGES. EN OUTRE, THQ NE DONNE AUCUNE GARANTIE NI NE FAIT AUCUNE DECLARATION CONCERNANT L'UTILISATION OU LES RESULTATS DE L'UTILISATION DU LOGICIEL. THQ OU DE SA DOCUMENTATION ET LEUR EXACTITUDE, PRECISION, FIABILITE OU AUTRE CARACTERISTIQUE. AUCUNE INFORMATION NI AUCUN AVIS DONNE ORALEMENT OU PAR ECRIT PAR THQ OU PAR UN REPRESENTANT AUTORISE DE THQ NE CONSTITUERA UNE GARANTIE NI N'ETENDRA EN QUELQUE FACON QUE CE SOIT LE CADRE DE LA PRESENTE GARANTIE. EN CAS DE DEFAILLANCE DU LOGICIEL THQ, VOUS (ET NON THQ NI SON REPRESENTANT AUTORISE) PRENDREZ INTEGRALEMENT A VOTRE CHARGE TOUS LES FRAIS NECESSAIRES AU

REMARKS

## **WARNING**

Before playing this game, read the Xbox 360 Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) or call Xbox Customer Support (see inside of back cover).

## **Important Health Warning About Playing Video Games**

### **Photosensitive Seizures**

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms - children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions:

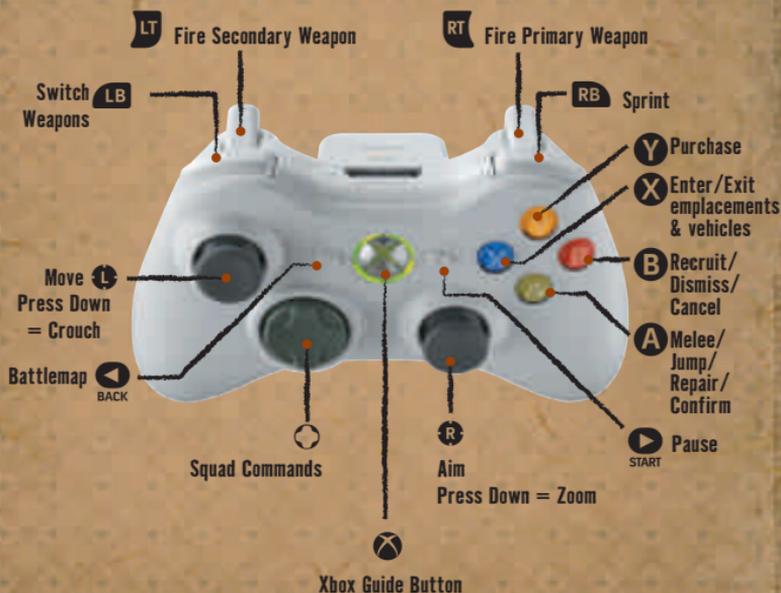
- Sit farther from the television screen.
- Use a smaller television screen.
- Play in a well-lit room.
- Do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

|   |                                       |
|---|---------------------------------------|
| <b>Introduction to the Outfit... 30</b> | <b>Using Squads ..... 39</b>          |
| Backstory ..... 30                      | Using Squad Commands... 39            |
|   | Canceling                             |
|   | Squad Commands ..... 39               |
| <b>Using the Xbox 360</b>               |                                       |
| Controller ..... 30                     |                                       |
| <b>The Outfit Controls ..... 31</b>     |                                       |
| <b>Menus ..... 32</b>                   |                                       |
| Main Menu ..... 32                      |                                       |
| Campaign Menu ..... 32                  |                                       |
| Multiplayer Menu ..... 32               |                                       |
| Options Menu ..... 32                   |                                       |
| <b>Heads Up Display ..... 33</b>        |                                       |
| <b>How to Play ..... 35</b>             |                                       |
| Cast of Characters ..... 35             |                                       |
| <b>The Outfit..... 35</b>               |                                       |
| Captain Deuce Williams... 35            |                                       |
| Sergeant                                |                                       |
| Thomas 'Mac' MacIntyre .. 35            |                                       |
| Lieutenant                              |                                       |
| John Davis Tyler ..... 36               |                                       |
| <b>The Enemy ..... 37</b>               |                                       |
| General Hans Von Beck.... 37            |                                       |
| General Viktor Morder.... 37            |                                       |
| Nina Diederich ..... 38                 |                                       |
|   | <b>Destruction on Demand™ .... 40</b> |
|   | <b>Vehicles ..... 40</b>              |
|   | Allied Vehicles ..... 41              |
|   | Axis Vehicles ..... 44                |
|   | <b>Other Vehicles ..... 47</b>        |
|   | <b>Emplacements ..... 47</b>          |
|   | Allied Emplacements..... 48           |
|   | Axis Emplacements ..... 49            |
|   | <b>Capturing Objectives ..... 50</b>  |
|   | <b>Multiplayer Games ..... 51</b>     |
|   | Connect to Xbox Live..... 52          |
|   | <b>License Agreement</b>              |
|   | <b>Limited Warranty ..... 53</b>      |
|   | <b>Credits..... 64</b>                |
|   | <b>THQ Customer Services ..... 69</b> |

In 1941 the US joined World War Two. Since then, military doctrine has called for large, powerful forces to wield against the enemy. Backed by the incredible production capacity of US factories, these massive armies used brute force and sheer numbers to prevail. If the army is the 'broadsword', a chosen few are the 'scalpel'. Able to strike deep into areas the army can't, they are tasked with the type of daring, near suicidal missions that win wars. Specialists in improvised explosives, experts in both Allied and Axis warfare, these volunteers are the best of the best.

THEY ARE THE FIRST SECRET ELITE FORCE IN US HISTORY.  
**THEY ARE...THE OUTFIT.**



Here's a brief rundown of how the default controls for the Xbox 360 Controller work.

| CONTROL     | FUNCTION                           |
|-------------|------------------------------------|
|             | Move                               |
| Press  Down | Crouch                             |
|             | Squad Commands                     |
|             | Aim                                |
| Press  Down | Zoom                               |
|             | Melee/Jump/Repair/Confirm          |
|             | Recruit/Cancel                     |
|             | Enter/Exit emplacements & vehicles |
|             | Destruction on Demand™             |
|             | Sprint                             |
|             | Fire Primary Weapon                |
|             | Pause                              |
|             | Battlemap/Objectives               |
|             | Switch Weapons                     |
|             | Fire Secondary Weapon/Throw        |

The Main Menu provides the following choices.

- **CAMPAIGN:** Start or continue the Single Player game.
- **MULTIPLAYER:** Allows you to play a Multiplayer game.
- **OPTIONS:** Brings up the Options menu.
- **MEDALS:** Where your prowess and past glory is on display.

