



XBOX 360™

XBOX
LIVE™

The Outfit



GUÍA DE CAMPO



! ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



ÍNDICE

Introducción a "The Outfit"2
 Historia2

Cómo usar el mando de Xbox 360 2

Controles de "The Outfit"..... 3

Menús 4
 Menú principal 4
 Menú de campaña..... 4
 Menú multijugador 4
 Menú de opciones..... 4

Información en pantalla 5

Cómo jugar..... 7
 Personajes 7

The Outfit 7
 Capitán Deuce Williams 7
 Sargento
 Thomas 'Mac' MacIntyre ... 7
 Teniente John Davis Tyler .. 8

El enemigo..... 9
 General Hans von Beck 9
 General Viktor Morder..... 9
 Nina Diederich..... 10

Uso de los pelotones..... 11
 Uso de las órdenes de pelotón 11
 Cancelación de las órdenes de pelotón..... 11

Destrucción a la carta" 12

Vehículos..... 12
 Vehículos aliados..... 13
 Vehículos del Eje..... 16

Otros vehículos 19

Emplazamientos 19
 Emplazamientos aliados .. 20
 Emplazamientos del Eje ... 21

Captura de objetivos 22

Partidas multijugador 23
 Conexión a Xbox Live 24

Créditos..... 25

Acuerdo de licencia 31

THQ Customer Services 33

En 1941, los EE.UU. se unen a la 2ª Guerra Mundial. Desde entonces, el ejército ha enviado un gran número de tropas al frente para combatir al enemigo. Con el respaldo de la increíble capacidad productiva de las fábricas estadounidenses, sus tropas trataban de sobrevivir valiéndose de su fuerza bruta y sus efectivos. Pero dentro del ejército también existe una élite de cuerpos especiales. Capaces de adentrarse en zonas a las que no llega el ejército regular, se les asignan las misiones arriesgadas y suicidas que a la postre ganan guerras. Especialistas en explosivos improvisados, expertos tanto en el bando aliado como en el Eje; estos voluntarios son lo mejor de lo mejor.

ELLOS FORMAN LA PRIMERA FUERZA SECRETA DE ÉLITE DE LOS EE.UU.

SON... THE OUTFIT.



Aquí tienes una breve explicación acerca del funcionamiento de los controles predeterminados del mando de Xbox 360.

CONTROL	FUNCIÓN
	Moverse
Presionar hacia abajo	Agacharse
	Orden de pelotón
	Apuntar
Presionar hacia abajo	Visor
	Cuerpo a cuerpo/Saltar/Reparar/Confirmar
	Reciutar/Cancelar
	Entrar/Salir de emplazamientos y vehículos
	Destrucción a la carta™
	Correr
	Disparar arma principal
	Pausa
	Mapa de batalla/Objetivos
	Cambiar arma
	Disparar arma secundaria/Lanzar

En el menú principal aparecen las siguientes opciones:

- **CAMPAÑA:** inicia o continúa una partida de un jugador.
- **MULTIJUGADOR:** te permite jugar una partida multijugador.
- **OPCIONES:** abre el menú de opciones.
- **MEDALLAS:** aquí se reflejan tus logros y tu destreza.

Desplázate por los menús con  o .

- **A** Confirmar selección
- **B** Cancelar selección

MENÚ DE CAMPAÑA

En el menú Campaña aparecen las siguientes opciones:

- **NUEVA CAMPAÑA:** comienza una nueva campaña para un jugador.
- **CONTINUAR CAMPAÑA:** carga la última partida que has utilizado.
- **CARGAR PARTIDA:** te permite seleccionar una partida guardada para continuar.
- **VISIÓN DE SECUENCIAS:** te permite ver las secuencias cinemáticas de las misiones que ya has cumplido.

MENÚ MULTIJUGADOR

En el menú Multijugador dispones de las siguientes opciones:

- **XBOX LIVE®:** te lleva al menú de Xbox Live. Consulta "Xbox Live" más abajo.
- **PANTALLA PARTIDA:** permite a dos jugadores jugar Desafíos o partidas Cooperativas de "The Outfit" en una consola Xbox 360.
- **INTERCONEXIÓN:** permite conectar dos o más consolas Xbox 360 para jugar partidas multijugador.

