XBOX 360

XBOX LIVE

The Outfit

FELDHANDBUCH

relic ENTERTAINMENT

THQ

⚠ WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

Vorstellung von The Outfit 2
Hintergrundgeschichte 2

Benutzung des Xbox 360 Controllers 2

Steuerung bei The Outfit 3

Menüs 4
Hauptmenü 4
Kampagnenmenü 4
Mehrspielermenü 4
Optionsmenü 4

Bildschirmanzeige 5

Spielablauf 7
Die Charaktere 7

The Outfit 7
Captain Deuce Williams 7
Sergeant Thomas 'Mac' Macintyre 7
Lieutenant John Davis Tyler .8

Der Gegner 9
General Hans von Beck 9
General Viktor Mörder 9
Nina Diederich 10

Einsatz von Gruppen 11
Verwendung von Gruppenbefehlen 11
Abbruch von Gruppenbefehlen 11

Zerstörung auf Befehl™ 12

Fahrzeuge 12
Fahrzeuge der Alliierten 13
Fahrzeuge der Achse 16

Andere Fahrzeuge 19

Stellungen 19
Stellungen der Alliierten 20
Stellungen der Achse 21

Eroberungseinsätze 22

Mehrspielermodus 23
Verbindung zu Xbox Live 24

Mitwirkende 25

Nutzungsbedingungen 31

THQ Kundenservice 33

VORSTELLUNG VON THE OUTFIT

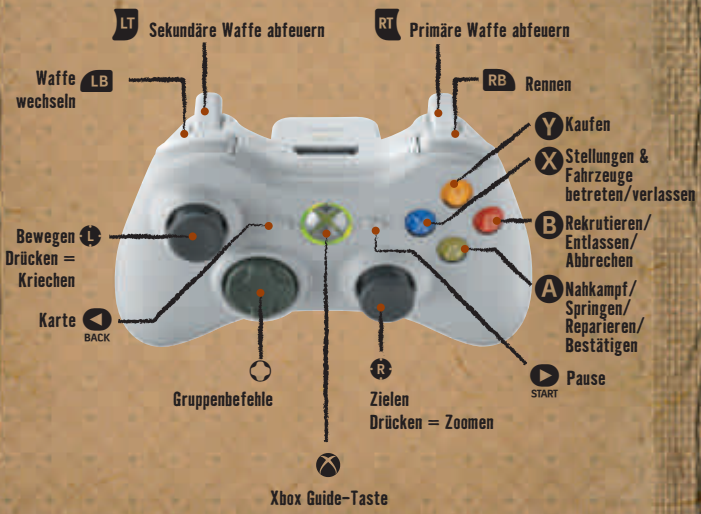
HINTERGRUNDGESCHICHTE

1941 traten die USA in den Zweiten Weltkrieg ein. Seitdem sah ihre militärische Doktrin den Einsatz umfangreicher und schlagkräftiger Truppen vor. Gestützt auf die unglaubliche Produktionskapazität der US-amerikanischen Industrie, setzten diese Armeen sowohl rohe Gewalt als auch eine enorme Überzahl ein, um den Sieg zu erringen. Wenn man die Armee als 'Breitschwert' bezeichnet, so sind spezielle Truppen das 'Skalpell', das tief in Bereiche vordringt, die die Armee nicht erreichen kann. Ihnen werden die gewagten, fast selbstmörderischen Einsätze überlassen, mit denen man Kriege gewinnt. Sie sind Spezialisten für improvisierte Sprengladungen, Experten für die Kriegsführung der Alliierten und der Achse - diese Freiwilligen sind die Besten der Besten.

SIE SIND DIE ERSTE GEHEIME ELITETRUPPE IN DER GESCHICHTE DER USA.

SIE SIND ... THE OUTFIT.

BENUTZUNG DES XBOX 360 CONTROLLERS



STEUERUNG BEI THE OUTFIT

Hier ist ein kurzer Überblick über die Funktionsweise der Standardsteuerung mit dem Xbox 360 Controller.

TASTE/STICK	FUNKTION
L	Bewegen
L drücken	Kriechen
○	Gruppenbefehle
R	Zielen
R drücken	Zoomen
A	Nahkampf/Springen/Reparieren/Bestätigen
B	Rekrutieren/Abbrechen
X	Stellungen & Fahrzeuge betreten/verlassen
Y	Zerstörung auf Befehl™
RB	Rennen
RT	Primäre Waffe abfeuern
START	Pause
BACK	Karte/Aufträge
LB	Waffe wechseln
LT	Sekundäre Waffe abfeuern/werfen

Im Hauptmenü gibt es folgende Optionen:

- **KAMPAGNE:** Ein Spiel im Einzelspielermodus starten oder fortsetzen.
- **MEHRSPIELER:** Ermöglicht ein Spiel im Mehrspielermodus.
- **OPTIONEN:** Öffnet das Optionsmenü.
- **ORDEN:** Die Belohnungen für Tapferkeit und Ruhm werden präsentiert.

Wählen Sie die Menüpunkte entweder mit ◯ oder L aus.

- A Auswahl bestätigen
- B Auswahl abbrechen

KAMPAGNENMENÜ

Im Kampagnenmenü stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- **NEUE KAMPAGNE:** Startet eine neue Kampagne im Einzelspielermodus.
- **KAMPAGNE FORTSETZEN:** Lädt den zuletzt erreichten Spielstand.
- **SPIEL LADEN:** Setzen Sie ein zuvor gespeichertes Spiel fort.
- **KINO:** Hier können Sie sich Filme von Einsätzen ansehen, die Sie bereits beendet haben.