Navigate the menus with either  or .

- **A** Confirm selection
- **B** Cancel selection

---

## CAMPAIGN MENU

The Campaign menu provides the following choices:

- **NEW CAMPAIGN:** Begins a new single-player campaign.
- **RESUME CAMPAIGN:** Loads your most recently reached game.
- **LOAD GAME:** Allows you to select a previously saved game to continue.
- **MOVIE THEATER:** Allows you to view Cinematics from missions you've already completed.

---

## MULTIPLAYER MENU

Within the Multiplayer menu there are the following choices:

- **XBOX LIVE:** Takes you to the Xbox Live menu appears. See "Xbox Live" below.
- **SPLIT SCREEN:** Allows two people to play Co-op Versus games of The Outfit on one Xbox 360.
- **SYSTEM LINK:** Allows two or more Xbox 360 consoles to be linked together for multiplayer matches.

---

## OPTIONS MENU

Selecting Options will allow you to modify your game settings.

- 1 MINI-MAP:** A top down view of the current mission area, displaying icons representing your position and the position of mission objectives and friendly units.
- 2 HEALTH METER:** The health meter indicates your current health level. When the level drops to zero, your character dies.
- 3 STAMINA:** The stamina meter indicates your current stamina level. When the level drops to zero, your character will not be able to sprint until it recharges.
- 4 FU METER:** The amount of Field Units (FUs) you have accumulated and have available to spend.
- 5 OBJECTIVES METER:** An indicator of whether or not you control the Motor Pool, Armory, or Radio Tower.
- 6 TARGETING RETICULE:** The targeting reticule changes color based on the target selected. Green for friendly targets, red for enemies.
- 7 OVERHEAT METER:** On either side of the targeting reticule is a meter showing the weapon's temperature. An overheated weapon will not fire until it cools down.
- 8 GRENADE THROW METER:** The overheated meter will fill up with blue to show you how far your grenade will travel.
- 9 SQUAD COMMAND DISPLAY:** The current number of men in your squad is displayed here, along with the Squad Commands available to your hero.



The following are displays shown only in specific game types or situations:

- **COMMAND POINTS:** In games where the objective is to reduce Command Points of the other team, the total Command Points possessed by both teams is visible to both players (see Multiplayer Game types).
- **OBJECTIVES & BATTLE MAP:** Pressing  will bring up your Objectives Screen, which displays an expanded view of the mission area, remaining mission objectives, and other important information.



Each member of The Outfit is a specialist in their own brand of warfare. They have their own specific strengths, weaknesses, and abilities, and their weapons reflect their personalities. As you progress through the single-player and multiplayer game, your heroes will have access to increasingly powerful weaponry.

## THE OUTFIT

### CAPTAIN DEUCE WILLIAMS

As the leader of The Outfit, Deuce has earned the admiration of his men the hard way — in battle. He's repeatedly turned down promotions in order to remain in the field where he can do the most damage.

#### PRIMARY WEAPONS:

- **BAZOOKA** - Most effective against vehicles and emplacements, its shots travel in an arc rather than a straight line. Learn how to gauge your distance for maximum accuracy.
- **HEAVY BAZOOKA** - The nasty big brother of the bazooka, it packs a wallop that scares tank commanders out of their cockpits.
- **ANTI-TANK RIFLE** - This monster's incredible firepower has made it Deuce's weapon of choice.



#### SECONDARY WEAPONS:

- **.45 REVOLVER** - Deuce's 7.5 inch barreled, .45 caliber pride and joy. Deadly at short range.
- **FRAG GRENADE** - Effective against both infantry and armor, it dishes out damage in a wide radius.

### SERGEANT THOMAS 'MAC' MACINTYRE

Tommy Mac is a big Iowa farm boy. All brawn and no finesse, his straightforward style and incredible strength have earned him a reputation for getting the job done.

#### PRIMARY WEAPONS:

- **GREASE GUN** - A compact .45 caliber machine pistol. Excellent in close quarters.
- **SUB-MACHINE GUN** - Every grunt's best friend. It packs a heavy punch and higher accuracy than the Grease Gun.
- **LIGHT MACHINE GUN** - Meant for use in emplacements, Tommy's incredible strength allows him to fire this beast from the shoulder.



#### SECONDARY WEAPONS:

- **FLAMETHROWER** - Fires a high-pressure jet of flaming liquid. A horribly destructive anti-infantry and vehicle weapon.
- **STICKY BOMB** - The poster child for improvised explosive devices. One of these slapped on your tank is a one-way ticket to Hell, expenses paid.

## LIEUTENANT JOHN DAVIS TYLER

Though John Davis (J.D. for short) Tyler was born and raised in New York City, he spent his early days with his grandfather in the backwoods of New England where he learned his now-legendary stealth, tracking, and marksman skills.



### PRIMARY WEAPONS:

- **LIGHT RIFLE** - Delivers quick, potent, highly accurate shots. Ineffective against armor, emplacements, and structures.
- **RIFLE** - More powerful than the Light Rifle and with a faster rate of fire, its improved zoom makes it especially lethal.
- **SNIPER RIFLE** - A long range, high accuracy weapon. It sports the best zoom, excellent accuracy, and deadly stopping power.

### SECONDARY WEAPONS:

- **TRENCH SHOTGUN** - Fires a wide blast of buckshot pellets. Use this for up close and personal situations where lethality is ensured.
- **MOLOTOV COCKTAIL** - A bottle filled with J.D.'s special blend of explosives and a lit fuse. Devastating to vehicles and infantry alike.



## THE ENEMY

### GENERAL HANS VON BECK

Born into privilege, raised like nobility, Hans Von Beck was afforded the best upbringing Germany had to offer. His cynicism about the Nazi regime is tempered only by his sense of duty and love for his country.

#### PRIMARY WEAPONS:

- **STURMPISTOLE** - The world's first (and last) Anti-Tank pistol. A highly portable anti-armor weapon, it fires projectiles in arcing paths to a deadly finish.
- **PANZERFAUST** - Fires armor-piercing rockets. Incredibly powerful, it's the envy of many Allied Bazooka teams.
- **PANZERSCHRECK** - The pinnacle of shoulder-mounted Axis weaponry, it's effective against heavy armor and emplacements.

#### SECONDARY WEAPONS:

- **HUNTING SHOTGUN** - An heirloom of the Von Beck family. It fires a fine spray of shot in a wide cone, making it effective up close versus infantry.
- **FRAG GRENADE** - Effective against both infantry and armor, its explosive charge dishes out damage in a wide radius.

## GENERAL VIKTOR MORDER

Viktor Morder rose to the rank of SS General the only way one can, by embracing the cause. His cunning intelligence is matched only by his cruelty and ambition. He may not give his own life for the Reich, but he's happily given the lives of his men time and again.