MENÚ DE OPCIONES

En Opciones puedes modificar la configuración del juego.

- 1 **MINIMAPA:** muestra la zona de la misión actual desde arriba, incluyendo iconos que representan tu posición así como la de los objetivos de la misión y de las unidades amigas.
- 2 **INDICADOR DE SALUD:** este indicador muestra tu nivel de salud actual. Cuando llega a cero, el personaje muere.
- 3 **RESISTENCIA:** este indicador muestra tu nivel de resistencia actual. Cuando llega a cero, tu personaje es incapaz de correr hasta que se recargue.
- 4 **INDICADOR DE UC:** la cantidad de Unidades de campo (UC) que has acumulado y puedes utilizar.
- 5 **INDICADOR DE OBJETIVOS:** indica si tienes controlado o no el parque móvil, el arsenal o la torre de comunicaciones.
- 6 **RETÍCULA DE DISPARO:** la retícula de disparo cambia de color según el objetivo seleccionado. Es verde para los objetivos amigos, y rojo para los enemigos.
- 7 **INDICADOR DE SOBRECALENTAMIENTO:** a ambos lados de la retícula de disparo verás un indicador que señala la temperatura del arma. Si tu arma se sobrecalienta, no podrás disparar hasta que se enfríe.
- 8 **INDICADOR DE LANZAMIENTO DE GRANADA:** el indicador de sobrecalentamiento se llenará en azul para señalarte lo lejos que llegará la granada.
- 9 **ÓRDENES DE PELOTÓN:** señala el número actual de miembros en tu pelotón, así como las Órdenes de pelotón que tu héroe puede realizar.



La siguiente información solo se muestra en tipos de partida o situaciones concretas:

- **PUNTOS DE MANDO:** en partidas cuyo objetivo es reducir los Puntos de mando del otro equipo, los puntos totales de cada equipo aparecen visibles para ambos (consulta los tipos de partida multijugador).
- **OBJETIVOS Y MAPAS DE BATALLA:** si presionas  aparecerá la pantalla de objetivos, que muestra información detallada de la zona de la misión, los objetivos restantes y otros datos importantes.



Cada miembro de "The Outfit" es un especialista en un campo bélico. Tienen sus puntos fuertes, debilidades y habilidades; y sus armas reflejan su personalidad. A medida que avances en los modos para un jugador y multijugador, los héroes irán teniendo acceso a armas cada vez más potentes.

THE OUTFIT

CAPITÁN DEUCE WILLIAMS

Como líder de "The Outfit", Deuce se ha ganado la admiración de sus hombres por las bravas, es decir, en combate. Ha rechazado ascensos en varias ocasiones para poder quedarse en el frente y causar todo el daño posible.

ARMAS PRINCIPALES:

- **BAZUCA:** de gran utilidad frente a vehículos y emplazamientos. Sus proyectiles siguen una trayectoria de arco en lugar de ir rectos. Aprende a calibrar la distancia para aumentar la precisión.
- **BAZUCA PESADO:** el hermano mayor del bazuca, capaz de chupinazos que hacen saltar de sus asientos a los comandantes de los tanques.
- **FUSIL ANTITANQUE:** la potencia de fuego desatada por este monstruo lo convierte en el arma favorita de Deuce.



ARMAS SECUNDARIAS:

- **REVÓLVER DEL 45:** el preferido de Deuce, un revólver del calibre 45 con cañón de 7,5 pulgadas. Letal a corta distancia.
- **GRANADA DE FRAGMENTACIÓN:** muy útil contra infantería y blindados, provoca daños en un radio amplio.

SARGENTO THOMAS 'MAC' MACINTYRE

Tommy Mac es un hombretón de granja de Iowa. Todo músculos y nada de finuras, su estilo directo e increíble fuerza le han hecho ganarse su fama de cumplidor.