MEHRSPIELERMENÜ

Im Mehrspielermenü stehen folgende Punkte zur Auswahl:

- **XBOX LIVE®:** Bringt Sie zum Xbox Live Menü (siehe Kapitel "Xbox Live").
- **GETEILTER BILDSCHIRM:** Zwei Personen können auf einer Xbox 360 Konsole mit- oder gegeneinander The Outfit spielen.
- **SYSTEM LINK:** Hier können zwei oder mehr Xbox 360 Konsolen für Mehrspieler-Action miteinander verbunden werden.

OPTIONSMENÜ

Mit diesen Optionen können die Einstellungen des Spiels verändert werden.

1 **MINIKARTE:** Eine Draufsicht auf das aktuelle Einsatzgebiet. Angezeigt werden Ihre Position und die Positionen von Einsatzzielen und verbündeten Einheiten.

2 **GESUNDHEITSANZEIGE:** Hier können Sie Ihren aktuellen physischen Zustand ablesen. Wenn die Anzeige auf null sinkt, stirbt Ihr Charakter.

3 **AUSDAUER:** Hier wird Ihre derzeitige Kondition angezeigt. Sinkt der Wert unter null, kann Ihr Charakter nicht mehr rennen, bis die Anzeige wieder aufladt.

4 **FE-ANZEIGE:** Die Anzahl der Feldeinheiten (FE), die Sie gesammelt haben und Ihnen nun zur Verfügung steht.

5 **AUFTRAGSANZEIGE:** Hier können Sie ablesen, ob Sie den Fuhrpark, das Arsenal oder den Sendemast eingenommen haben.

6 **ZIELKREUZ:** Das Zielkreuz verändert je nach anvisiertem Ziel seine Farbe. Es ist grün bei Verbündeten und rot bei Gegnern.

7 **ÜBERHITZUNGSANZEIGE:** Auf beiden Seiten des Zielkreuzes befindet sich die Anzeige der Waffentemperatur. Eine überhitzte Waffe kann nicht abgefeuert werden, bis sie wieder abgekühlt ist.

8 **GRANATEN-WURFANZEIGE:** Die Überhitzungsanzeige stellt in Blau dar, wie weit Sie eine Granate werfen werden.

9 **GRUPPENBEFEHLANZEIGE:** Hier können Sie ablesen, aus wie vielen Männern derzeit Ihre Gruppe besteht und welche Gruppenbefehle Ihr Held geben kann..

BILDSCHIRMANZEIGE (FORTS.)

Folgende Anzeigen sind nur in besonderen Spieltypen oder -situationen zu sehen:

- **KOMMANDOPUNKTE:** Bei einigen Spielen besteht das Ziel darin, die Kommandopunkte des Gegners zu reduzieren. Die Gesamtzahl der Kommandopunkte, die beide Teams besitzen, kann dann von beiden Spielern abgelesen werden (siehe Mehrspielermodus).
- **AUFTRÄGE UND KARTE:** Drücken Sie BACK, um den Auftragsbildschirm zu öffnen. Dort erhalten Sie einen Überblick über das Einsatzgebiet, die verbleibenden Aufträge und andere wichtige Informationen.

Jedes Mitglied von The Outfit ist in einem anderen Fachgebiet der Kriegsführung ein Spezialist. Jeder hat seine besonderen Stärken, Schwächen und Fähigkeiten, und die Persönlichkeit spiegelt sich auch in der Wahl der Waffen wider. Im Verlauf eines Spiels im Einzelspieler- oder Mehrspielermodus erhalten Ihre Helden Zugriff auf immer bessere Waffen.

THE OUTFIT

CAPTAIN DEUCE WILLIAMS

Als Anführer von The Outfit hat Deuce sich die Bewunderung seiner Männer auf dem harten Weg erarbeitet – im Kampf. Er wurde schon mehrfach degradiert, damit er auf dem Schlachtfeld bleibt, wo er den meisten Schaden anrichten kann.

PRIMÄRE WAFFEN:

- BAZOOKA – Am wirkungsvollsten gegen Fahrzeuge und Stellungen. Die Geschosse fliegen in einem Bogen anstatt in gerader Linie. Finden Sie die optimale Entfernung heraus, um die größtmögliche Genauigkeit zu erzielen.
- SCHWERE BAZOOKA – Der böse große Bruder der Bazooka. Er besitzt einen Wumms, der selbst Panzerkommandeure das Fürchten lehrt.
- PANZERABWEHRGEWEHR – Besitzt einen gewaltigen Rückschlag, aber die unglaubliche Feuerkraft dieses Monstrums hat es zu Deuces Lieblingswaffe gemacht.

SEKUNDÄRE WAFFEN:

- REVOLVER .45 – Deuces Stolz und Freude mit 7,5 Zoll Lauf und Kaliber .45. Auf kurze Entfernung tödlich.
- SPLITTERGRANATE – Wirkungsvoll gegen Infanterie und Panzer. Richtet Schaden in großem Umkreis an.

SERGEANT THOMAS 'MAC' MACINTYRE

Tommy Mac ist ein großer Bauernjunge aus Iowa. Viele Muskeln und wenig Hirn – sein geradliniger Stil und seine unglaubliche Kraft haben ihm den Ruf eingehandelt, seine Arbeit immer zu Ende zu bringen.