#### PRIMARY WEAPONS:

- **MP44** - Lightweight with a large magazine and a quick rate of fire, it's the mainstay of the Axis infantry.
- **MG34** - Intended to be used with a tripod, Morder's sheer force of will allows him to fire from the shoulder.
- **MG42** - The last word in Machine Gun design, this gun dishes out incredible damage with range and accuracy.

#### SECONDARY WEAPONS:

- **FLAMETHROWER** - Fires a high-pressure jet of flaming liquid. A horribly destructive anti-infantry and vehicle weapon.
- **STICKY BOMB** - The poster child for improvised explosive devices. One of these slapped on your tank is a one-way ticket to Hell, expenses paid.



## NINA DIEDERICH

A high-ranking member of the SS Female Auxiliaries, Nina Diederich holds a position of remarkable power in the Nazi Army. A deadly assassin, she excels in covert operations and serves as General Morder's personal bodyguard.



### PRIMARY WEAPONS:

- **LIGHT RIFLE** - Delivers quick, potent, highly accurate shots. Ineffective against armor, emplacements, and structures.
- **RIFLE** - More powerful than the Light Rifle and with a faster rate of fire, its improved zoom makes it especially lethal.
- **SNIPER RIFLE** - A long range, high accuracy weapon. It sports the best zoom, excellent accuracy, and deadly stopping power.

### SECONDARY WEAPONS:

- **PISTOL** - A fast rate of fire makes the pistol excellent for short range combat, as it is more versatile than cumbersome rifles.
- **MOLOTOV** - Hot liquid devastation.



Once your hero is selected, you're assigned a squad to command. Each hero comes with squad mates that complement their strengths. Use them to mount coordinated attacks, man vehicles and emplacements, or defend strategic locations.

Your squad will take advantage of cover and terrain, intelligently focusing their fire as they carry out your orders. It's up to you to determine how to best use your squad, so take charge and hit the enemy where it hurts!

## USING SQUAD COMMANDS

---

Squad Commands are specific orders that, once issued, enable your squad to function as a unit to accomplish daring and deadly feats of combat prowess! Each hero is able to issue Squad Commands, some of which are only available to them. Here's how they work:

### ASSAULT (AVAILABLE TO ALL HEROES)

---

Your squad will split into two groups and, using cover, rush an enemy position while hurling grenades and spraying the location with gunfire. When the squad reaches their destination they will engage remaining enemies in melee combat until they are eliminated. Press up on the  to order the Assault Command.

### SUPPRESS (AVAILABLE TO ALL HEROES)

---

Your squad will advance on the enemy, pouring inaccurate but withering fire on them. The intensity of this attack will be such that the enemy is forced to run to nearby cover. Suppress will cancel enemy Squad Commands, so timing is critical. Press left on the  to order the Suppress Command.

### MELEE (AVAILABLE TO DEUCE AND VON BECK)

---

Your squad will cease fire and sprint toward enemy soldiers, engaging them in deadly hand-to-hand combat. The Melee Squad Command does not work against vehicles. Press right on the  to order the Melee Command.

### TEAR GAS (AVAILABLE TO TOMMY MAC AND MORDER)

---

Your squad advances on the selected Machine Gun Nest or Anti-Tank Gun and fires Tear Gas canisters. The canisters hit the ground, forcing any units in the area to evacuate. This Squad Command works only against Machine Gun Nests and Anti-Tank Gun emplacements. Press right on the  to order the Tear Gas Command.

### VEHICLE ASSAULT (AVAILABLE TO J.D. AND NINA)

---

This Squad Command works like the Assault Squad Command, but is effective against vehicles. Press right on the  to order the Vehicle Assault Command.

## CANCELING SQUAD COMMANDS

---

You can cancel a Squad Command by pressing down on .

The US Military's resources are yours to command. Use Destruction on Demand™ to order reinforcements, Machine Gun Nests, Anti-Tank Guns, vehicles, artillery bombardment, and even Air Strikes. Call it in whenever and wherever you need it to best achieve your objectives and devastate everything from here to Berlin!

Nothing comes for free...everything you can order with Destruction on Demand™ will cost you Field Units (or FUs for short).

FUs are earned by fighting. Killing enemy soldiers, destroying their vehicles and emplacements, demolishing the world around you, even taking casualties earns you this valuable resource. When you have been awarded enough FUs, simply bring up Destruction on Demand™ (by pressing **Y**) and dial in your request. Your gear will be air-dropped into battle by supply planes.

When used properly, armored vehicles are a dominant force on every battlefield.

Use the Destruction on Demand™ Menu to call in any one of the many vehicles available to you in The Outfit. Or, if you're running low on FUs, you can scout for abandoned vehicles or even hijack one of the enemy's!

It's important to remember that many vehicles in The Outfit need more than one person to operate fully. On your own you will be able to fire weapons or drive, but not both. This is where your squad comes in. Members of your squad will man empty positions, allowing you to drive and fire at the same time. Make sure that you don't leave your squad in the dust as you zoom off to engage the enemy!

When manning a vehicle, your primary and secondary fire buttons operate the weapons on the vehicle (**RT** & **LT**). You control the vehicle as you would your hero.

If you have enough FUs, you can repair damaged vehicles by standing next to them and pressing **A**.

Capturing the Motor Pool allows you to requisition and use more advanced vehicles.

## ALL-PURPOSE VEHICLES

The lightest and most maneuverable vehicles in the Allied arsenal.

### 4X4

Equipped with a .30 cal machine gun. Use it to get across the map quickly and send enemy troops scurrying!



### BAZOOKA 4X4

Equipping the 4x4 with a bazooka makes it an effective but fragile anti-armor unit.

### M8 GREYHOUND

A nimble armored attack vehicle, the Greyhound is immune to most small arms fire. With a .50cal machine gun and a menacing 37mm cannon, it's as deadly as it is graceful.



## HALFTRACKS

The Allied Halftrack can be outfitted with three different weapon compliments.

### HALFTRACK

The .50cal machine gun performs well against enemy infantry, and the armored hold can carry an entire squad to the battle front.



### QUAD .50 HALFTRACK

The Quad .50 Machine Gun makes short work of infantry, aircraft, and light vehicles.



### 75MM HALFTRACK

Pump up your offensive by ordering a halftrack loaded with the brutal 75mm anti-tank cannon. It packs a wallop but is vulnerable to close-range attacks.



## TANKS

Allied tanks are the heavy muscle of the Normandy invasion force.

### TANK

Lumbering towards the Rhine, the Tank has proved itself time and again as a solid piece of American engineering. Armed with a .50cal machine gun and a 75mm cannon, it eats Nazis for breakfast.