ARMAS PRINCIPALES:

- **METRALLETA M-3:** un arma automática del calibre .45. Magnífica en distancias cortas.
- **SUBFUSIL:** el mejor amigo de cualquier novato. Tiene una gran potencia y mayor precisión que la metralleta M-3.
- **AMETRALLADORA LIGERA:** aunque está diseñada para su uso en emplazamientos, la increíble fuerza de Tommy le permite disparar este monstruo sobre su hombro.



ARMAS SECUNDARIAS:

- **LANZALLAMAS:** dispara un chorro a presión de líquido ardiendo. Es un arma de gran potencia, especialmente contra infantería y vehículos.
- **BOMBA LAPA:** el abanderado de los dispositivos explosivos improvisados. Una de estas bien pegada en tu tanque, y te vas directo al infierno con los gastos pagados.

TENIENTE JOHN DAVIS TYLER

Aunque John Davis (J.D. para los amigos) Tyler nació y se crió en Nueva York, pasó su infancia con su abuelo en la remota Nueva Inglaterra, donde aprendió sus habilidades, ahora legendarias, en el arte del sigilo, el rastreo y la puntería.

ARMAS PRINCIPALES:

- **FUSIL LIGERO:** disparos rápidos, potentes y precisos. Inútil contra blindados, emplazamientos y estructuras.
- **FUSIL:** más potente que el fusil ligero y con una cadencia de fuego mayor. Su visor mejorado lo convierte en un arma letal.
- **FUSIL DE FRANCOTIRADOR:** arma de largo alcance y gran precisión. Proporciona una visión envidiable, una precisión excepcional y un poder de impacto brutal.

ARMAS SECUNDARIAS:

- **ESCOPIETA DE TRINCHERA:** dispara una descarga de perdigones. Muy útil en las distancias cortas, en las que es letal.
- **CÓCTEL MOLOTOV:** una botella llena de la mezcla especial de explosivos de J.D. y una mecha. Especialmente destructivo contra vehículos e infantería.





CÓMO JUGAR
(CONT.)
PERSONAJES

EL ENEMIGO GENERAL HANS VON BECK

Nacido en la abundancia y criado como un noble, Hans Von Beck disfrutó de lo mejor que Alemania podía ofrecer. Su escepticismo sobre el régimen nazi solo es contenido por su sentido del deber y el amor a su patria.



ARMAS PRINCIPALES:

- **PISTOLA ANTITANQUE:** la primera (y última) pistola antitanque del mundo. Es un arma antiblindado fácil de transportar que dispara proyectiles letales en trayectoria de arco.
- **PANZERFAUST:** dispara cohetes eficaces contra los blindados. De gran potencia, es la envidia de muchos pelotones de granaderos aliados.
- **PANZERSCHRECK:** el culmen del Eje en cuanto a armamento apoyado sobre el hombro, muy efectivo contra blindaje pesado y emplazamientos.

ARMAS SECUNDARIAS:

- **ESCOPETA DE CAZA:** una reliquia de la familia Von Beck. Dispara una buena cantidad de perdigones en abanico, lo que la hace muy útil a corta distancia contra infantería.
- **GRANADA DE FRAGMENTACIÓN:** muy útil contra infantería y blindados, su carga explosiva provoca daños en un radio amplio.

GENERAL VIKTOR MORDER

Viktor Morder ascendió a general de las SS de la única forma posible: abrazando la causa. Su astucia solo es superada por su crueldad y ambición. Puede que no esté dispuesto a dar su vida por el Reich, pero ha puesto a su disposición sin reparos las vidas de sus hombres en muchas ocasiones.



ARMAS PRINCIPALES:

- **MP44:** con su poco peso, su gran cargador y una cadencia de fuego alta, es la base de la infantería del Eje.
- **MG34:** aunque se diseñó para usarse con un trípode, la fuerza de Morder le permite dispararlo desde su hombro.
- **MG42:** el último grito en ametralladoras. Esta arma causa grandes daños a larga distancia y posee gran precisión.