PRIMÄRE WAFFEN:

- GREASE GUN – Eine kompakte Maschinenpistole des Kalibers .45. Ganz hervorragend auf kurze Entfernungen.
- MASCHINENPISTOLE – Der beste Freund eines jeden Fieslings. Gute Durchschlagskraft und eine höhere Genauigkeit als die Grease-Gun.
- LEICHTES MASCHINENGEWEHR – Für den Einsatz im Stellungskampf. Tommys unglaubliche Kraft ermöglicht es ihm jedoch, das Biest von seiner Schulter aus abzufeuern.

SEKUNDÄRE WAFFEN:

- FLAMMENWERFER – Schießt einen Hochdruckstrahl brennender Flüssigkeit ab. Eine schrecklich destruktive Anti-Personen- und Anti-Fahrzeug-Waffe.
- HAFTBOMBE – Das Vorzeigekind aller improvisierten Sprengladungen. Eine davon an einen Panzer angebracht, kommt sie einem Fahrschein in die Hölle gleich.

LIEUTENANT JOHN DAVIS TYLER

John Davis (kurz J.D.) wurde in New York City geboren und wuchs auch dort auf. Als Kind lebte er mit seinem Großvater in den Wäldern von New England, wo er seine legendären Fähigkeiten in Sachen Tarnung, Spurensuche und Zielschießen erlernte.

PRIMÄRE WAFFEN:

- LEICHTES GEWEHR – Schießt schnell, kraftvoll und sehr genau. Wirkungslos gegen Panzerungen, Stellungen und Gebäude.
- GEWEHR – Etwas besser als das leichte Gewehr und mit einer schnelleren Feuergeschwindigkeit. Der verbesserte Zoom macht es besonders tödlich.
- SCHARFSCHÜTZENGEWEHR – Eine äußerst genaue Waffe für große Entfernungen. Verfügt über den besten Zoom, außerordentliche Genauigkeit und tödliche Durchschlagskraft.

SEKUNDÄRE WAFFEN:

- GRABENFLINTE – Gibt einen Streuschuss mit Schrot ab. Setzen Sie diese Waffe im Kampf Mann gegen Mann und auf kurze Entfernungen ein, wo ein Treffer sicher ist.
- MOLOTOW-COCKTAIL – Eine Flasche voll mit J.D.s Spezialmischung aus Sprengstoffen und mit einer Zündschnur versehen. Sowohl für Fahrzeuge als auch für Infanteristen vernichtend in der Wirkung.

DER GEGNER

GENERAL HANS VON BECK

Wurde mit dem silbernen Löffel im Mund geboren und wie ein Adliger erzogen. Hans von Beck erhielt die beste Erziehung, die Deutschland zu bieten hatte. Sein Zynismus über das Naziregime wird nur von seinem Pflichtbewusstsein und seiner Liebe zum Vaterland gebremst.

PRIMÄRE WAFFEN:

- STURMPISTOLE – Die erste (und letzte) Panzerabwehrpistole der Welt. Eine leicht tragbare Panzerabwehrwaffe, die Geschosse in hohem Bogen abfeuert und Ziele sicher erledigt.
- PANZERFAUST – Schießt Panzer brechende Raketen und ist unglaublich wirkungsvoll. Die alliierten Bazooka-Schützen blicken auf sie voller Neid.
- PANZERSCHRECK – Der Höhepunkt in der Entwicklung von Schulterwaffen der Achse. Sie hilft bei schweren Panzern und gegen Stellungen.

SEKUNDÄRE WAFFEN:

- JAGDFLINTE – Ein Erbstück der Familie von Beck. Sie feuert einen gut verteilten Streuschuss, ihr Einsatz ist daher vor allem im Nahkampf gegen Infanterie sinnvoll.
- SPLITTERGRANATE – Wirkungsvoll gegen Infanterie und Panzer. Richtet Schaden in großem Umkreis an.

GENERAL VIKTOR MÖRDER

Viktor Mörder ist auf die einzige mögliche Weise zum SS-General aufgestiegen: durch intensivste Beschäftigung mit der Sache. Seine Intelligenz wird nur noch von seiner Grausamkeit und seinem Ehrgeiz übertroffen. Er gibt vielleicht nicht sein eigenes Leben für das Reich her, aber er hat bereits mehrfach großzügig das Leben seiner Männer gegeben.

PRIMÄRE WAFFEN:

- MP44 – Leichtgewichtig und mit großem Magazin ausgestattet; die hohe Feuergeschwindigkeit macht sie zu einer wichtigen Waffe für die Infanterie der Achse.
- MG34 – Sollte beim Schießen eigentlich auf einem Dreifuß stehen, Mörders pure Willenskraft ermöglicht es ihm jedoch, es von der Schulter abzufeuern.
- MG42 – Das letzte Wort in der Entwicklung von Maschinengewehren; diese Waffe verursacht erheblichen Schaden und zielt auch auf große Entfernungen genau.

SEKUNDÄRE WAFFEN:

- FLAMMENWERFER – Schießt einen Hochdruckstrahl brennender Flüssigkeit ab. Eine schrecklich destruktive Anti-Personen- und Anti-Fahrzeug-Waffe.
- HAFTBOMBE – Das Vorzeigekind aller improvisierten Sprengladungen. Eine davon an einen Panzer angebracht, kommt sie einem Fahrschein in die Hölle gleich.

NINA DIEDERICH

Nina Diederich ist ein hochrangiges Mitglied der SS-Frauenorganisation und hat eine bemerkenswerte Machtstellung bei der Nazi-Armee. Sie glänzt bei verdeckten Operationen und dient General Mörder als persönliche Leibwache.