### CROCODILE

Equipped with a medium-range flamethrower, the Crocodile is ideal for up close and personal work. Absolutely devastating at close range.



### CALLIOPE

Nothing makes the enemy run for the hills like a Calliope. Equipped with a deadly 75mm cannon and a top-mounted rack bristling with rockets, the Calliope is the ultimate in long-range tank warfare.



## ARMORED CARS

Known for their amazing reliability, the Axis Gun Car, Cannon Car and Puma are nimble, robust, and deadly troop carriers.



### GUN CAR

The Gun Car is a cheap and speedy transport vehicle, packing a standard MG34 machine gun for defense.

### CANNON CAR

The Cannon Car is equipped with a 28mm cannon, making it highly effective against infantry and light armor. It won't stand up to a tank but it can give halftracks a run for their money.



### PUMA

A fast engine, 50mm cannon, and a 7.92mm machinegun make the Puma an 8-wheeled monster. What it sacrifices in maneuverability it makes up in its ability to go toe-to-toe against enemy armor.



## WAGENS

The Axis Wagen combines the best of armor and maneuverability.

### WAGEN

The Axis Halftrack is equipped with a 7.92mm Machine Gun. The equivalent of the Allied Halftrack, this troop transport is lighter on fire power but heavier on armor.



### FLAMMPANZERWAGEN

The Flammpanzerwagen is equipped with a flamethrower and 7.92mm Machine Gun. Just as deadly as the Crocodile's flamethrower but with a lower FU requirement.



### ROCKETWAGEN

The Rocketwagen is the ideal Axis long range mobile rocket platform. Useful for devastating Allied positions and destroying small towns.



## TANKS

Axis tanks are legendary war machines, packing armor, agility, and brutally destructive fire power inside each devastating frame

## PANZER

The Panzer makes short work of most everything that crosses its path. Equipped with a 75mm cannon and 7.92mm Machine Gun, it's more than a match for the Allied Tank. This tank defines the term blitzkrieg!



## WIRBLEWIND

The Wirbelwind is equipped with four 20mm cannons. Originally designed as an anti-aircraft tank, it's delightfully lethal against personnel and light enemy armor.



## PANTHER

The pinnacle of Axis armored warfare. Equipped with a voracious 75mm cannon and 7.92mm Machine Gun, the Panther is difficult to kill even when it's not fighting back.



There's a host of other units for you to find on the battlefield. Supply planes, civilian automobiles, Allied and Axis fighter-bombers, even armored attack trains are available to you in The Outfit. Aircraft are not directly controllable; however they are vulnerable to attack and can be destroyed with AA guns.



## OTHER VEHICLES

Like vehicles, emplacements are ordered with the Destruction on Demand™ menu and air-dropped into battle. Unlike vehicles, emplacements can't be moved once they are purchased so choose your locations carefully! When a ghosted image of the emplacement appears, position it with  and rotate it with . Choosing the right angle is critical, as emplacements have a fixed cone of fire.

You can use your emplacement directly, or order one of your squad mates to take control while you take the fight elsewhere.



## EMPLACEMENTS

## THE ALLIES SPORT A BROAD ARRAY OF EMPLACEMENTS AND FIREPOWER.

## MACHINE GUNS

Primarily anti-infantry weapons, machine gun emplacements are also effective against light armor.

**.30 CAL MACHINE GUN NEST**

An effective and inexpensive machine gun, useful in any defensive position.

**.50 CAL MACHINE GUN NEST**

Excellent for softening up tougher targets.

**40MM AA GUN NEST**

Highly effective against infantry, light armor, and enemy aircraft.



## CANNONS &amp; ARTILLERY

Firing potent armor piercing shells, Anti-Tank Guns are a deadly defense against enemy armor.

**37MM ANTI-TANK GUN**

Works well against lightly-armored targets.

**57MM ANTI-TANK GUN**

With its powerful armor-piercing gun, it's ideal for destroying most enemy armor quickly and efficiently.

**75MM ANTI-TANK GUN**

An incredibly powerful field artillery weapon that fires high explosive shells.



NOT TO BE OUTDONE, THE AXIS WAR MACHINE HAS ITS OWN DEADLY ARSENAL OF EMPLACEMENTS TO DEPLOY ON THE BATTLEFIELD.

## MACHINE GUNS

Machine Guns are the mainstay of the Axis infantry.



### MG34 MACHINE GUN NEST

Ideal for cutting enemy infantry to shreds.



### MG42 MACHINE GUN NEST

Unmatched in its versatility, power, and ease of use, it's your best option for crowd control.



### WIRBLEWIND AA GUN NEST

The anti-aircraft gun that packs a punch! Individual rounds are relatively weak but its sustained rate of fire more than compensates.



### 37MM ANTI-TANK GUN

Armor piercing rounds are effective against light to medium armor.



### 50MM ANTI-TANK GUN

Guaranteed to make short work of Allied armor.



### 75MM ANTI-TANK GUN

Simply put, a stationary tank cannon. Highly dangerous to all targets.



## CANNONS AND ARTILLERY

The cannons and artillery of the Axis forces are well-known for brutal firepower and reliability.



Capturing Strategic Objectives is critical to the war effort. These points provide you with respawn areas, reduce enemy Command Points, give you access to powerful vehicles and weaponry, and earn you valuable FJs. Here's how capturing works.



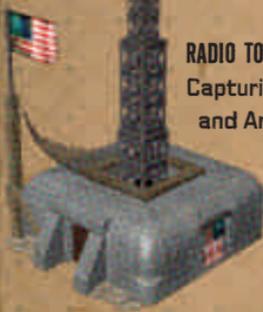
### STRATEGIC OBJECTIVES

Occupy and successfully defend the area around a Strategic Objective for enough time and the point is yours. A captured Strategic Objective will have your flag raised over it, just as an enemy's point will have their flag raised. Check the flags for a quick and easy way to know what areas you control.

### MOTOR POOLS & VEHICLES

When captured, the Motor Pool enables players to purchase upgraded vehicles like the Crocodile or the Calliope (provided you have enough FJs).

It can also serve as a respawn point should you be killed.



### RADIO TOWER

Capturing the Radio Tower allows you to purchase Air and Artillery strikes, and in Multiplayer games over Live can be used to eavesdrop on enemy voice communications using the Wiretap ability (provided you have enough FJs). It can also serve as a respawn point should you be killed.

### ARMORY

The Armory allows the purchase of upgraded emplacements like the 75mm Anti-Tank Gun or the Wirblewind AA Gun (provided you have enough FJs). It can also serve as a respawn point should you be killed.