ARMAS SECUNDARIAS:

- **LANZALLAMAS:** dispara un chorro a presión de líquido ardiendo. Es un arma de gran potencia, especialmente contra infantería y vehículos.
- **BOMBA LAPA:** el abanderado de los dispositivos explosivos improvisados. Una de estas bien pegada en tu tanque, y te vas directo al infierno con los gastos pagados.

NINA DIEDERICH

Miembro destacado de las Auxiliares femeninas de las SS, Nina Diederich goza de gran poder en el ejército nazi. Asesina implacable, destaca en operaciones encubiertas y actúa como guardaespaldas personal del general Morder.



ARMAS PRINCIPALES:

- **FUSIL LIGERO:** disparos rápidos, potentes y precisos. Inútil contra blindados, emplazamientos y estructuras.
- **FUSIL:** más potente que el fusil ligero y con una cadencia de fuego mayor. Su visor mejorado lo convierte en un arma letal.
- **FUSIL DE FRANCOTIRADOR:** arma de largo alcance y gran precisión. Proporciona una visión envidiable, una precisión excepcional y un poder de impacto brutal.

ARMAS SECUNDARIAS:

- **PISTOLA:** su alta cadencia de fuego hace de la pistola un recurso magnífico para el combate cuerpo a cuerpo, ya que es más versátil que los aparatosos fusiles.
- **MOLOTOV:** devastación en líquido inflamable.



Una vez que hayas elegido a tu héroe, se te asignará un pelotón. Cada héroe cuenta con compañeros de pelotón que se complementan entre sí. Úsalos para coordinar ataques, hacerte con vehículos y emplazamientos o defender posiciones estratégicas.

Tu pelotón se aprovechará de la cobertura y el terreno, concentrando su fuego de forma inteligente mientras cumples tus órdenes. De ti depende determinar cómo utilizar tu pelotón, así que hazte cargo y idale al enemigo donde más duele!

USO DE LAS ÓRDENES DE PELOTÓN

Las Órdenes de pelotón son órdenes concretas que, una vez dadas, permiten a tu pelotón actuar como una unidad para superar complicadas situaciones de combate. Todos los héroes pueden dar Órdenes de pelotón, algunas inherentes a cada uno de ellos. Funcionan de la siguiente forma:

ASALTO (TODOS LOS HÉROES)

El pelotón se divide en dos grupos y, aprovechando la cobertura, atacan una posición enemiga mientras lanzan granadas y barren la zona con sus disparos. Cuando el pelotón alcanza su destino, se enfrenta a los enemigos restantes cuerpo a cuerpo hasta que los elimina. Presiona hacia arriba en el  para ordenar un Asalto.

SUPRESIÓN (TODOS LOS HÉROES)

El pelotón avanza hacia el enemigo, de forma imprecisa pero fulminante. La intensidad del ataque es tal que el enemigo se ve obligado a retroceder y ponerse a cubierto. La supresión cancela las órdenes de mando enemigas, por lo que utilizaría a tiempo es primordial. Presiona hacia la izquierda en el  para ordenar Supresión.

COMBATE CUERPO A CUERPO (DEUCE Y VON BECK)

El pelotón deja de disparar y corre hacia los soldados enemigos, enfrentándose a ellos en un combate cuerpo a cuerpo letal. Esta orden no funciona contra vehículos. Presiona hacia la derecha en el  para ordenar Combate a cuerpo.

GAS LACRIMÓGENO (TOMMY MAC Y MORDER)

El pelotón avanza hacia el nido de ametralladora o el cañón antitanque seleccionado y lanza granadas de gas lacrimógeno. El efecto de los gases obliga a las unidades de la zona a evacuar. Esta orden de pelotón funciona solo contra nidos de ametralladora y emplazamientos con cañones antitanque. Presiona hacia la derecha en el  para ordenar Gas lacrimógeno.

SECUESTRO (J.D. Y NINA)

Esta orden funciona como la de Asalto, pero funciona contra vehículos. Presiona hacia la derecha en el  para ordenar Secuestro.

CANCELACIÓN DE LAS ÓRDENES DE PELOTÓN

Puedes cancelar una orden de pelotón si presionas hacia abajo en el .