PRIMÄRE WAFFEN:

- LEICHTES GEWEHR - Schießt schnell, kraftvoll und sehr genau. Wirkungslos gegen Panzerungen, Stellungen und Gebäude.
- GEWEHR - Etwas besser als das leichte Gewehr und mit einer schnelleren Feuergeschwindigkeit. Der verbesserte Zoom macht es besonders tödlich.
- SCHARFSCHÜTZENGEWEHR - Eine äußerst genaue Waffe für große Entfernungen. Verfügt über den besten Zoom, außerordentliche Genauigkeit und tödliche Durchschlagskraft.

SEKUNDÄRE WAFFEN:

- PISTOLE - Durch die hohe Feuergeschwindigkeit eignet sich die Pistole hervorragend für Schüsse auf kurze Distanz. Außerdem ist sie vielseitiger als die meisten Gewehre.
- MOLOTOW - Heiße flüssige Zerstörung.

Sobald Ihr Held ausgewählt ist, wird Ihnen die Gruppenführung übertragen. Jeder Held wird von Kameraden begleitet, die seine Stärken ergänzen. Mit ihnen können Angriffe koordiniert, Fahrzeuge bemannt und Stellungen verteidigt werden.

Ihre Gruppe nutzt die Vorteile von Deckung und Gelände und schießt gezielt während der Ausführung Ihrer Befehle. Sie müssen selbst entscheiden, wie Ihre Gruppe am besten eingesetzt wird, also übernehmen Sie die Führung und treffen Sie den Gegner dort, wo es weh tut!

VERWENDUNG VON GRUPPENBEFEHLEN

Gruppenbefehle sind bestimmte Kommandos, die Ihre Gruppe als Einheit agieren lassen, um gewagte und tödliche Aktionen durchzuführen. Zwar kann jeder Held Gruppenbefehle geben, jedoch stehen nicht alle Befehle allen Helden zur Verfügung. Und so funktioniert es:

ANGREIFEN (ALLE HELDEN)

Ihre Gruppe teilt sich in zwei Teams auf und stürmt - unter Ausnutzung der Deckung - eine gegnerische Stellung. Dabei werfen sie Granaten und nehmen die ganze Gegend unter Beschuss. Wenn die Gruppe das Ziel erreicht hat, gibt es einen Nahkampf mit den verbleibenden Truppen, bis diese überwältigt sind. Drücken Sie ◯ hoch, um den Angriffsbefehl zu geben.

SPERRFEUER (ALLE HELDEN)

Ihre Gruppe rückt zum Gegner vor und übersät ihn mit ungezieltem, aber gleichwohl vernichtendem Beschuss. Die Intensität dieses Angriffs zwingt den Gegner in die nächstbeste Deckung. Der Gegner muss seine Gruppenbefehle beenden; das Timing ist hierbei also wichtig. Drücken Sie ◯ links, um den Sperrfeuerbefehl zu geben.

NAHKAMPF (DEUCE UND VON BECK)

Ihre Gruppe stellt das Feuer ein, rennt den gegnerischen Soldaten entgegen und verwickelt sie in einen tödlichen Nahkampf. Dieser Befehl funktioniert nicht bei Fahrzeugen. Drücken Sie ◯ rechts, um den Nahkampfbefehl zu geben.

TRÄNENGAS (TOMMY MAC UND MÖRDER)

Ihre Gruppe rückt auf die ausgewählte MG-Stellung vor und wirft Tränengaskanister. Die Kanister zerplatzen auf dem Boden und zwingen alle Einheiten, diese Gegend zu verlassen. Dieser Gruppenbefehl funktioniert nur bei MG- und Pak-Stellungen. Drücken Sie ◯ rechts, um den Tränengasbefehl zu geben.

ENTFÜHRUNG (J.D. UND NINA)

Dieser Gruppenbefehl funktioniert wie 'Angreifen', wird jedoch gegen Fahrzeuge eingesetzt. Drücken Sie ◯ rechts, um den Befehl 'Entführung' zu geben.

ABBRUCH VON GRUPPENBEFEHLEN

Sie können einen Gruppenbefehl widerrufen, indem Sie ◯ nach unten drücken.

ZERSTÖRUNG AUF BEFEHL™

Die Ressourcen des US-Militärs unterstehen Ihrem Befehl. Benutzen Sie Zerstörung auf Befehl™, um Verstärkung, MG-Stellungen, Pak, Fahrzeuge, Artilleriebeschuss und Luftangriffe anzufordern. Nutzen Sie diese Möglichkeit, wann und wo immer Sie sie brauchen, um Ihre Ziele zu erreichen und alles von hier bis Berlin einzuebnen.

Nichts ist umsonst ... alles, was Sie mit Zerstörung auf Befehl™ anfordern können, kostet Sie Feldeinheiten (kurz FE).

FE verdient man sich durch Kämpfen. Das Ausschalten von Soldaten, Zerstören von Fahrzeugen und Stellungen, Vernichten der Welt um Sie herum und sogar das Hinnehmen von Verlusten bringt Ihnen diese wertvolle Ressource. Wenn Sie genügend FE bekommen haben, rufen Sie mit Y einfach Zerstörung auf Befehl™ auf und nennen Ihre Anforderung. Die entsprechende Ausrüstung wird kurz darauf von einem Versorgungsflieger abgeworfen.

FAHRZEUGE

Wenn sie sachgemäß eingesetzt werden, sind gepanzerte Fahrzeuge auf jedem Schlachtfeld eine dominante Macht.