There are several different multiplayer game modes available for Split Screen, System Link, and Xbox Live online games. These multiplayer game types are:

- **STRATEGIC VICTORY:** You must capture the majority of the Strategic Objectives on the map. If a team controls enough of the Strategic Objectives, the opposing team begins losing Command Points. Losing all of your Command Points results in losing the match.
- **DEATHMATCH:** The side with the most enemy player kills at the end of the round wins.
- **DESTRUCTION:** The team with the most FUs at the end of the game wins. Everything that can be destroyed in the game will award you FUs when you blow it up.

You can customize your games in the following ways.

### AXIS/ALLIES SELECTION

---

The host determines which players will be Axis and which will be Allied.

### STARTING FU AMOUNT

---

Define the amount of FUs each player starts the game with.

### TIME TO RESPAWN

---

This is the amount of time before a player can respawn after they have been killed.

### STARTING COMMAND POINTS

---

This option is only available for Strategic Victory games. The higher the number, the longer the game lasts.

### GAME DURATION

---

When the timer expires, the player with the most kills wins.

### HOSTING A GAME

---

Be sure that your Xbox 360 console is connected to the Internet and that you've subscribed to an Xbox Live account. Go to the Multiplayer Menu and then select the option to connect to Xbox Live. Once logged into Xbox Live, select "Host a Game" and give it a name.

## XBOX LIVE

---

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox Live. Build your profile (your Gamer Card). Chat with your friends. Download content at Xbox Live Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected and join the revolution.

### CONNECTING

---

Before you can use Xbox Live, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox Live member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox Live is available in your region, go to [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### FAMILY SETTINGS

---

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

### GAME MODES

---

- **STANDARD MATCH:** Allows you join or host Custom or Quick matches.
- **RANKED MATCH:** Allows you join or host Custom or Quick matches that will affect your ranking on The Outfit Leaderboard.
- **CO-OP:** Invite friends to join you in the singleplayer campaign. You will only be able to play missions that everyone has reached, and will be unable to save progress except by completing the mission.
- **DOWNLOADS:** Takes you to the Downloadable Content area.
- **LEADERBOARDS:** Displays the Leaderboards for The Outfit, where you can see your ranking and how you stand up against other players around the world.

### CONTENT DOWNLOAD

---

Using Xbox Live, you can connect to other players through the marketplace and download additional content.

#### 4. LIMITATION OF LIABILITY.

---

IN NO EVENT SHALL THQ AGGREGATE LIABILITY IN CONNECTION WITH THIS AGREEMENT AND THE SOFTWARE, REGARDLESS OF THE FORM OF THE ACTION GIVING RISE TO SUCH LIABILITY (WHETHER IN CONTRACT, TORT OR OTHERWISE), EXCEED THE LICENSE FEES RECEIVED BY THQ FOR THE SOFTWARE. NO THQ SUPPLIER SHALL HAVE ANY LIABILITY WHATSOEVER UNDER THIS AGREEMENT. IN NO EVENT SHALL THQ OR THQ SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY INDIRECT, EXEMPLARY, SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES OF ANY KIND (INCLUDING WITHOUT LIMITATION LOST PROFITS), EVEN IF THQ OR SUCH SUPPLIER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THQ SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY CLAIMS OF THIRD PARTIES RELATING TO THE SOFTWARE. THE LIMITED WARRANTY, LIMITED REMEDIES AND LIMITED LIABILITY PROVISIONS CONTAINED IN THIS AGREEMENT ARE FUNDAMENTAL PARTS OF THE BASIS OF THQ BARGAIN HEREUNDER, AND THQ WOULD NOT BE ABLE TO PROVIDE THE SOFTWARE TO YOU WITHOUT SUCH LIMITATIONS. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY, SO THE ABOVE DISCLAIMER MAY NOT APPLY TO YOU, IN WHICH CASE THE DURATION OF ANY SUCH LIMITATION OR EXCLUSION OF LIABILITY IS LIMITED TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE THE SOFTWARE IS RECEIVED BY YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER LEGAL RIGHTS WHICH VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

#### 5. TERMINATION.

---

You may terminate this Agreement at any time. This Agreement shall terminate automatically upon your breach of any term of this Agreement. Upon termination, you shall destroy the Software and the backup copy, if any, you made pursuant to the Agreement.

THQ (UK) Limited  
Ground Floor, Block A  
Dukes Court, Duke Street  
Woking, Surrey, GU21 5BH



# **WAARSCHUWING**

Lees voor het spelen van deze game de instructiehandleiding bij de Xbox 360 en eventuele overige handleidingen door voor belangrijke informatie over veiligheid en gezondheid. Bewaar alle handleidingen voor toekomstig gebruik. Bezoek [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) of bel met Xbox Customer Support (telefoonnummer aan de binnenzijde van de verpakking) om een nieuwe handleiding te ontvangen.

## **Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames**

### **Lichtgevoelige aanvallen**

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuip trekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen:

- verder van het televisiescherm af te gaan zitten.
- een kleiner televisiescherm te gebruiken.
- in een goed verlichte kamer te spelen.
- niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

|  |    |
|--|----|
| Inleiding bij The Outfit .....                   | 58 |
| Geschiedenis .....                               | 58 |
| De Xbox 360 controller .....                     | 58 |
| Besturing in The Outfit .....                    | 59 |
| Menu's .....                                     | 60 |
| Het hoofdmenu .....                              | 60 |
| Het menu Campaign<br>(campagne) .....            | 60 |
| Het menu Multiplayer<br>(meerdere spelers) ..... | 60 |
| Het menu Options (opties) ..                     | 60 |
| Scherminformatie .....                           | 61 |
| Maak verbinding met<br>Xbox Live .....           | 62 |
| Gebruiksrechtovereenkomst ...                    | 63 |
| Credits .....                                    | 64 |
| Klantenservice .....                             | 69 |

In 1941 mengden de Verenigde Staten zich in de Tweede Wereldoorlog. Zij kenmerkten zich door het inzetten van grote en sterke troepen tegen de vijand. Deze enorme legers werden gesteund door de verbluffende productiecapaciteit van de Amerikaanse industrie en konden standhouden dankzij bruto geweld en hun ongekende omvang. Als je het leger beschouwt als 'slagzwaard', is een kleine elite het 'scaipel'. Een elite kan diep doordringen in vijandelijke kringen en komt op plekken die het leger niet kan bereiken. Ze moet riskante, soms nagenoeg suïcidale missies uitvoeren, waarmee oorlogen worden gewonnen. De vrijwilligers die deze taken uitvoerden in WOII waren meesters in improvisatie en specialisten op het gebied van oorlogstactiek van zowel de geallieerden als de As-mogendheden. Zij zijn de besten van de besten.