Tienes a tu entera disposición todos los recursos militares de los EE.UU. Utiliza "Destrucción a la carta" para solicitar refuerzos, nidos de ametralladoras, cañones antitanque, vehículos, bombardeos de artillería e incluso ataques aéreos. ¡Solicítalo cuando y donde quieras para que te sea más fácil conseguir tus objetivos y arrasarlo todo desde aquí a Berlín!

Pero todo en este mundo tiene un precio... Utilizar "Destrucción a la carta" te costará Unidades de campo (UC para abreviar).

Las UC se consiguen combatiendo. Obténlas matando enemigos, destruyendo sus vehículos y emplazamientos, demoliendo todo lo que te rodea; incluso sufrir bajas en tus filas te proporcionará estos valiosos recursos. Cuando tengas suficientes UC, no tendrás más que abrir "Destrucción a la carta" (presionando **Y** y ordenar lo que quieras. El equipo que pidas será lanzado al frente desde los aviones de suministros.

Usados adecuadamente, los vehículos blindados son una baza segura en cualquier campo de batalla.

Utiliza el menú "Destrucción a la carta" para solicitar cualquiera de los vehículos disponibles en "The Outfit". O, si tienes pocas UC, puedes buscar vehículos abandonados o secuestrar uno del enemigo!

No olvides que para aprovechar todas las funciones de algunos vehículos de "The Outfit" se necesita más de una persona. Si vas solo, únicamente podrás disparar las armas o conducir, pero no ambas cosas a la vez. Y aquí entra en escena tu pelotón. Tus compañeros se colocarán en las plazas libres, lo que te permitirá pilotar y disparar al mismo tiempo. ¡Asegúrate de no dejar atrás a tu pelotón mientras avanzas en solitario contra el enemigo!

Cuando manejas un vehículo, los botones de disparo principal y secundario controlan las armas del mismo (**RT** y **LT**). El vehículo se maneja como si se tratase del héroe.

Si tienes suficientes UC, puedes reparar vehículos dañados. Sitúate junto a uno y presiona **A**.

Si capturas un parque móvil, puedes requisar y utilizar vehículos más avanzados.

VEHÍCULOS VERSÁTILES

Los vehículos más ligeros y maniobrables del arsenal aliado.

4X4

Viene equipado con una ametralladora del calibre .30. Úsalo para desplazarte rápidamente y hacer huir al enemigo.



VEHÍCULOS (CONT.)
VEHÍCULOS ALIADOS

4X4 CON BAZUCA

Un vehículo 4x4 equipado con una bazuca se convierte en una unidad antiblindado eficaz, aunque también frágil.



M8 GREYHOUND

El Greyhound es un ágil vehículo blindado de ataque inmune a la mayoría de armas de pequeño calibre. Monta una ametralladora de calibre .50 y un temible cañón de 37mm. Tan letal como versátil.



SEMIORUGAS

El semioruga aliado puede equiparse con tres complementos de armas diferentes.

SEMIORUGA

Su ametralladora del calibre .50 es ideal contra la infantería enemiga, y su bodega blindada puede transportar un pelotón completo al frente.

**SEMIORUGA QUAD .50**

La ametralladora Quad .50 puede deshacerse con facilidad de infantería, aviación y vehículos ligeros.

**SEMIORUGA DE 75MM**

Aumenta el potencial ofensivo al combinar un cañón antitanque de 75mm con un semioruga. De gran poder destructivo, aunque resulta vulnerable a ataques a corta distancia.



TANQUES

Los tanques aliados son la fuerza bruta de las tropas de invasión de Normandía.

TANQUE

Con su avance imparable por el Rin, el tanque ha demostrado en innumerables ocasiones que es una obra robusta de ingeniería americana. Armado con una ametralladora del calibre .50 y un cañón de 75mm, acaba con todos los nazis que se le presentan.



CROCODILE

Equipado con un lanzallamas de alcance medio, es ideal para el combate a corta distancia y contra soldados a pie.

Devastador a corta distancia.



CALLIOPE

Nada hace correr más al enemigo que un Calliope. Equipado con un cañón letal de 75mm y una estructura superior con cohetes, el Calliope es lo más moderno en maquinaria de guerra de largo alcance.