Benutzen Sie die Zerstörung auf Befehl™, um beliebige der vielen verfügbaren Fahrzeuge anzufordern. Falls Ihnen die FE ausgegangen sind, können Sie auch nach verlassenen Fahrzeugen spähen oder sogar eines der gegnerischen Seite stehlen!

Wichtig ist dabei nur, dass Sie daran denken, dass viele Fahrzeuge in The Outfit nur von mehreren Personen vollständig eingesetzt werden können. Wenn Sie alleine sind, können Sie die Waffen abfeuern oder fahren, aber nicht beides gleichzeitig. Da kommt dann Ihre Gruppe ins Spiel. Sie bemannt leere Positionen, wodurch Sie gleichzeitig fahren und schießen können. Lassen Sie Ihre Gruppe nicht im aufgewirbelten Dreck stehen, wenn Sie losbrausen, um den Gegner anzugreifen!

Wenn Sie ein Fahrzeug bemannen, benutzen Sie mit den primären und sekundären Feuertasten [RT & LT] die Waffen Ihres Fahrzeugs. Die Steuerung des Fahrzeugs funktioniert wie bei Ihrem Helden.

Wenn Sie genügend FE haben, können Sie beschädigte Fahrzeuge reparieren, indem Sie sich daneben stellen und A drücken.

Die Eroberung des Fuhrparks ermöglicht Ihnen den Zugriff auf weitere Fahrzeuge.

ALLZWECKFAHRZEUGE

Die leichtesten und beweglichsten Fahrzeuge im Fuhrpark der Alliierten.

ALLRADFAHRZEUG

Ausgerüstet mit einem Maschinengewehr Kaliber .30. Benutzen Sie es, um schnell die Karte zu überqueren und gegnerische Truppen zu jagen!

BAZOOKA ALLRADFAHRZEUG

Wird ein Allradfahrzeug mit einer Bazooka ausrüstet, so bekommt man eine wirkungsvolle aber verwundbare Panzerabwehreinheit.

M8 GREYHOUND

Der Greyhound ist ein flinkes, gepanzertes Sturmfahrzeug und unempfindlich gegen den Beschuss der meisten Kleinkaliberwaffen. Mit seinem Maschinengewehr Kaliber .50 und seinem 37mm-Geschütz ist er ebenso tödlich wie anmutig.

HALBKETTENFAHRZEUGE

Das Halbkettenfahrzeug der Alliierten kann mit drei verschiedenen Waffensystemen ausgerüstet werden.

HALBKETTENFAHRZEUG

Das Maschinengewehr Kaliber .50 leistet gute Arbeit im Kampf gegen feindliche Infanterie, während die gepanzerte Kabine eine ganze Gruppe zur Front bringen kann.

HALBKETTENFAHRZEUG MIT .50 VIERLING

Das Vierlings-MG Kaliber .50 macht kurzen Prozess mit Infanterie, Flugzeugen und leichten Fahrzeugen.

75MM HALBKETTENFAHRZEUG

Verstärken Sie Ihre Offensive, indem Sie ein Halbkettenfahrzeug anfordern, das mit einer durchschlagskräftigen 75mm Pak ausgestattet ist. Es kann ganz ordentlich zuschlagen, ist vor Angriffen aus kurzer Entfernung jedoch nur wenig geschützt.

PANZER

Die Panzer der Alliierten sind die Stütze der Invasionstruppen in der Normandie.

PANZER

Der Panzer hat sich auf dem Weg zum Rhein wieder einmal als gutes Stück amerikanischer Ingenieursarbeit herausgestellt. Er ist mit einem MG Kaliber .50 und einem 75mm Geschütz ausgestattet.

CROCODILE

Der Crocodile ist mit einem Flammenwerfer mittlerer Reichweite ausgestattet und daher ideal für die Arbeit direkt am Ziel. Auf kurze Entfernungen absolut vernichtend.

CALLIOPE

Nichts lässt einen Gegner so schnell in die Berge flüchten wie ein Calliope. Er ist mit einem tödlichen 75mm Geschütz und einem Raketenwerfer ausgestattet. Der Calliope ist die ultimative Langstreckenwaffe unter den Panzern.

PANZERWAGEN

Der Schützenwagen, der Geschützwagen und der Puma der Achse sind bekannt für ihre Verlässlichkeit. Sie sind wendige, robuste und tödliche Truppentransporter.

SCHÜTZENWAGEN

Der Schützenwagen ist ein billiges und schnelles Transportfahrzeug, das zur Verteidigung mit einem Standard-MG des Typs MG34 ausgerüstet ist.

GESCHÜTZWAGEN

Der Geschützwagen ist mit einem 28mm Geschütz ausgestattet und äußerst wirkungsvoll gegen Infanterie und leichte Panzer. Er kann mit einem Panzer nicht gleichziehen, aber er kann Halbkettenfahrzeuge zum Teufel jagen.

PUMA

Ein schneller Motor, ein 50mm Geschütz und ein 7,92mm Maschinengewehr machen den Puma zu einem 8-rädrigen Monstrum. Das Fahrzeug ist zwar nicht sehr beweglich, kann sich dafür auf Zehenspitzen an den Gegner ranpirschen.

WAGEN

Die Wagen der Achse vereinen die beste Panzerung mit optimaler Beweglichkeit.

WAGEN

Das Halbkettenfahrzeug der Achse ist mit einem 7,92mm MG ausgestattet. Es ist das Äquivalent des alliierten Halbkettenfahrzeugs, jedoch mit geringerer Feuerkraft und besserer Panzerung.