**ZE WAREN DE EERSTE GEHEIME ELITETROEPEN IN DE GESCHIEDENIS VAN DE VS. EN ZE HETEN... THE OUTFIT.**



Hieronder staat een kort overzicht van de standaardbesturing voor de Xbox 360 controller.

| BESTURING | FUNCTIE   |
|-----------|---|
|           | Bewegen   |
| indrukken | Hurken  |
|           | Beveien voor team                               |
|           | Richten   |
| indrukken | Zoomen  |
|           | Handgevecht/Springen/Repareren/Bevestigen       |
|           | Rekruteren/Annuieren                            |
|           | Geschutspositie en voertuigen betreden/verlaten |
|           | Verwoesting op bevel™                           |
|           | Rennen  |
|           | Hoofdwapen afvuren                              |
|           | Speel pauzeren                                  |
|           | Gevechtskaart/Doelen                            |
|           | Ander wapen kiezen                              |
|           | Tweede wapen afvuren/goeien                     |

In het hoofdmenu kun je kiezen uit de volgende menuopties:

- **CAMPAIGN (CAMPAGNE):** Een spel voor één speler starten of verderspelen.
- **MULTIPLAYER (MEERDERE SPELERS):** Een spel voor meerdere spelers spelen.
- **OPTIONS (OPTIES):** Het menu Options openen.
- **MEDALS (MEDAILLES):** De medailles die je hebt gekregen voor moed en glorie daden bekijken.

Je navigeert door de menu's met  of .

- **A** Keuze bevestigen
- **B** Optie annuleren

## MENU CAMPAIGN (CAMPAGNE)

In het menu Campaign kun je kiezen uit de volgende menuopties:

- **NEW CAMPAIGN (NIEUWE CAMPAGNE):** Een nieuwe campagne voor één speler starten.
- **RESUME CAMPAIGN (VERDERGAAN MET CAMPAGNE):** Het laatst gespeelde spel laden en verdergaan in die campagne.
- **LOAD GAME (SPEL LADEN):** Een eerder opgeslagen spel selecteren, laden en verderspelen.
- **MOVIE THEATER (FILMPJES):** Filmbeelden bekijken van missies die je hebt voltooid.

## MENU MULTIPLAYER (MEERDERE SPELERS)

In het menu Multiplayer kun je kiezen uit de volgende menuopties:

- **XBOX LIVE®:** Het menu Xbox Live openen. Zie "Xbox Live" verderop.
- **SPLIT SCREEN (GESPLITST SCHERM):** Met twee spelers samenwerken aan missies in The Outfit op één Xbox 360 console.
- **SYSTEM LINK:** Twee of meer Xbox 360 consoles aan elkaar koppelen voor campagnes met meerdere spelers.

## MENU OPTIONS (OPTIES)

In dit menu kun je de instellingen van het spel aanpassen.

- 1 **MINIKAART:** Dit is een overzicht vanuit vogelperspectief van je huidige missiegebied. Je ziet hier jouw positie en de positie van missiedoelen en vriendschappelijke eenheden.
- 2 **GEZONDHEIDSMETER:** Deze meter geeft je huidige gezondheid aan. Als de meter op nul staat, sterft je personage.
- 3 **UITHOUDINGSVERMOGEN:** Deze meter geeft je huidige uithoudingsvermogen aan. Als de meter op nul staat, kan je personage pas weer rennen als deze meter is opgeladen.
- 4 **VELDEENHEDENMETER:** Hier zie je hoeveel Field Units (FU's, veleenheden) je hebt verzameld en kunt uitgeven.
- 5 **DOELENMETER:** Deze meter geeft aan of jij wel of niet de motorpool, het arsenaal of de radiotoren beheert.
- 6 **RICHTKRUIS:** Het richtkruis verandert van kleur, afhankelijk van het gekozen doelwit: groen voor eigen doelen, rood voor vijanden.
- 7 **OVERVERHITTINGSMETER:** Aan weerszijden van het richtkruis geeft een meter de temperatuur van het wapen aan. Een oververhit wapen kan pas worden afgevuurd nadat het weer is afgekoeld.
- 8 **GRANAATWORPMETER:** Deze meter geeft met blauw aan hoever je de granaat gooit.
- 9 **TEAMINFO:** Hier zie je uit hoeveel manschappen je team bestaat en welke bevelen je held kan geven.



De volgende informatie wordt alleen in bepaalde speltypen of situaties weergegeven:

- **BEVELPUNTEN:** In speltypen waar het doel is de bevelpunten van het andere team te verminderen, zien beide spelers het totaal aantal bevelpunten voor beide teams (zie Multiplayer Games).
- **DOEL EN GEVECHTSCAART:** Als je op  drukt, wordt het scherm Objectives (doelen) geopend. Het bevat een gedetailleerd overzicht van het missiegebied, resterende missiedoelen en andere belangrijke informatie.

## XBOX LIVE

Speel tegen wie dan ook, wanneer je maar wilt op Xbox Live®. Steel je profiel samen (je gamercard). Chat met je vrienden. Download content op Xbox Live Marketplace. Verzend en ontvang voice- en videobberichten. Maak verbinding en doe mee aan de revolutie.

## VERBINDING MAKEN

Voordat je Xbox Live kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox Live. Ga naar [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox Live beschikbaar is in jouw regio.

## GEZINSINSTELLINGEN

Met behulp van deze gebruiksvriendelijke en flexibele tools kunnen ouders en verzorgers beslissen tot welke games jonge kinderen toegang hebben op basis van een evaluatie van de inhoud.

Ga naar [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings) voor meer informatie.

**RELIC****ART**

Allan Diiks  
 Boyd McKenzie  
 Brian Judhan  
 Carlo Balassu  
 Chu-Chu Kenchenten  
 Claire Roberts  
 Cody Paulson  
 Crystal Bonik  
 Cynthia Lew  
 Eli Masi  
 Erich Salloch  
 Frankie Yip  
 Irwan Kurnaedy  
 Jacob Binkowski  
 Jason Brackman  
 Jody Prouse  
 John Harrington  
 Karl Gryc  
 Kristian Bourdage  
 Michael Moore  
 Mike Jackson  
 Mike Yuki  
 Raul Pulido  
 Richard Panhoizer  
 Ross Young  
 Russ Ang  
 Ryan Leeper  
 Sandra Vaquero  
 Shawn Woods  
 Sheila Nash  
 Taylor Potts  
 Tiziana Beretta  
 Tom Burns  
 Younger Yang

**ART DIRECTORS**

Andy Lang  
 Dave Cheong

**CINEMATICS DIRECTOR**

Owen Hurley

**SENIOR ARTISTS**

Claudio Alvaro  
 Francois Royer  
 Ian Cumming  
 Michael Faulkner  
 Richard Marchand  
 Zoe Ananda