CARROS BLINDADOS

Conocidos por su increíble fiabilidad, el coche armado del Eje, el vehículo con cañón y el Puma son transportes de tropas ágiles, robustos y letales.

**COCHE ARMADO**

Este vehículo es un medio de transporte barato y rápido que monta una ametralladora MG34 estándar.

VEHÍCULO CON CAÑÓN

Este vehículo está equipado con un cañón de 28mm, que lo hace muy eficaz contra infantería y blindados pesados. No puede hacerle frente a un tanque, pero sí es un quebradero de cabeza para las orugas.

**PUMA**

Su potente motor, su cañón de 50mm y la ametralladora de 7,92mm convierten al Puma en un monstruo de 8 ruedas. Sus carencias en maniobrabilidad se compensan con su capacidad para enfrentarse a los blindados enemigos.



WAGENS

El Wagen del Eje combina lo mejor del blindaje y la maniobrabilidad.

WAGEN

El semioruga utilizado por el Eje monta una ametralladora de 7,92mm. Es el equivalente al semioruga aliado, aunque este transporte para tropas presenta un mayor blindaje y una potencia de fuego más reducida.

**FLAMMPANZERWAGEN**

El Flammpanzerwagen cuenta con un lanzallamas y una ametralladora de 7,92mm. Resulta tan mortal como el lanzallamas del Crocodile, pero necesita menos IJC.

ROCKETWAGEN

El Rocketwagen es la plataforma lanzacohetes móvil de largo alcance del Eje. Es perfecto para arrasar posiciones aliadas y pequeñas ciudades.



TANQUES

Los tanques del Eje son máquinas bélicas legendarias dotadas de blindaje pesado, agilidad y una potencia destructiva brutal.

PANZER

El Panzer arrasa con todo lo que se encuentra a su paso. Su cañón de 75mm y su ametralladora de 7,92mm lo convierten en un serio rival para los tanques aliados. Este tanque refleja a la perfección la idea de "guerra relámpago".



WIRBELWIND

El Wirbelwind monta cuatro cañones de 20mm. Se diseñó en principio como tanque antiaéreo, pero también es magnífico contra soldados de a pie y blindados ligeros.

PANTHER

El culmen de la maquinaria de guerra blindada del Eje. Cuenta con un voraz cañón de 75mm y una ametralladora de 7,92mm. El Panther resulta difícil de destruir incluso cuando no responde al fuego.



Hay otras muchas unidades que podrás encontrar en el campo de batalla.

Aviones de suministro, automóviles civiles, cazas y bombarderos del Eje o aliados e incluso trenes de ataque blindados. Todos estarán a tu disposición en "The Outfit".

La aviación no puede controlarse directamente, pero sí que es vulnerable a los ataques y puede destruirse con cañones antiaéreos.



OTROS VEHÍCULOS

Al igual que los vehículos, los emplazamientos pueden solicitarse en el menú "Destrucción a la carta" y son lanzados desde el aire. Pero a diferencia de los vehículos, no pueden moverse una vez comprados, así que elige bien dónde los colocas! Cuando aparezca la imagen difuminada del emplazamiento, colócalo con **Ⓛ** y rótao con **Ⓜ**. Elegir el ángulo adecuado es primordial, ya que los emplazamientos tienen un margen de tiro fijo.

Puedes utilizar directamente los emplazamientos u ordenar a uno de tus compañeros de pelotón que se ponga a los mandos mientras tú sigues con la lucha en otro lugar.



EMPLAZAMIENTOS

LOS ALIADOS CUENTAN CON UNA AMPLIA GAMA DE EMPLAZAMIENTOS Y MATERIAL BÉLICO.

AMETRALLADORAS

Las armas contra infantería principales, los emplazamientos de ametralladora, también son efectivas contra blindaje ligero.



NIDO DE AMETRALLADORA CALIBRE .30

Ametralladora barata y efectiva, perfecta para posiciones defensivas.



NIDO DE AMETRALLADORA CALIBRE .50

Perfecta para deshacerse de objetivos complicados.