FLAMMPANZERWAGEN

Der Flammpanzerwagen ist mit einem Flammenwerfer und einem 7,92mm MG ausgerüstet. Er ist ebenso vernichtend wie der Flammenwerfer des Crocodile, benötigt jedoch weniger Feldeinheiten.

RAKETENWAGEN

Der Raketenwagen ist die ideale Plattform der Achse für mobile Langstreckenraketen. Ganz nützlich bei der Verwüstung von Stellungen der Alliierten und von kleinen Städten.

PANZER

Die Panzer der Achse sind legendäre Kriegsmaschinen mit guter Panzerung, Beweglichkeit und brutal destruktiver Feuerkraft.

PANZER

Der Panzer macht kurzen Prozess mit fast allem, was sich ihm in den Weg stellt. Er ist mit einem 75mm-Geschütz und einem 7,92mm-Maschinengewehr ausgerüstet. Daher ist er eine mehr als gute Entgegnung auf den Panzer der Alliierten. Dieser Panzer machte die Blitzkrieg-Strategie erst möglich.

WIRBELWIND

Der Wirbelwind ist mit einem 20mm Vierlingsgeschütz ausgestattet. Er wurde ursprünglich als Flugabwehrpanzer entworfen und ist auch sehr effektiv, wenn man ihn gegen Truppen und leichte gegnerische Panzer einsetzt.

PANTHER

Der Höhepunkt bei der Panzerentwicklung der Achse. Der Panzer ist mit einem unersättlichen 75mm Geschütz und einem 7,92mm MG ausgerüstet. Er ist schwierig zu zerstören - selbst, wenn er sich nicht wehrt.

ANDERE FAHRZEUGE

Es gibt noch jede Menge andere Fahrzeuge, die Sie auf dem Schlachtfeld vorfinden können. Versorgungsflugzeuge, zivile Pkw, Kampfbomber der Alliierten und der Achse und sogar Kampfzüge stehen Ihnen in The Outfit zur Verfügung. Flugzeuge sind nicht direkt steuerbar, dafür aber angreifbar und können mit Flak zerstört werden.

STELLUNGEN

Wie die Fahrzeuge können Stellungen per Zerstörung auf Befehl™ angefordert werden, damit sie vom Flugzeug abgeworfen werden. Stellungen können jedoch nicht mehr bewegt werden, sobald sie gekauft wurden. Wählen Sie die Position hierfür also sorgfältig! Sobald das durchscheinende Abbild der Stellung erscheint, können Sie diese mit L positionieren und mit R drehen. Die Auswahl des richtigen Drehwinkels ist wichtig, da Stellungen nur einen eingeschränkten Schussbereich haben.

Sie können eine Stellung direkt benutzen oder einen Ihrer Gruppenkameraden schicken, damit Sie selbst woanders kämpfen können.

DIE ALLIIERTEN UNTERHALTEN EINE GROSSE AUSWAHL AN STELLUNGEN UND FEUERKRAFT.

MASCHINENGEWEHRE

MG-Stellungen sind in erster Linie Infanteriewaffen, können jedoch auch gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt werden.

MG-STELLUNG KALIBER .30

Ein wirkungsvolles und kostengünstiges Maschinengewehr, das in allen Verteidigungsstellungen nützlich ist.

MG-STELLUNG KALIBER .50

Hervorragend geeignet, um harte Ziele aufzulockern.

40MM FLAK-NEST

Äußerst wirkungsvoll gegen Infanterie, leichte Panzer und gegnerische Flugzeuge.

GESCHÜTZE & ARTILLERIE

Das Abfeuern von wirkungsvollen Panzer brechenden Geschossen macht die Pak zu einer tödlichen Verteidigung gegen feindliche Panzer.

37MM PAK

Gut im Kampf gegen leicht gepanzerte Ziele.

57MM PAK

Das starke, Panzer brechende Geschütz ist ideal für die Zerstörung der meisten gegnerischen Panzer - schnell und effizient.

75MM PAK

Eine unglaublich kraftvolle Waffe der Feldartillerie, die hochexplosive Geschosse abfeuert.

ES SOLLTE NICHT AUSSER ACHT GELASSEN WERDEN, DASS DIE ACHSE IHR EIGENES TÖDLICHES ARSENAL AN STELLUNGEN HAT, DAS AUF DEM SCHLACHTFELD ZUM EINSATZ KOMMT.

MASCHINENGEWEHRE

Maschinengewehre sind das Rückgrat der Infanterie der Achse.

MG-STELLUNG MG34

Ideal, um gegnerische Infanterie dauerhaft abzuwehren.

MG-STELLUNG MG42

Unvergleichlich in seiner Vielseitigkeit, Kraft und einfachen Bedienung. Dies ist die beste Lösung, um selbst zahlenmäßig überlegene Infanterie in Schach zu halten.

FLAK-STELLUNG WIRBELWIND

Die Flak mit Wumms! Einzelne Geschosse sind relativ schwach, aber die Feuergeschwindigkeit macht dies mehr als wett.

GESCHÜTZE UND ARTILLERIE

Die Geschütze und Artillerie der Achse sind für ihre brutale Feuerkraft und Verlässlichkeit bekannt.

37MM PAK

Panzerbrechende Geschosse sind wirkungsvoll gegen leichte bis mittlere Panzerung.

50MM PAK

Macht garantiert kurzen Prozess mit den Panzern der Alliierten.

75MM PAK

Vereinfacht gesagt ein stationäres Panzergeschütz. Für alle Ziele höchst gefährlich.

Das Erobern von Strategischen Objekten ist für den Kriegsverlauf sehr wichtig. Diese Punkte geben Ihnen Zugriff auf weitere Fahrzeuge und Waffen, liefern Ihnen FE, verringern die Kommandopunkte des Gegners und dienen Ihnen als Respawn-Punkte. Und so funktioniert die Eroberung.

STRATEGISCHE OBJEKTE

Besetzen und verteidigen Sie eine Zeit lang erfolgreich das Gebiet um ein Strategisches Objekt, und der Punkt gehört Ihnen. Über einem eroberten Strategischen Objekt weht dann Ihre eigene Fahne. Anhand der Flaggen können Sie also sehr schnell erkennen, welche Gebiete Sie bereits kontrollieren.

FUHRPARKS UND FAHRZEUGE

Hat ein Spieler einen Fuhrpark erobert, so stehen ihm bessere Fahrzeuge zum Kauf zur Verfügung (zum Beispiel der Crocodile oder der Calliope - sofern Sie genügend FE haben). Außerdem kann er als Respawn-Punkt dienen, wenn Sie einmal besiegt wurden.

SENDEMAST

Die Eroberung des Sendemastes gibt Ihnen die Möglichkeit, Luft- und Bodenangriffe anzufordern. Im Mehrspielermodus über Live können Sie sogar mit der Abhörfunktion die Gespräche der Gegner belauschen (vorausgesetzt, Sie haben genügend FE). Außerdem kann er als Respawn-Punkt dienen, wenn Sie einmal besiegt wurden.

ARSENAL

Das Arsenal ermöglicht den Kauf von besseren Stellungen (zum Beispiel die 75mm Pak oder die Wirbelwind Flak - vorausgesetzt, Sie haben genügend FE). Außerdem kann es als Respawn-Punkt dienen, wenn Sie einmal besiegt wurden.

Es gibt mehrere verschiedene Mehrspielermodi für Spiele mit geteiltem Bildschirm, System-Link oder Xbox Live online. Im Folgenden sehen Sie eine Übersicht:

- **STRATEGISCHER SIEG:** Sie müssen die Mehrzahl der Strategischen Objekte auf der Karte erobern. Kontrolliert ein Team genügend Strategische Objekte, so verlieren die gegnerischen Teams Kommandopunkte. Der Verlust aller Kommandopunkte bedeutet eine Niederlage im Spiel.
- **DEATHMATCH:** Die Seite mit den meisten Spielerkills am Ende der Runde gewinnt.
- **ZERSTÖRUNG:** Das Team mit den meisten FE am Ende des Spiels gewinnt. Alles, was im Spiel zerstört werden kann, bringt Ihnen FE, wenn Sie es in die Luft jagen.

Sie können Ihre Spiele auch auf folgende Weise selbst definieren.

AUSWAHL ACHSE/ALLIIERTE

Der Host legt fest, welche Spieler zur Achse und welche zu den Alliierten gehören.

ANFÄNGLICHE FE

Legen Sie die Anzahl der FE fest, die jeder Spieler zu Beginn des Spiels besitzen soll.

ZEIT BIS RESPAWN

Dies ist die Zeit, die verstreicht, bis ein Spieler, nachdem er besiegt wurde, wieder mitspielen kann.

ANFÄNGLICHE KOMMANDOPUNKTE

Diese Option steht nur bei der Spielart Strategischer Sieg zur Verfügung. Je größer die Zahl, desto länger dauert das Spiel.

SPIELDAUER

Nach Ablauf der Zeit hat der Spieler mit den meisten Kills gewonnen.

EIN SPIEL HOSTEN

Stellen Sie sicher, dass Ihre Xbox 360 Konsole mit dem Internet verbunden ist und Sie ein Xbox Live Konto angemeldet haben.
Gehen Sie ins Mehrspielermenü und verbinden Sie sich mit Xbox Live.
Sobald Sie dort angemeldet sind, müssen Sie die Option "Spiel hosten" wählen und das Spiel benennen.

XBOX LIVE

Spielen Sie gegen wen Sie wollen, jederzeit und überall auf Xbox Live®. Erstellen Sie Ihr eigenes Profil (Ihre Spielerkarte). Chatten Sie mit Freunden. Laden Sie Inhalte vom Xbox Live-Marktplatz herunter. Senden und empfangen Sie Sprach- und Video-Nachrichten. Gehen Sie online, und haben Sie Teil an der Spielerevolution.

ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox Live verwenden können, müssen Sie Ihre Xbox an eine Hochgeschwindigkeits-Internetverbindung anschließen und den Live-Service abonnieren. Um weitere Informationen zum Anschluss an Xbox Live sowie über die Verfügbarkeit von Xbox Live in Ihrer Region zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/live.

JUGENDSCHUTZ

Mit diesen benutzerfreundlichen und flexibel einsetzbaren Tools können Eltern und Betreuer anhand der Altersfreigabe über die Spiele entscheiden, auf die junge Spieler zugreifen dürfen.
Um weitere Informationen zu erhalten, besuchen Sie die Website www.xbox.com/familysettings.

SPIELMODI

- **STANDARD-SPIEL:** Hier können Sie benutzerdefinierte oder schnelle Spiele hosten oder diesen beitreten.
- **RANGLISTEN-SPIEL:** Beitritt oder Hosten von benutzerdefinierten oder schnellen Spielen, die sich auf Ihren Rang in den Tabellen von The Outfit auswirken.
- **KOOP:** Laden Sie Freunde ein, um Sie bei einer Einzelspielerkampagne zu begleiten. Sie können nur Aufträge spielen, die alle bereits erreicht haben. Den Spielstand können Sie erst speichern, wenn Sie den Auftrag erledigt haben.
- **DOWNLOADS:** Bringt Sie in den Bereich für die Inhalte zum Herunterladen.
- **TABELLEN:** Zeigt die Tabellen für The Outfit. Hier können Sie Ihren Rang sehen und schauen, wie Sie im Vergleich zu anderen Spielern in der Welt stehen.

INHALTE HERUNTERLADEN

Über den Xbox Live-Marktplatz können Sie sich mit anderen Spielern in der ganzen Welt verbinden und zusätzliche Inhalte herunterladen.

RELIC

ART

Allan Dilks
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 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
Zoe 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 Milner

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
Cel 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 Hoyle
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 Delapiante

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 Perlman

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
Nolan North

Allied Troops
Nolan 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 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 Somdal

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 Kühl

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 Stell

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
Axel Herr
Jeroen Pompen
Miguel Canut
Rory Donnelly
Roy Campbell

NOTIZEN

NOTIZEN

THQ und/oder ihre Lizenzgeber haften nicht, wenn der Lizenznehmer Komponenten der Produkte ändert oder in sie sonst wie eingreift, die Bedienungsanleitung nicht beachtet, vertragswidrige Hard- oder Software verwendet, die notwendigen Installationsvoraussetzungen nicht einhält oder sonstige risikobehaftete Handlungen vornimmt.

Keiner der Vertragspartner haftet gegenüber dem Anderen insbesondere bei Nicht- oder Schlechterfüllung des Vertrages, falls Letztere auf höhere Gewalt zurückzuführen ist, z. B. besondere Natur- oder Kriegsereignisse, staatliche Eingriffe, Brände und auf diesen Ereignissen beruhende Nichtverfügbarkeit von Kommunikationseinrichtungen oder Energiequellen.

Es wird darauf aufmerksam gemacht, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computersoftware so zu erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen absolut fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die der Programmbeschreibung und der Benutzungsanleitung im Wesentlichen entspricht, ohne dass dafür eine weitergehende Haftung seitens THQ und/oder ihrer Lizenzgeber übernommen wird.

Der Lizenznehmer ist nicht berechtigt, gegen Forderungen von THQ aufzurechnen, es sei denn, seine Gegenforderung ist unbestritten oder rechtskräftig festgestellt.

THQ macht darauf aufmerksam, dass Sie für alle Schäden aufgrund von Vertragsverletzungen haften. THQ oder ihre Erfüllungsgehilfen haften nicht für Schäden, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit seitens THQ oder dessen Erfüllungsgehilfen verursacht worden ist.

Die Haftung wird seitens THQ je Schadensereignis, soweit gesetzlich wirksam, auf das gesetzliche Minimum begrenzt; Gerichtsstand ist Krefeld, soweit dies gesetzlich zulässig ist. Es gilt deutsches Recht.

DATENSCHUTZ

Wenn Sie die THQ-Software nutzen, erkennen Sie damit die gesetzlichen Datenschutzbestimmungen an. THQ behält sich das Recht vor, diesen Lizenzvertrag jederzeit ohne Ankündigung zu ändern. Wir sind bemüht, Sie auf Änderungen hinzuweisen, empfehlen jedoch, regelmäßig unsere Webseite zu besuchen, um eventuelle Änderungen zu lesen.

VERTRAGSVERHÄLTNISSE MIT DRITTEN

Ihre Teilnahme an Werbeaktionen, Kauf von Artikeln oder Dienstleistungen aller Art über das Internet inklusive Zahlung begründet ein Vertragsverhältnis nur zwischen dieser dritten Partei und Ihnen, nicht aber mit THQ. Ausgenommen davon sind die von THQ selbst betriebenen Seiten.

Sie sind damit einverstanden, dass eine Haftung - welcher Art auch immer - in diesen Fällen für THQ und/oder ihre Lizenzgeber ausgeschlossen ist, auch wenn der Vertragsabschluss über einen Link auf der Webseite von THQ zustande kommt.

VORSCHLÄGE

THQ nimmt Ihre Vorschläge und Kommentare gern entgegen. Allerdings behält sich THQ vor, diese ohne Gegenleistung in welcher Form auch immer zu verwerten. Mit Übersendung von Vorschlägen erteilt der Benutzer bereits jetzt insoweit alle erforderlichen Genehmigungen und Zustimmungen zur Verwertung.

SCHLUSSBESTIMMUNGEN

Dieser Vertrag wird durch die Verwendung der Software wirksam. THQ behält sich das Recht vor, diesen Vertrag ohne Vorankündigung und Begründung zu beenden. Ihr Recht zur Nutzung dieser Software endet sofort in dem Fall, dass Sie mit diesem Vertrag nicht mehr einverstanden sind oder diese Software entgegen diesem Vertrag oder sonstigen gesetzlichen Vorschriften nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, den Gebrauch dieser Software sofort zu unterlassen und sämtliche vorhandenen Kopien dieser Software zu löschen.

Sollten einzelne Bestimmungen aus diesem Vertrag unwirksam sein oder werden, so sollen die übrigen Abreden davon nicht berührt werden.

Beide Teile verpflichten sich, eine unwirksame Klausel bzw. eine Vertragslücke dahingehend durch gemeinsame Vereinbarungen auszufüllen, dass der beabsichtigte wirtschaftliche Zweck in zulässiger Weise am ehesten erreicht wird.

THQ Entertainment GmbH, Krefeld, Januar 2006

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 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00 h às 17.30 h
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

© 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 sowie die Logos von Xbox, Xbox 360 und Xbox Live sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.