**DESIGN**

Allen Goode  
 Chris Degnan  
 Damon Gauthier  
 Daniel Kading  
 Darwin Yuen  
 Josh Miffiin  
 Matthew Berger  
 Murielle Gama  
 Ricardo Viana

**DESIGN DIRECTOR**

Jeff Brown

**SENIOR DESIGNERS**

Jesse McCree  
 Mark Lewis

**PRODUCTION****PRODUCER**

Adrian Crook

**ASSOCIATE PRODUCER**

Mark Noseworthy

**ASSISTANT PRODUCERS**

Geoff Thomas  
 Lesley Milner

**LOCALIZATION**

Arnaud Lebesnerais

**PROGRAMMING**

Daniel Barrero  
 Erik Pettersson  
 Fred Kimberley  
 Aday Hussein  
 Bart Mazus  
 Brian Segali  
 Jack Liu  
 Jamie Cheng  
 Jeff Howell  
 Jordan Isaak  
 Joseph Lunderville  
 Kris Botha  
 Matt Cairns  
 Randy Lukashuk

**LEAD PROGRAMMER**

Stephane  
 Morichere-Matte

**SENIOR PROGRAMMERS**

Cedric Lee  
 Cei Gladstone  
 George Hornmoen  
 Graeme Anderson  
 Nick Waanders  
 Thierry Tremblay

**SOUND****AUDIO DIRECTOR**

Jennifer Lewis

**AUDIO LEAD**

Glenn Jamison

**AUDIO INTERN**

Scott Rankin

**BALANCE GROUP**

Blake Gilroy  
 Chris Becker  
 Byron Chow  
 Patrick Troen  
 Jason Chang

**BALANCE LEAD**

Samson Mow

**TEST TEAM**

Lino Conti  
 Emil Shpolyansky  
 Leo Sakaue  
 Stuart Chudleigh  
 Phil Smith  
 Lateef Yang  
 Jamie Ip  
 Terry Mok  
 Kelvin Hoyie  
 Ryan McGeachan

**TEST LEAD**

Matt Kernachan

**ADMINISTRATION**

VICE PRESIDENT,  
PRODUCT DEVELOPMENT-  
GENERAL MANAGER

Ron Moravek

EXECUTIVE PRODUCER

Tarnie Williams

FINANCE

Curtis Terry

HR DIRECTOR

Paula Felbaum

PRINCIPAL ART DIRECTOR

Rob Cunningham

CONTROLLER

Carol Richards

RECRUITING

Kathy Gibson

**IT DEPARTMENT**

Alvin Chung

Jeff Lydell

Vanna Tea

IT MANAGER

Frank Roberts

**SPECIAL THANKS**

All the members of the  
Company of Heroes team  
Our significant others, for  
their unwavering support

**EXTERNAL SUPPORT**

MANUAL WRITER

Dan Irish

SCREENWRITER

Paris Quiles

**MUSIC COMPOSED  
AND PRODUCED BY:**

COMPOSERS

Rob Cairns

Tony Morales

MUSIC MIXER

Jeff Vaughn

**AIRWAVES**

SOUND EDITOR

Chris Ove

RE-RECORD MIXER

Jo Rossi

**HOWLING SOUND**

SOUND DESIGNER

Tony Gronick

FOLEY RECORDIST

Ken Beight

FOLEY ARTIST

Michael P. Keeping

**MCREATIVE SOUND**

DIALOG EDITOR

Will Meadows

DIALOG MASTERING

Graig Robertson

**LIQUID DEVELOPMENT**

Heather Dyer

Darren Bartlett

Hoagy Delaplante

**CRITICAL MASS**

Matt Scibilia

Kevin Daugherty

Billy Cain

**RAINMAKER**

Paul Furminger

Shelley MacLean

Brian Moyian

Jason Dowdeswell

Greg Bosworth

**ALIAS**

Curtis Garton

Michael Bottini

Kevin Dunai

**VOICE ACTING**

VOICE CASTING & DIRECTION

Doug Carrigan

Tommy Mac

Ron Periman

Deuce Williams

Robert Patrick

J.D. Tyler

TC Carson

Hans Von Beck

Steven Stanton

Viktor Mörder

Jeffrey Knight

Nina Diederich

Bettina Spier

Pere Francois

Robin Atkin Downes

Adrienne Leprevost

Saffron Henderson

Axis Troops

Jim Ward

Hans Schoeber

Resistance Fighter

Noian North

Allied Troops

Noian North

Allied Troops

Keith Ferguson

**VISUALIZATION  
ANIMATION**

Charles Harwood

Brad McGiveron

Jason Macza

Dan Brittain

Donnie Madsen

**MOTION CAPTURE**

CAPTURE TEAM SUPERVISOR

James Graham

LEAD CAPTURE TECHNICIAN

Brandie Dunn

LEAD CLEANUP TECHNICIAN

Daven Coburn

**CAPTURE/CLEANUP  
TECHNICIANS**

Kim Hutcheon  
Nathaniel  
Dekens Wagenaar  
Cody Paulson

**DATA MANAGER**

Colin Seely

**PRODUCTION ASSISTANT**

Jeff Miiner

**PRODUCTION SUPPORT**

Lara Crook

**EQUIPMENT**

3x3 Designs Ltd.

**BLUR STUDIO INC.**

Tim Miller  
Dave Wilson  
Jeff Weisend  
Al Shier  
Brandon Riza  
Chuck Wojtkiewicz

**THQ INC.****EXECUTIVE VICE PRESIDENT-  
WORLDWIDE STUDIOS**

Jack Sorensen

**EXECUTIVE VICE PRESIDENT-  
WORLDWIDE PUBLISHING**

Kelly Flock

**VICE PRESIDENT-  
BUSINESS DEVELOPMENT**

Dan Kelly

**DIRECTOR-  
PROJECT MANAGEMENT**

Richard Browne

**MANAGER,  
PRODUCTION SERVICES**

Jenae Pash

**SENIOR GLOBAL  
BRAND MANAGER**

Brad Carraway

**PR DIRECTORS**

Liz Pieri  
Rob Cassel

**ASSOCIATE  
PRODUCT MANAGER**

Rocco Scandizzo

**FIRST PARTY SUPERVISOR**

Matt Ames

**LEGAL**

Jenni Carlson  
Brandy Carrillo  
Debbie Fingerman  
Jim Kennedy

**DIRECTOR,  
CREATIVE SERVICES**

Howard Liebeskind

**CREATIVE SERVICES MANAGER**

Kirk Somdai

**CREATIVE SERVICES  
COORDINATOR**

Melissa Donges

**VIDEO PRODUCTION MANAGER**

Christopher Folino

**VIDEO PRODUCTION  
COORDINATOR**

Melissa Rivas

**DIRECTOR,  
QUALITY ASSURANCE**

Monica Vallejo

**QA MANAGERS**

Mario Waibel  
Michael Motoda

**TEST SUPERVISOR**

David Sapienza

**TEST LEAD**

Justin Drolet

**TESTERS**

Jodie Geiselmann  
Patrick Thomson  
Michael Booker  
Josh Rowley  
Michael Duncan