NIDO ANTIÁEREO DE 40MM

Muy efectivo contra infantería, blindados ligeros y aviación.



CAÑONES Y ARTILLERÍA

Los cañones antitanque, con sus devastadores proyectiles antiblindaje, son una defensa letal contra los blindados enemigos.



NIDO ANTITANQUE DE 37MM

Efectivo contra objetivos con blindaje ligero.



NIDO ANTITANQUE DE 57MM

Su potente cañón antiblindaje es capaz de destruir cualquier tipo de blindado de forma rápida y eficaz.



NIDO ANTITANQUE DE 75MM

Pieza de artillería muy potente que dispara proyectiles explosivos.



LA MAQUINARIA BÉLICA DEL EJE TAMBIÉN CUENTA CON UN LETAL ARSENAL DE EMPLAZAMIENTOS PARA EL CAMPO DE BATALLA QUE NO TIENE NADA QUE ENVIDIAR AL ALIADO.

AMETRALLADORAS

Las ametralladoras son la base de la infantería del Eje.



NIDO DE AMETRALLADORA MG34

Perfecto para triturar la infantería enemiga.



NIDO DE AMETRALLADORA MG42

Su versatilidad, potencia y fácil manejo lo convierten en la mejor opción para el control de masas.



NIDO ANTIAÉREO WIRBLEWIND

Un cañón antiaéreo devastador. Aunque un proyectil solo no es muy potente, su gran cadencia de fuego hace el resto.



EMPLAZAMIENTOS
(CONT.)
EMPLAZAMIENTOS DEL EJE

CAÑONES Y ARTILLERÍA

Los cañones y la artillería de las tropas del Eje son famosos por su devastadora potencia de fuego y fiabilidad.



NIDO ANTITANQUE DE 37MM

Los cartuchos antiblindado son muy útiles contra blindajes ligeros y medios.



NIDO ANTITANQUE DE 50MM

Destrucción del blindaje aliado asegurada.



NIDO ANTITANQUE DE 75MM

Un cañón de tanque fijo, fácil de colocar. Letal para todo tipo de objetivos.



Capturar objetivos estratégicos es primordial para el desarrollo de la guerra. Estos puntos te proporcionan zonas de reentrada, reducen los Puntos de mando enemigos, te dan acceso a vehículos y armas más potentes y te dan valiosas UC. Funciona de la siguiente forma:

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Ocupa y defiende con éxito la zona que rodea un objetivo estratégico durante el tiempo suficiente, y el punto será tuyo. Un objetivo estratégico capturado ondeará tu bandera, al igual que en un objetivo del enemigo podrá verse su distintivo. Comprueba las banderas para saber de forma fácil y rápida qué zonas controlas.



PARQUES MÓVILES Y VEHÍCULOS

Cuando capturas un parque móvil, puedes comprar vehículos mejorados, como el Crocodile o el Calliope (si tienes suficientes UC).

También puedes usarlo como punto de reentrada en caso de que te maten.



TORRE DE COMUNICACIONES

Si capturas una torre de comunicaciones podrás solicitar ataques aéreos o de artillería, y en partidas multijugador con Xbox Live, también podrás escuchar a escondidas las conversaciones del enemigo con la habilidad "Pinchar" (si tienes suficientes UC). También puedes usarla como punto de reentrada en caso de que te maten.



ARSENAL

El arsenal permite comprar emplazamientos mejorados como cañones antitanque de 75mm o el cañón antiaéreo Wirblewind (si tienes suficientes UC). También puedes usarlo como punto de reentrada en caso de que te maten.



Hay varios modos de juego multijugador disponibles para Pantalla partida, Interconexión y Live en línea. Son los siguientes:

- **VICTORIA ESTRATÉGICA:** Debes capturar la mayoría de los objetivos estratégicos del mapa. Si un equipo se hace con el control de suficientes de ellos, el equipo rival empieza a perder Puntos de mando. Si te quedas sin Puntos de mando, habrás perdido la partida.
- **TODOS CONTRA TODOS:** Gana el bando que haya conseguido abatir un mayor número de jugadores enemigos al final de la ronda.
- **DESTRUCCIÓN:** El equipo con más UC al final de la partida es el vencedor. Cualquier cosa que pueda destruirse en la partida te proporcionará UC si la vuelas por los aires.

Puedes personalizar tus partidas de la siguiente forma.

SELECCIÓN EJE/ALIADOS

El anfitrión determina qué jugadores serán el Eje y cuáles los aliados.

UC INICIALES

Establece el número de UC que cada jugador tendrá al iniciar la partida.

TIEMPO PARA REENTRAR

Es el tiempo que transcurre antes de que un jugador pueda reentrar tras haber muerto.

PUNTOS DE MANDO INICIALES

Esta opción está disponible en las partidas Victoria estratégica. Cuanto mayor sea, más durará la partida.

DURACIÓN DE PARTIDA

Cuando el tiempo se agota, gana el jugador con más víctimas.

CÓMO ALOJAR UNA PARTIDA

Asegúrate de que tu consola Xbox 360 está conectada a internet y de que estás suscrito a una cuenta de Xbox Live. Ve al menú Multijugador y, a continuación, selecciona la opción para conectarte a Xbox Live. Una vez que hayas iniciado sesión en Xbox Live, selecciona "Alojar juego" y da le un nombre.

XBOX LIVE

Con Xbox Live® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox Live, debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite www.xbox.com/iive

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

MODOS DE JUEGO

- **PARTIDA ESTÁNDAR:** te permite unirte o alojar partidas personalizadas o rápidas.
- **PARTIDA IGUALADA:** te permite unirte o alojar partidas personalizadas o rápidas que influirán en tu posición en la Clasificación de "The Outfit".
- **COOPERATIVA:** invita a tus amigos a que se unan a una campaña para un jugador. Solo podrás jugar a misiones a las que ya hayan llegado todos los demás, y no podrás guardar hasta que superes la misión.
- **DESCARGAS:** te lleva a la zona de descarga de contenido.
- **CLASIFICACIONES:** Muestra las Clasificaciones de "The Outfit", en las que puedes ver tu posición y cómo te las gastas contra otros jugadores de todo el mundo.

DESCARGA DE CONTENIDO

Con Xbox Live, puedes conectarte con otros jugadores mediante el bazar y descargar contenidos adicionales.

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
 Kari Gryc
 Kristian Bourdage
 Michael Moore
 Mike Jackson
 Mike Yuki
 Raul Puiido
 Richard Panholzer
 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
 Zee Ananda

DESIGN

Allen Goode
 Chris Degnan
 Damon Gauthier
 Daniel Kading
 Darwin Yuen
 Josh Mifflin
 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 Miiner

LOCALIZATION

Arnaud Lebesnerais

PROGRAMMING

Daniel Barrero
 Erik Pettersson
 Fred Kimberley
 Auday Hussein
 Bart Mazus
 Brian Segall
 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 McGechaen

TEST LEAD

Matt Kernachan

ADMINISTRATION

VICE PRESIDENT,
PRODUCT DEVELOPMENT-
GENERAL MANAGER
Ron Moravek

EXECUTIVE PRODUCER
Tarrnie Williams

FINANCE
Curtis Terry

HR DIRECTOR
Paula Felibaum

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 Qualles

**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 Beighi

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 Moylan
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 Milner

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 Casse

**ASSOCIATE
PRODUCT MANAGER**

Rocco Scandizzo

FIRST PARTY SUPERVISOR

Matt Ames

LEGAL

Jenni Carlson
Brandy Carriilo
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**

Brian 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 Offenberg

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

Helen 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

"Si la saga Grand Theft Auto fue un fogonazo para los juegos de acción,
Saint's Row hará arder todo el género."

GAMEPRO

Disponible en primavera
de 2006



18+

www.pegi.info

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

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** o a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tsai.es

FAP
cine.video.tv

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

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
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
for FAQs and full online support



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 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 y los logotipos de Xbox, Xbox 360 y Xbox Live son marcas comerciales
o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países.