Nars del Rosario  
Tim Flanagan  
Peter Svenkerud  
Aaron Lopez

**QA SUPERVISOR (VOLITION)**

Travis Tholen

**QA LEAD (VOLITION)**

Alex Howlett

**TESTERS (VOLITION)**

Nate Berg  
Max Voelker  
Dan Campbell  
Jesse Farrell

**FIRST PARTY SUPERVISOR**

Matt Ames

**FIRST PARTY SPECIALISTS**

Hugh Mitchell  
Jason Hughes  
Brian Skidmore

**QA TECHNICIAN**

Richard Jones  
David Wilson

**MASTERING LAB TECHNICIANS**

Charles Batarse  
Glen Peters  
Anthony Dunnet  
Thomas Arnold

**DATABASE  
APPLICATIONS ENGINEERS**

Jason Roberts  
Brian Kincaid

**GAME EVALUATION**

Sean Heffron  
Scott Frazier  
Matt Elzie

**THQ INTERNATIONAL****SVP EUROPEAN PUBLISHING**

Ian Curran

**DIRECTOR, GLOBAL BRAND  
MANAGEMENT**

Michael Pattison

**SENIOR GLOBAL BRAND  
MANAGER**

Jennifer Wyatt Amber

Mickey Terrode

Pete Murphy

Karine Goethals

Claudia Kühn

**ASSISTANT GLOBAL BRAND  
MANAGER**

Julien Socquet-Clerc

Trevor Burrows

Anthony Newall

Victoria Fisher

**GLOBAL PR MANAGER**

Guy Cunis

**INTERNATIONAL ART DIRECTOR**

Till Enzmann

**DTP OPERATOR (ICS)**

Anja Untiet

Detlef Tapper

Dirk Offenbergl

Jens Spangenberg

Jörg Stauvermann

Ramona Sackers

Ramona Steil

**LOCALISATION DIRECTOR**

Susanne Dieck

**LOCALISATION ENGINEER**

Bernd Kurtz

**UK MARKETING DIRECTOR**

Richard Williams

**UK PRODUCT MARKETING  
MANAGER**

Jon Rooke

Angela Bateman

**UK SENIOR PR MANAGER**

Sam Forrest

**UK PR MANAGER**

Greg Jones

**SALES & MARKETING DIRECTOR  
EXPORT TERRITORIES**

Annie Sullivan

**UK & EXPORT MARKETING  
EXECUTIVE**

Elizabeth Blackman

**UK & EXPORT PR MANAGER**

Heien Jones

**MARKETING DIRECTOR,  
GERMANY**

Paul Ashcroft

**HEAD OF PRODUCT  
MANAGEMENT, GERMANY**

Alexander Hall

**PRODUCT MANAGER, GERMANY**

Melanie Skrok

**HEAD OF PR, GERMANY**

Georg Reckenthäler

**MARKETING DIRECTOR SPAIN**

Pablo Camacho

**PRODUCT MANAGER, SPAIN**

Javier Mañú

Fermin Garcia Fueyo

**PR MANAGER, SPAIN**

Jorge Nicolás Vázquez

**VICE PRESIDENT ASIA PACIFIC**

Martin Good

**PRODUCT MANAGER, ASIA  
PACIFIC**

Jon Rowe

**PR & PROMOTIONS  
COORDINATOR, ASIA PACIFIC**

Ben Pollock

**MARKETING DIRECTOR, FRANCE**

Sebastien Wadoux

**SENIOR PRODUCT MANAGER,  
FRANCE**

Jérémy Goldstein

**PR MANAGER, FRANCE**

Jerome Benzadon

Christelle Carteron

**MARKETING MANAGER,  
BENELUX**

Robin Wolff

**SPECIAL THANKS**

Annie Sullivan

Axei Herr

Jeroen Pompen

Miguel Canut

Rory Donnelly

Roy Campbell

# Saints Row

« Saints Row pourrait bien surpasser le maître... »

CONSOLES

Bientôt disponible

18+

www.pegi.info

[www.saintsrow.com](http://www.saintsrow.com)

XBOX 360

XBOX LIVE



©2006 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Saint's Row, Volition, Inc., THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

THQ

# THQ CUSTOMER SERVICES

## AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline  
**1902 222448**  
Call costs **\$2.48** (incl GST) per minute  
Higher from mobile/public phones

## DEUTSCHLAND

Tel. **09001 505511**  
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **01805 605511**  
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,  
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,  
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,  
Tlf. **91799 1990** (De Lunes a Viernes de  
10.00 a 13.30 horas y de 16.00 a 18.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

## FRANCE

Trucs et astuces : **08 92 68 24 27** (0.34 € la minute)

## ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro  
Servizio Assistenza Tecnica  
on-line compilando un semplice form:  
<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

Tel. **024 130345**  
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: [assistenza@halifax.it](mailto:assistenza@halifax.it)

Tariffa urbana per chi chiama da Milano, interurbana per chiamate provenienti da altri distretti

## NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,  
kun je contact opnemen met de technische helpdesk  
in Groot-Brittannië:

Telefoon **+44 87 06080047**  
(nationale/internationale telefoontarieven  
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)  
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

## ÖSTERREICH

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas,  
liga: **256 836 273**  
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)  
[apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt](mailto:apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt)  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h  
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
Liga: **707 236 200**  
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h  
Todos os dias úteis. Número Único Nacional:  
€ 0,11 por minuto

## SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. **+49 1805 705511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **spielinhaltliche** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. **+49 1805 605511** (Die Kosten entsprechen  
einem Auslandsgespräch nach Deutschland)  
für **technische** Fragen  
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>  
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**  
(national/international call rates apply)  
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm  
Sat 9.00 am to 5.00 pm)

Online:  
Register your game at [www.thq.co.uk](http://www.thq.co.uk)  
for FAQs and full online support



[www.theoutfitgame.com](http://www.theoutfitgame.com)

© 2006 THQ Inc. All rights reserved. Havok.com™ © Copyright 1999-2002 Havok.com Inc. (and its Licensors).

All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment, The Outfit, Destruction on Demand and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live et les logos Xbox, Xbox 360 et Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live en de logo's van Xbox, Xbox 360 en Xbox Live zijn gedeponeerde handelsmerken of merken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen.