

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

PRECAUCIONES:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

MANUAL DEL SOLDADO

ÍNDICE

Capítulos	Páginas
I. Controles del jugador	6
II. Guía de inicio rápido	7
III. Introducción: Las Águilas que Gritan	8
IV. Personajes	9
V. Armas y vehículos	13
VI. Puesta en marcha	18
VII. Campaña un jugador	19
VIII. Jugar a Brothers In Arms Road to Hill 30™	20
IX. Partidas multijugador	24
X. Créditos de Brothers In Arms	30
Garantía	32

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

REQUISITOS MÍNIMOS:

Sistema operativo:	Sólo Windows® 2000/XP
Procesador:	Pentium® III o AMD Athlon™ de 1GHz
Memoria:	512Mb
Tarjeta de vídeo:	Con 32Mb y compatible DirectX® 9.0*
Tarjeta de sonido:	Compatible DirectX® 9.0
Versión DirectX®:	DirectX® 9.0c o superior (incluidas en el disco)
DVD-ROM:	4X
Espacio en disco duro:	4Gb disponibles
Periféricos:	Se necesita teclado y ratón compatibles Windows
Multijugador:	Conexión de red o módem de alta velocidad, 64Kbps de subida

Necesitas un sistema de sonido de PC con Dolby® Digital Live para tener sonido Dolby Digital.

Configuración recomendada:

Sistema operativo:	Windows® 2000/XP
Procesador:	Pentium® III o AMD Athlon™ de 2,5GHz
Memoria:	1Gb
Tarjeta de vídeo:	Con 128Mb y compatible DirectX® 9.0*
Tarjeta de sonido:	Compatible DirectX® 9.0 y EAX™
Versión DirectX®:	DirectX® 9.0c o superior (incluidas en el disco)
DVD-ROM:	8X
Espacio en disco duro:	5Gb disponibles
Periféricos:	Se necesita teclado y ratón compatibles Windows
Multijugador:	Conexión de red o módem de alta velocidad, 128Kbps de subida

***Tarjetas soportadas en el momento del lanzamiento del juego:**

- ATI® de las series 8500/9000
- NVIDIA® GeForce de las series 3/4/FX

***No soportadas:** Las GeForce 4 MX, y chipsets para portátiles:

Nota: Este juego incluye tecnología anticopia que puede dar problemas con algunas unidades de disco y discos virtuales.

MANUAL DEL SOLDADO

INSTALACIÓN:

Para instalar Brothers In Arms Road to Hill 30™, sigue estas instrucciones:

1. Enciende el ordenador.
2. Inserta el disco de instalación de Brothers In Arms Road to Hill 30 en el lector de DVD-ROM y aparecerá el menú de autoarranque.
Nota: si no aparece automáticamente este menú, haz doble clic en el icono de Mi PC que hay en el escritorio y luego haz doble clic en el icono de tu lector de DVD-ROM. Así aparecerá el menú.
3. Pulsa en el botón Instalar y se pondrá en marcha el asistente para la instalación, que te guiará paso a paso por el proceso de instalar y configurar el juego. Cuando hayas creado una carpeta para Brothers In Arms, el juego se instalará en el disco duro. El programa te preguntará si quieres instalar DirectX® 9.0c (ten en cuenta que no puedes jugar a Brothers In Arms sin estas rutinas o su versión superior), de modo que si estás seguro de tenerlas, pulsa en No, pero si no estás seguro, pulsa en Sí y el programa comprobará si tienes DirectX o no.
4. Tras instalar el juego, abre el menú de Inicio, busca Ubisoft Entertainment/Brothers In Arms y pulsa en Jugar a Brothers In Arms, o bien haz doble clic en el atajo que el programa de instalación habrá creado en el escritorio.
Nota: Para jugar, el disco de Brothers In Arms Road to Hill 30 debe estar en el lector de DVD-ROM.

DESINSTALACIÓN:

Para desinstalar Brothers In Arms Road to Hill 30, sigue estas instrucciones:

1. Enciende el ordenador.
2. Inserta el disco de instalación de Brothers In Arms Road to Hill 30 en el lector de DVD-ROM y aparecerá el menú de autoarranque.
3. Cuando aparezca, pulsa en el botón Desinstalar y el asistente te preguntará si quieres realmente desinstalar el juego. Si estás seguro de querer eliminarlo de tu disco duro, pulsa en Sí. De lo contrario, pulsa en No para cancelar el proceso.
Nota: También puedes desinstalar Brothers In Arms usando la herramienta de Añadir/Quitar Programas del Panel de Control de Windows.

Si desinstalas Brothers In Arms, puedes dejar en el disco duro todas las partidas guardadas, a menos que respondas Sí a la pregunta que te hace el programa sobre si quieres borrar también las partidas y los ficheros de configuración.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™
CAPÍTULO I
CONTROLES DEL JUGADOR

Movimiento del jugador (Configuración por defecto)

Girar/apuntar	ratón
Avanzar	W
Retroceder	S
Moverse a la izquierda	D
Moverse a la derecha	A
Saltar	ESPACIO
Agacharse y levantarse	C o CTRL
Detener el juego	P o PAUSA
Menú del juego	ESC

Acciones (Configuración por defecto)

Disparar arma	botón izquierdo ratón
Lanzar granada	G
Cambiar de arma	TAB o rueda del ratón
Ataque cuerpo a cuerpo	Q
Ampliar y reducir zoom	E o rueda central ratón
Recargar/acción contextual	F o R
Vista reconocimiento del entorno	V

Órdenes a la escuadra/tanque (Configuración por defecto)

Cambiar equipo elegido/formación	mantén pulsado MAYÚS
Formar	Z
Romper filas	X
Elegir equipo de asalto	1
Elegir equipo de fuego	2
Dar órdenes	mantén pulsado botón derecho del ratón
Moverse a una posición	mantén pulsado el botón derecho del ratón, señala la posición con ratón
Disparar/reducir al enemigo	mantén pulsado el botón derecho del ratón, señala al enemigo
Atacar/asaltar posición enemiga	mantén pulsado el botón derecho del ratón y pulsa botón izquierdo del ratón

Modo reconocimiento del entorno (Configuración por defecto)

Colocar cámara arriba/abajo	W/S (mantén pulsada la tecla)
Rotar cámara izquierda/derecha	A/D (mantén pulsada la tecla)
Ampliar y reducir zoom	E o botón central ratón
Elegir siguiente	G o flecha derecha
Elegir anterior	F o flecha izquierda
Elegir objetivo	O o flecha arriba
Elegir Baker	B o flecha abajo
Elegir equipo/cambiar de equipo	mantén pulsada MAYÚS
Ascenso (sólo multijugador)	ENTER

Multijugador (Configuración por defecto)

Refuerzos para el equipo	SHIFT
Chat	T
Chat de equipo	Y

MANUAL DEL SOLDADO
CAPÍTULO II
GUÍA DE INICIO RÁPIDO

EMPEZAR UNA CAMPAÑA DE UN JUGADOR

Elige PARTIDA NUEVA en el menú principal.
Elige un nivel de dificultad: FÁCIL, NORMAL, DIFÍCIL o REALISTA y entra en el primer capítulo.

Empezar una partida multijugador en red local
Elige MULTIJUGADOR en el menú principal.

ELIGE PARTIDA EN RED LOCAL.

Elige una partida EN RED del menú y pulsa en ella para unirte. Si quieres crear una nueva, pulsa en CREAR PARTIDA, elige la misión que quieras y pulsa en EMPEZAR PARTIDA. Elige el bando y pulsa en EMPEZAR para que la misión dé comienzo cuando todos los jugadores estén listos.

Empezar una partida multijugador en Ubi.com

Elige MULTIJUGADOR en el menú principal.

ELIGE JUGAR EN UBI.COM.

Entra en tu cuenta Ubi.com (o crea una nueva y luego entra).

Ahora BUSCA UNA PARTIDA, elige una de la lista que aparece y pulsa en ella para unirte.

Si quieres crear una, pulsa en CREAR PARTIDA, elige la misión, el número de jugadores que participarán, el nombre del servidor y pulsa en EMPEZAR PARTIDA. Cuando hayas elegido el bando pulsa en EMPEZAR y la misión se pondrá en marcha cuando todos estén listos.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™
 CAPÍTULO III
LAS ÁGUILAS QUE GRITAN

La División 101ª de las Fuerzas de Asalto Aéreo del Ejército de EE.UU. conocida como "Screaming Eagles" (Las Águilas que Gritan), se formó el 15 de agosto de 1942. El 19 de agosto; su primer comandante, el comandante general William C. Lee, prometió a sus hombres que la 101 tenía "una cita con el destino". La Orden General Número 5, que dio origen a la división, dice textualmente:

"La 101 División Aerotransportada, activada en el Campamento Claiborne, Louisiana, aún no tiene historia, pero tiene una **cita con el destino**. Como los pioneros americanos cuyo inagotable coraje fue la piedra angular de esta nación, nosotros hemos roto con el pasado y con sus tradiciones para establecer nuestros objetivos de futuro.

"Dada la naturaleza de nuestro armamento y las tácticas de combate que nosotros mismos perfeccionaremos, el deber nos llevará a realizar operaciones de una importancia que va más allá de la estrategia militar, y entraremos en acción allí donde se nos necesite de forma urgente e inmediata."

-Comandante general
 del Ejército de EE.UU.
 William C. Lee.

*Maj Gen U.S. Army
 William C. Lee*

When I was made
 Platoon Sergeant, my
 CO gave this to me
 Now I'm giving it
 to you -ML

IN THE SHORT HISTORY OF HUMAN EXISTENCE,
 THE COURAGE OF MEN HAS BEEN CALLED UPON
 FROM TIME TO TIME TO STOP TYRANNICAL
 EVILS FROM STRIPPING AWAY OUR FREEDOMS
 AND OUR WAY OF LIFE.
 THIS TIME, SADLY, IT'S UP AGAINST AN UND.
 TYRANNY HAS WALKED UP TO OUR DOORSTEP
 AND KNOCKED SO LOUDLY THAT IT WOULD
 BE IMPOSSIBLE TO NOT ANSWER BACK.
 WITH A YELL SO POWERFUL THE ENEMY
 WOULD HAVE NO CHOICE BUT TO FLEE
 IN TERROR.
 YOU BRAVE YOUNG SOULS ARE THAT YELL.
 YOU BRAVE YOUNG SOULS ARE THAT POWER.
 YOU ARE BEING CALLED UPON TO
 ANSWER BACK.

MANUAL DEL SOLDADO
 CAPÍTULO IV
PERSONAJES



SARGENTO BAKER

Matt Baker es un joven tranquilo que se crió en St. Louis, Missouri. Cuando estalló la guerra, se alistó voluntario como paracaidista, pero nunca pensó que tendría que liderar una escuadra.

PRIMER SARGENTO MAC HASSAY

El sargento de segunda clase Greg "Mac" Hassay es un soldado profesional que se unió al ejército antes del conflicto. Líder valiente y excelente estratega, siempre dice a sus hombres: disparen los primeros, así acorjonarán al enemigo y tendrán tiempo de realizar un segundo disparo certero." Hassay es el sargento de pelotón del 3er Pelotón, Compañía Fox, 2º Batallón, 502º Regimiento de Infantería Paracaidista (el pelotón de Baker).



CABO CORRION

El cabo Sam Corrion es un soldado duro que antes de la guerra vivía en un molino textil. Experto en armas, domina a la perfección cualquier arma de mano americana y conoce bastante bien las alemanas.

WE'LL ALL MAKE IT HOME TOGETHER MATT.

SOLDADO DE PRIMERA LEGGETT

El soldado de primera clase Kevin "Piernas" Leggett es operador de radio y nació en Brooklyn, Nueva York. Leggett es un entusiasta de la poesía y la filosofía y cree que todas las historias deberían tener un final feliz. Pero acaba de darse cuenta de que en la guerra las historias suelen tener otro tipo de final.



FEAR NOT WHAT WE ARE, BUT FEAR WHERE WE ARE HEADED

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™



CABO HARTSOCK

Antes de alistarse, el cabo Joe "Red" Hartsock pasaba la mayor parte del día trabajando las tierras de su padre en Laramie, Wyoming. Tiene una esposa, Erma, y una hija, Carol, que le esperan en el rancho de la familia. Como otros muchos, Red sólo desea ganar la guerra para poder volver a casa con su familia.



SOLDADO DESOLA

El soldado Michael Desola tiene tres pasiones en esta vida: pelear con alemanes, jugar al béisbol y la comida italiana. Quiere regresar a Filadelfia y algún día ser el dueño del restaurante familiar italiano que ha montado su padre.



SOLDADO ALLEN

El soldado Larry Allen se unió al ejército al acabar el instituto y enseguida se hizo íntimo amigo del soldado Garnett en el campo de entrenamiento. Nadie recuerda haberlos visto separados y siempre encuentran la parte divertida de cualquier situación.



SOLDADO GARNETT

El soldado Michael Garnett se refiere a sí mismo como "el muchacho de Ningunaparte, Kentucky". Trabajaba en los muelles del río Ohio antes de alistarse en el ejército, donde conoció a Allen durante la primera semana de campamento. Desde entonces, no se ha separado de él.



MANUAL DEL SOLDADO



CABO COURTLAND

Jack Courtland es un joven originario de Richmond, Virginia, que disfrutaba de su tiempo libre jugando al béisbol. Afirma que algún día será jugador profesional, será catcher de los Yankees de Nueva York.



SOLDADO OBRIESKI

El soldado Stephan "Obi" Obrieski es un inmigrante polaco que se presentó voluntario como paracaidista para demostrar que es un verdadero americano. Cuando acabe la guerra, espera rescatar a su familia, atrapada en Polonia... si consiguen sobrevivir a la ocupación nazi.



SOLDADO JOHNNY RIVAS

Johnny Rivas jamás suelta su cuaderno de bocetos, en el que siempre se encuentra un lápiz.



su cuaderno que ocurre ello, y más lápices rra podrá lla.



SARGENTO RISNER

El sargento George Risner nació en St. Louis, Missouri, y se alistó voluntario en el ejército con Matt Baker, cuando terminaron el Instituto. Risner tuvo una lesión en una pierna durante el período de formación, así que no pudo unirse a los paracaidistas y tuvo que separarse de su amigo Matt. Entró en el cuerpo de blindados y se convirtió en comandante de un M5 Stuart en el 70 Batallón de Tanques. Risner es uno de los soldados que desembarca en la playa Utah y espera poder reunirse con su amigo Baker en Normandía, después del Día-D.



I CAN'T BELIEVE WE'RE REALLY GOING. THIS IS IT, MY SCRIBBLE HERE COMES TO BE THE ONLY THING YOU'LL HAVE TO REMEMBER ME BY. JUST REMEMBER I LOVE YOU LIKE A BROTHER, AND I WAS ALWAYS BETTER AT BASEBALL.

-12R-GEORGE



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™ COMANDANTES ALIADOS



GENERAL EISENHOWER

El general Dwight Eisenhower es el Comandante Supremo de las Fuerzas Expedicionarias Aliadas. Bajo su mando los aliados invaden Normandía, Francia, el Día-D, 6 de junio de 1944.

TENIENTE CORONEL COLE

El teniente coronel Robert Cole es el comandante del 3er Batallón, 502º Regimiento de Infantería Paracaidista de la 101ª División Aerotransportada.



SUPREME HEADQUARTERS ALLIED EXPEDITIONARY FORCE



Soldiers, Sailors and Airmen of the Allied Expeditionary Force!

You are about to embark upon the Great Crusade, toward which we have striven these many months. The eyes of the world are upon you. The hopes and prayers of liberty-loving people everywhere march with you. In company with our brave Allies and brothers-in-arms on other Fronts, you will bring about the destruction of the German war machine, the elimination of Nazi tyranny over the oppressed peoples of Europe, and security for ourselves in a free world.

Your enemy is well

MANUAL DEL SOLDADO CAPÍTULO V ARMAS ALIADAS

En Brothers In Arms Road to Hill 30 puedes llevar dos armas al mismo tiempo: pistolas, fusiles, ametralladoras ligeras y lanzacohetes.

Al empezar cada misión empiezas con un grupo de armas, pero puedes encontrar armas adicionales en las cajas de suministros que lanzan los aviones aliados o en las manos de camaradas o enemigos muertos.

M1911 PISTOLA SEMIAUTOMÁTICA



El arma de cinto estándar del soldado americano desde los primeros años del siglo XX era la Colt M1911 de calibre .45, y por ello es la que llevan muchos paracaidistas. Semiautomática, con cargador de siete cartuchos y uno en la cámara, tiene un rango efectivo de unos 25 metros.

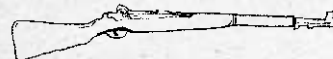
CARABINA M1



La llamada Carabina M1 es realmente un fusil semiautomático del calibre .30 que se dispara apoyada en el hombro. El cargador almacena dos veces más

balas que la pistola del .45, y su rango efectivo de alcance es muy superior al de cualquier pistola, llegando a los 200 metros con una buena precisión. Al ser más pequeña y ligera que el M1 Garand, esta arma era ideal para la infantería ligera en combate a distancia media.

FUSIL M1 GARAND



El M1 Garand es el fusil estándar de los soldados de infantería americanos en esta época. De disparo semiautomático, carga automática y apoyo sobre el hombro, el M1 tiene un cargador con ocho cartuchos del calibre .30 y su velocidad de disparo llega a los 800 metros por segundo, con un rango de alcance de 390 metros.

RIFLE DE CERROJO M1903



El M1903 es un rifle accionado por mecanismo de cerrojo que el ejército de EE.UU. comenzó a usar en la I Guerra Mundial. Se puede cargar de forma individual con cinco proyectiles del calibre .30. El rifle M1903 siguió en uso hasta 1936, en que fue poco a poco sustituido por el M1 Garand, pero muchos francotiradores siguen usando la versión del M1903 con mira telescópica, que le da una precisión letal.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

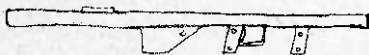
AMETRALLADORA LIGERA M1A1

La Thompson M1A1, también conocida como Tommy Gun, es la ametralladora ligera preferida por los suboficiales de infantería, por su versatilidad en cualquier acción.

Totalmente automática, dispara entre 600 y 700 proyectiles del .45 por minuto, usando cargadores de 20 cartuchos. Los soldados solían llevar una especie de bolsillo en su cinturón con hasta tres cargadores, o chalecos de munición en los que cabían hasta ocho cargadores. Como muchos fusiles ametralladores, esta arma se usa para combate a corta distancia.

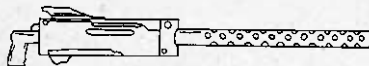
FUSIL AUTOMÁTICO BROWNING M1918 (BAR)

El BAR (de Browning Automatic Rifle) es posiblemente el mejor fusil ametrallador que haya tenido en uso el ejército estadounidense. Puede dispararse desde el hombro o desde la cadera, usa la misma munición del .30 que el M1 Garand y la Carabina M1 y puede disparar hasta 450 proyectiles por minuto en un rango efectivo de 540 metros, aunque la mejor precisión se obtiene en distancias más cortas. Es un arma de cierto peso y necesita un entrenamiento especial para que un soldado pueda manejarla correctamente.

LANZACOHETES M9A1

El nombre completo es M9A1 RL (de Rocket Launcher) y su aspecto es el de un tubo de acero de un metro y medio

de largo, abierto a ambos extremos, con un asa, un apoyo para el hombro, una mira y el mecanismo de disparo. Este bazooka fue diseñado para atacar tanques y posiciones fortificadas a corta distancia (menos de cien metros). Lanza proyectiles de un kilo y medio con pentolita, un poderoso explosivo que puede penetrar hasta tres centímetros en un blindaje. Para evitar las heridas del fogonazo posterior, el soldado apoya el lanzacohetes sobre su hombro, con la mitad del tubo por detrás del él.

AMETRALLADORA LIGERA M1919A4 BROWNING

La M1919 es una ametralladora montada sobre trípode que usa cañón refrigerado por aire y dispone de un

sistema de retroceso que carga en la cámara los proyectiles entre disparo y disparo. Totalmente automática, la M1919A4 dispara entre 400 y 550 proyectiles del .30 por minuto, en un rango de al menos 450 metros.

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN MARK II A1

Las "piñas", como popularmente se conocían estas granadas de fragmentación de mano que usaban los aliados, contienen una carga explosiva en un cuerpo metálico, que al detonar se fragmenta en minúsculos trozos. El radio letal de estas granadas es de 5 a 10 metros, y se suelen lanzar desde unos 30 metros. Esa distancia se recorre en 4 segundos -justo el tiempo que transcurre desde que se quita la anilla del seguro hasta que explota-, lo que quiere decir que el soldado lanza la granada y rápidamente se agacha y se pone a cubierto.

MANUAL DEL SOLDADO

EXPLOSIVOS

En varios capítulos de Brothers in Arms tendrás que usar explosivos para ir cumpliendo las misiones que se te asignan y destruir los objetivos. En estos casos verás un mensaje en pantalla que indica el lugar donde debes poner la carga explosiva. Pulsa y mantén pulsado el control para usar un dispositivo (por defecto es la tecla F) hasta que Baker haya armado el explosivo y lo haya colocado en el objetivo. Si sueltas la tecla antes de que el explosivo esté activado, no se colocará. Puedes colocar otra carga explosiva sin esperar a que la primera detone.

VEHÍCULOS

Hay varios vehículos aliados y alemanes en el juego, que podrás ver a lo largo de distintas misiones. En determinados puntos del juego se asignará uno de esos vehículos a tu escuadra y se pondrá bajo tu mando. Podrás darle órdenes de batalla igual que haces con tus equipos de infantería, y ellos seguirán tus órdenes, se defenderán automáticamente y atacarán a los enemigos que encuentren.

TANQUE M5A1 STUART

El tanque ligero Stuart, que entró en funcionamiento en los primeros meses de 1943, tenía un cañón de 37mm que se usaba contra posiciones fijas y vehículos blindados ligeros. Una ametralladora del calibre .30, montada en paralelo con el cañón principal, permitía apuntar a la infantería, y la ametralladora secundaria Browning del .30 se usaba para reducir las posiciones enemigas. Junto a la escotilla había una ametralladora del .30 sobre un trípode y era habitual ver a un soldado junto a ella en las misiones de exploración y reconocimiento para las que se había diseñado el Stuart. En realidad no se diseñó para luchar contra otros tanques alemanes sino más bien contra tropas de infantería, de ahí su velocidad y poco peso, sólo 15 toneladas.

**TANQUE M4A1 SHERMAN**

El M4 Stuart americano de 30 toneladas es un tanque de tipo medio y el más utilizado por los ejércitos aliados en esta guerra. Muy fiable desde el punto de vista mecánico y de velocidad media, este tanque incluía un cañón de 75mm que se fijaba a la torreta y se usaba sobre todo contra los costados de los tanques enemigos. Una ametralladora de calibre 30 servía de apoyo para reducir a las tropas enemigas, y otra de calibre 30 montada sobre una torreta podía ser operada por un soldado montado sobre la plataforma trasera del tanque. En cuanto al cañón principal, disparaba diferentes tipos de proyectil, incluyendo los antiblindaje que permitían acabar con los panzer alemanes.



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

TROPAS ENEMIGAS

RECLUTAS

Las unidades básicas de la fuerza militar alemana, es decir, los reclutas, son la base de la ocupación nazi en Normandía y otras zonas de Europa. Poco entrenadas, estas tropas luchan desde posiciones fortificadas y su misión básica es contener al enemigo mientras llegan los refuerzos mecanizados o artillados para repeler el ataque. Durante su conquista de Europa, el ejército alemán reclutó "voluntarios" por toda Francia, Italia, Croacia, Hungría, Rumanía, Polonia, Estonia, Latvia, Lituania, Rusia Oriental, África del Norte, Rusia Occidental, Ucrania e incluso India. Esos reclutas forman los llamados Batallones Ost (vocablo alemán para Este) y se enviaron al frente Europeo del Oeste para reservar las tropas mejor preparadas y equipadas para otros frentes como el soviético. A pesar de su baja formación, estas tropas provocaron incontables bajas en las fuerzas aliadas de la invasión.



INFANTERÍA

La 91ª División de Infantería alemana estaba formada por tropas bien entrenadas y dispuestas a defender sus posiciones hasta la muerte. Cada escuadra de 9 hombres incluía un suboficial, cinco tiradores con fusiles y 3 soldados con ametralladora ligera. Las escuadras se organizan en torno a secciones con ametralladoras fijas MG42 y los suboficiales suelen llevar también una pistola MP40. Con mejor entrenamiento que los reclutas, estos soldados son el núcleo de la infantería alemana en la Francia ocupada.



GRANADEROS

Las unidades de Granaderos alemanes son fuerzas mecanizadas bien entrenadas, soldados de infantería que se mueven junto a tanques. Gran parte de los éxitos de las divisiones Panzer se debió precisamente a esta combinación de infantería, blindados y artillería en una misma fuerza de combate. Los granaderos ofrecían un soporte a las divisiones de tanques y tenían más potencia de fuego y mayor movilidad que cualquier otra fuerza alemana en Normandía.

MANUAL DEL SOLDADO

PARACAIDISTAS

Como élite de la infantería alemana, el 6º Regimiento de Paracaidistas y la 3ª División de Paracaidistas fueron las mejores unidades de infantería que el ejército alemán envió a Normandía y estaban provistas de las armas más nuevas y avanzadas de todos los cuerpos. Una escuadra de infantería paracaidista estaba compuesta de once hombres y cada pelotón se componía de tres escuadras. La formación era similar a la de una escuadra de infantería, con dos hombres extra para transportar una segunda ametralladora ligera. Además, usaban elementos mecanizados, como tanques, cañones de asalto y antitanques.



ARMAS ENEMIGAS

Actualmente no se dispone de mucha información sobre las armas de infantería alemana. Las fuerzas de ocupación en Normandía tenían acceso a diferentes tipos de pistolas, ametralladoras ligeras, fusiles, dispositivos explosivos antipersona y antiblindaje... pero los detalles exactos no se conocen bien.



BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPÍTULO VI

EMPEZAR A JUGAR**MENÚ PRINCIPAL**

Cuando insertas el disco de Brothers In Arms Road to Hill 30 en tu ordenador, aparece el vídeo de introducción y luego el menú principal. En este menú hallarás estas opciones:

PARTIDA NUEVA

Elige esta opción para empezar una partida nueva con un jugador.

CAPÍTULOS

Desde esta opción puedes jugar un capítulo que ya hayas completado antes en la campaña de un jugador, o puedes continuar una campaña iniciada. Empezarás en el último punto de control guardado.

MULTIJUGADOR

Elige esta opción para jugar una partida enfrentándote a uno, dos o tres jugadores adicionales a través de una red de área local (LAN) o a través de Internet, en Ubi.com.

Nota: para las partidas en Ubi.com tienes que disponer de una cuenta en este servicio. Consulta la sección Multijugador de este manual para obtener más detalles.

OPCIONES

Elige esta opción para ajustar la configuración del mando, el sonido, vídeo o ciertos parámetros del juego. Cualquier cambio en las opciones se guardará en tu perfil de jugador.

PERFILES

En esta opción puedes editar tu perfil o crear uno nuevo. En el perfil se guarda la configuración de los controles y las preferencias del juego, y puedes tener varios perfiles en tu disco duro.

EXTRAS

En este apartado puedes ver material extra y contenido del juego que desbloqueas cuando completas los capítulos en el modo de un jugador y con diferentes niveles de dificultad.

MANUAL DEL SOLDADO

CAPÍTULO VII

CAMPAÑA DE UN JUGADOR

Para empezar una partida nueva en el modo individual, elige esta opción el menú principal. Para cargar un capítulo que hayas completado antes en el modo un jugador, o para continuar con una campaña que tienes sin terminar, elige Capítulos. Cuando vas avanzando por los distintos capítulos, el juego guarda automáticamente tu progreso en el disco duro al llegar a los puntos de control. Si eliges la opción de continuar, empiezas en el último punto de control guardado en tu última sesión de juego. Si eliges Capítulos en el menú, podrás jugar de nuevo un capítulo ya terminado, pero ten en cuenta que todos los puntos de control que hubieras avanzado desde el último capítulo se borrarán (si no se ha completado el capítulo).

Cuando empiezas una partida nueva, podrás elegir el nivel de dificultad: fácil, normal, difícil o realista. En este último, la dificultad es muy alta, no hay puntos de control y los indicadores de reducción están desactivados por defecto, para simular las condiciones más parecidas a las que se dan en un campo de batalla real.

NOTA: para disponer del modo realista tienes que haber completado la campaña completa en el nivel difícil.

PAUSA Y MENÚ ESCAPE

En cualquier momento de una misión de un jugador, puedes pulsar la tecla de pausa (por defecto es la P) y así detener el juego. Pulsa de nuevo la tecla P y seguirás jugando.

Para sacar el menú de juego, pulsa la tecla ESC (por defecto), y aparecerán varias opciones para configurar parámetros del juego, reiniciar la partida, recargar el último punto de control o abandonar el juego.

EXTRAS

Cuando completes cada capítulo serás condecorado con una medalla en función del nivel de dificultad en el que hayas jugado. Por cada medalla recibida (cada capítulo completado en un nivel de dificultad superior) recibirás un nuevo contenido en el menú de extras (accesible desde el menú principal). Las medallas se van guardando en el perfil, y para desbloquear todos los extras, debes completar el juego en el nivel difícil, lo que abrirá el nivel realista. Al completar cada capítulo en el nivel realista se desbloqueará el último grupo de contenidos extras.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPÍTULO VIII

JUGANDO A BROTHER IN ARMS ROAD TO HILL 30™

Cuando juegas a Brothers In Arms: Road to Hill 30, te pones en la piel del sargento Matt Baker como líder de la 3ª Escuadra, 3er Pelotón, Compañía Fox, 502ª Regimiento de Infantería Paracaidista, 101ª División Aerotransportada.

La 101ª División Aerotransportada, con el sobrenombre de Las Águilas que Gritan (Screaming Eagles), encabezó la invasión del Día-D al saltar sobre la Francia ocupada unas horas antes que las restantes unidades. Cayeron en el área cercana a la playa de Utah con la misión de asegurar objetivos claves en Normandía. Es una misión peligrosa, por detrás de las líneas enemigas, que exigirá lo mejor de ti como soldado de élite de las fuerzas paracaidistas de Estados Unidos, y que te obligará a liderar a una escuadra de camaradas paracaidistas a lo largo de un sinfín de combates con el enemigo.

INTERFAZ DE JUEGO (EL HUD)

La salud, la posición de los objetivos, el estado del equipo y otra información importante forman parte del interfaz del juego o HUD (Head Up Display). En este interfaz hay muchos elementos colocados en diferentes lugares alrededor de la pantalla.



Brújula: Muestra la dirección en la que estás mirando.

Indicador de objetivo: Las flechas del anillo exterior de la brújula señalan la dirección del siguiente objetivo de la misión en ese capítulo.

Indicadores de equipo: Muestra la dirección de los miembros de tu equipo (o tanques adicionales) y la salud relativa. Los distintos símbolos representan a tu equipo de asalto, equipo de fuego y tanques. Cuando están en posición de formación (si les has dado la orden formar para agruparse) se desplazarán del círculo exterior de la brújula a la zona interior.

Salud y postura del jugador: Muestra tu nivel de salud en el juego, ya que el icono pasa del verde al rojo cuando Baker está herido. El icono también refleja la postura del jugador: agachado o levantado.

MANUAL DEL SOLDADO

Munición restante: Muestra la munición restante en el arma que empuña Baker. Cuando te quedes sin munición, pulsa la tecla para recargar (por defecto es R) y verás durante unos instantes el número total de cargadores que te quedan.

Granadas: Indica el número de granadas que Baker lleva encima.



Marcador de órdenes: Aparecerá cuando Baker dé una orden a su grupo o a un tanque (el control por defecto es pulsar el botón derecho del ratón). La bandera que ves sobre el marcador de órdenes muestra el símbolo de la unidad a la que estás controlando (equipo de asalto, equipo de fuego o tanque), y el marcador de órdenes muestra el lugar al que se dirige esa unidad.

Indicadores de reducción: Con ellos ves la posición del objetivo enemigo y el nivel de neutralización de esos enemigos. Los indicadores aparecen sobre las unidades enemigas, en el centro.

Movimiento

Puedes controlar a Matt Baker y moverlo por el escenario usando el teclado y el ratón. Para indicar hacia dónde apunta o mira Baker, mueve el ratón hacia adelante o hacia atrás, o a izquierda y derecha. Para indicar la dirección en la que se mueve, usa las teclas W, S, A y D, y Baker irá adelante, atrás, a la izquierda o a la derecha. Aprende a combinar el ratón y el teclado para que el movimiento sea fluido y rápido.

Para que Baker salte, pulsa la barra espaciadora y para que se agache pulsa la tecla C. Baker se quedará agachado hasta que vuelvas a pulsar la misma tecla. Ten en cuenta que se mueve de forma más lenta, pero así puede parapetarse detrás de muchos objetos y es un blanco más pequeño para los disparos enemigos. Si quieres que Baker ataque cuerpo a cuerpo a un enemigo (golpeándole con la culata de su arma), pulsa el control de melee (por defecto, la tecla Q).

Salud

Cuando un disparo enemigo alcanza a Baker, la sangre salpicará su cara y sus ojos, desde la dirección en la que le han disparado. Fíjate en ese detalle porque es vital para descubrir la posición del enemigo. Algunas veces puede rozarle una bala perdida; lo notarás al ver un halo blanco en el borde de la pantalla. Comprueba la salud del personaje y no pierdas de vida ese indicador en el combate, ya que en las guerras reales no hay pociones mágicas para devolverte la salud o la vida.

En plena lucha, Baker puede verse alcanzado por una explosión cercana de una bomba o una granada y entonces sufrir una fuerte conmoción. Tardará unos segundos en recuperar el equilibrio y la visión normal al levantarse.

Munición

Baker puede llevar encima dos armas, cinco granadas y cargas explosivas. Para cambiar de arma, pulsa la tecla de cambio (por defecto es TAB) y, para lanzar una granada, pulsa en cualquier momento la tecla G.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

Baker comienza cada misión con una serie de armas y algunas granadas que necesitarás para cumplir tus objetivos. Sin embargo, cuando avanzas en el juego puedes hacerte con algún arma adicional, americana o alemana, y algo de munición. Para recoger un arma, avanza hacia ella, pasa por encima y pulsa la tecla F para cambiar de arma y empuñar la que acabas de encontrar. Ten en cuenta que Baker sólo puede llevar dos, y que cada arma lleva un tipo de munición, salvo algunas de ellas que pueden usar el mismo tipo (en la sección de Armas tienes más información).

Para recoger munición o granadas, sólo tienes que pasar por encima y Baker automáticamente las guardará con su equipo (si la munición no sirve para las armas que lleva, no la recoge). Recuerda que algunas armas, como los lanzacohetes o los fusiles de francotirador, son necesarias para completar misiones específicas, así que sé cuidadoso con las armas.

Sistema de órdenes en una escuadra

Baker es un líder de escuadra, y como paracaidista en territorio enemigo, a menudo se verá superado en número y necesitará la ayuda de sus hombres para vencer a esos enemigos y cumplir los objetivos de misión. Su escuadra está dividida en dos equipos, el de asalto y el de fuego. El de asalto lleva armas ligeras y bastantes granadas, para atacar al enemigo con rapidez y fuerza, así que usa a este equipo para asaltar una posición o flanquearla. El equipo de fuego lleva fusiles de largo alcance y ametralladoras más pesadas, así que úsalo para reducir a un enemigo, diezmando su capacidad de disparar y reteniéndole en su posición mientras el equipo de asalto le flanquea.

Para dar órdenes a un equipo o a un tanque, pulsa la tecla Mayúsculas para cambiar de una escuadra a otra. Luego activa el marcador de órdenes manteniendo pulsado el botón derecho del ratón y aparecerá el marcador justo frente a Baker. Con el ratón, muévelo hasta el objetivo.

- Ahora, para mover al equipo, coloca el marcador de órdenes donde quieras y suelta el botón.
- Para dar órdenes de ataque, lleva el marcador de órdenes hasta el enemigo al que quieres atacar y cuando el círculo desaparezca y el icono de órdenes se vuelva rojo, suelta el botón.
- Para ordenar al equipo asaltar una posición, lleva el marcador de órdenes hasta el enemigo al que quieras atacar. El círculo desaparecerá y el icono de órdenes se volverá rojo. Pulsa el control de disparo (por defecto, el botón izquierdo del ratón) y suelta ambos botones.
- También puedes ordenar a un equipo que siga a Baker, pulsando y manteniendo pulsado el control para formar al equipo (por defecto es Z). Los hombres se agruparán en torno a Baker y se recolocarán cuando éste se mueva. Para que el equipo rompa la formación y se disperse, debes dar la orden de romper filas con la tecla X.
- Cuando des una orden, Baker hará la señal correspondiente con sus manos, y le oirás dar la orden a sus chicos.

MANUAL DEL SOLDADO

Como buenos soldados, la escuadra de Baker seguirá sus órdenes pero iniciarán el fuego o responderán a él automáticamente si ven a un soldado enemigo o reciben disparos de algún sitio. También se cubren unos a otros, y cuando avanzan buscan la forma de cubrirse y de cubrir al compañero para no ser alcanzados.

Reducción del enemigo

Cuando Baker y su escuadra se enfrente a un grupo de soldados enemigos, verás un indicador de reducción sobre la unidad enemiga, justo en el centro. Al principio estará en rojo y poco a poco, si no dejáis de disparar al enemigo, se volverá gris, indicando que la unidad ha sido reducida. Entonces pasarán parte del tiempo a cubierto y dispararán sólo ocasionalmente. Éste es el mejor momento para flanquear y atacar la posición enemiga, ya que responderán como los soldados reales bajo fuego enemigo intenso: se cubrirán la cabeza con las manos por miedo a morir (a menos que el adversario se haya acercado demasiado).

Si no sigues disparando para cubrir al equipo de asalto, el enemigo empezará a recuperarse y el color del indicador se irá oscureciendo hasta volverse otra vez rojo, indicando que la unidad enemiga está recuperada: los soldados se pondrán en pie y dispararán sin descanso. Ten en cuenta que puedes desactivar y activar los indicadores de reducción en el menú de opciones.

**Vista de reconocimiento del entorno**

Cuando los paracaidistas de la 101ª División Aerotransportada se preparaban para la invasión de Francia estudiaron con detenimiento mapas, fotos y maquetas del terreno de Normandía. Como jugador, dispones de una información similar a través de la vista de reconocimiento del entorno, que puedes activar en cualquier momento durante el combate (por defecto, pulsa la tecla V), y así detener el juego para examinar la misión y la situación desde un punto de vista superior. Este modo te permite alternar la vista entre Baker, sus compañeros de equipo, objetivos del capítulo y las unidades enemigas que hayas descubierto. Ten en cuenta que sólo aparecerán las unidades enemigas que Baker haya detectado, así que puede haber en el área más fuerzas alemanas de las que ves en este modo. Puedes ampliar la vista pulsando el control de zoom para enfocar a Matt, al enemigo, a los objetivos o a la escuadra (por defecto es la tecla Z), y rotar la vista con las teclas W, S, A y D. Cuando hayas acabado de examinar la situación, pulsa la tecla V de nuevo para volver al combate.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPÍTULO IX

PARTIDAS MULTIJUGADOR**MENÚ MULTIJUGADOR**

Cuando juegas una partida multijugador en Brothers In Arms Road to Hill 30 puedes hacerlo a través de red local o bien contra otros jugadores online a través de ubi.com. Desde este menú también puedes entrar en tu cuenta Ubi.com o cambiar tus opciones de juego.

PERFILES DE JUGADOR

Antes de jugar en el modo multijugador, crea un perfil eligiendo la opción Gestor de Perfiles en el menú principal y sigue las instrucciones de pantalla. Si no eliges un perfil, el juego usará la configuración predeterminada. En los perfiles se guardan las características personalizadas del juego, y éstos se guardan en el disco duro.

Cuando hayas creado tu perfil, regresa al menú principal y elige el menú multijugador para seleccionar el tipo de partida a la que quieres jugar.

PARTIDAS EN RED

Para jugar en una red de área local (LAN), elige este modo en el menú multijugador y podrás elegir una partida en una lista de partidas ya existentes, o bien crear tu propia partida.

Crear partida: Puedes empezar tu propia partida en red, elige la opción Crear partida dentro de este menú y después la misión a la que quieres jugar y el número de participantes (dos o cuatro). Ahora pulsa y aparecerá la pantalla de informe preliminar de misión.

Tras elegir el bando, puedes decirle al juego que estás listo o bien que aún no lo estás (por ejemplo, quieres cambiar los equipos). Si quieres que otro jugador de tu partida cambie de equipo, elige ese jugador y pulsa en el botón No está listo. Cuando todo esté preparado, pulsa en Empezar partida.

Nota: Antes de empezar una partida en red o unirse a una partida en red debes seleccionar el perfil con el que juegas en el menú principal.

MANUAL DEL SOLDADO

JUGAR EN UBI.COM™

¡Puedes jugar a Brothers In Arms: Road to Hill 30 en Internet! Ubi.com™ es una comunidad de juego online en la que puedes crear una identidad propia de jugador, crear una lista de amigos con otros jugadores, ver cuándo están conectados e invitarles a jugar.

CONEXIÓN CON UBI.COM

Antes de poder usar el servicio de juego Ubi.com, tienes que conectar tu ordenador a Internet y abrir una cuenta en Ubi.com. Puedes encontrar más información en la página web www.ubi.com.

Tras leer y aceptar el contrato de uso, escribe tu nombre de cuenta y contraseña. Si quieres que el juego recuerde la contraseña, pulsa en esa casilla. Activa la opción de Autoconexión para entrar automáticamente en el juego usando esa cuenta de Ubi.com y entra en las opciones de Nuevo Perfil y Gestión de Cuentas para crear una nueva cuenta o cambiar la configuración de tu perfil.

Nota: Si utilizas un firewall es posible que tengas problemas para conectarte con Ubi.com. Ten en cuenta que debes abrir los siguientes puertos:

[TCP] 40000-43000 incluidos
 [UDP] 44000 de entrada y salida
 [UDP] 45000 de entrada y salida
 [UDP] 45001 de entrada y salida

JUGAR UNA PARTIDA EN UBI.COM

Desde el menú multijugador, elige Jugar en Ubi.com. Debes conectarte usando una cuenta ya existente (con tu nombre y contraseña) o bien crear una nueva cuenta. Cuando hayas entrado, aparecerán las siguientes opciones:

Buscar una partida: Aquí puedes buscar sesiones de juego ya existentes y unirse a una de la lista. Las partidas disponibles aparecen a la derecha, y se ordenarán en función de los criterios de búsqueda que especifiques, en la parte inferior de la pantalla. Para actualizar la lista, pulsa en el botón Actualizar. Para unirse a una partida, elige su nombre y pulsa en Unirse. Irás a la pantalla de informe de misión y cuando todos los jugadores estén listos (aparecerán en blanco), podrás lanzar la partida para empezar a jugar.

Crear una partida: Aquí puedes crear una nueva partida indicando los parámetros de la misma: la misión en la que quieres tomar parte, el número de jugadores y el nombre del servidor. También puedes establecer una contraseña de partida para que ésta sea privada (los otros jugadores deben conocer la contraseña si quieren unirse). Una vez configurada, pulsa en Empezar para ir a la pantalla de informe de misión. Cuando todos los jugadores estén listos (aparecerán en blanco), podrás lanzar la partida para empezar a jugar.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

PARTIDAS MULTIJUGADOR

Objetivos de misión: Cada misión tiene un objetivo único para cada bando, que deben cumplir antes de que el cronómetro de la misión llegue a cero. En pantalla aparecerán instrucciones y un informe preliminar de misión para que cada bando conozca sus objetivos.

Ascensos: Cuando te matan en el combate, puedes ascender a un soldado superviviente y convertirte en jefe de escuadra para seguir jugando con él.

Refuerzos: Cuando tus compañeros de equipo mueren en una misión multijugador, puedes pedir refuerzos. Cada jugador tiene un número limitado de refuerzos disponibles para cada misión, número que podrás ver en la pantalla. Si un compañero abandona la misión, los refuerzos que no haya usado pueden ser asignados a tu jugador.

INTERFAZ DE JUEGO EN MODO MULTIJUGADOR

Cuando juegas a Brothers In Arms Road To Hill 30 en modo multijugador, verás en pantalla mucha información parecida a la del modo un jugador: salud, granadas y munición restantes, posición del equipo de fuego... pero hay algunos elementos adicionales en el HUD multijugador:

Indicadores de dirección del objetivo: Son flechas en el exterior de la brújula que señalan la dirección de varios objetivos de la misión. Las flechas amarillas indican objetivos de destino, las naranjas indican objetos y las grises muestran posibles objetos que aún no se han descubierto.

Cronómetro de misión: Cuenta atrás del tiempo restante que te queda para completar la misión.

Objetivos de misión: Muestra el estado de objetivos basados en posiciones.

Objetos: Muestra el estado de los objetos que son imprescindibles para el éxito de la misión. Algunas veces este indicador se sustituye por un cronómetro en las misiones de demolición.

Refuerzos restantes: El número que hay a la derecha de la brújula representa el número de refuerzos que te quedan para esta partida.

MANUAL DEL SOLDADO

¡Lleva a Brothers in Arms Road to Hill 30™ al siguiente nivel!

Únete a la comunidad de Brothers in Arms Road to Hill 30™ y tendrás acceso a:

- Información y contenido exclusivo
- Concursos y grandes premios
- Ofertas especiales: colecciones, ediciones limitadas,...
- Pistas y trucos exclusivos
- Conoce a nuevos amigos en los foros y consigue toda la ayuda que necesites

Únete aquí: www.brothersinarmsgame.com

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

NOTAS

MANUAL DEL SOLDADO

NOTAS

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

CAPÍTULO X

CRÉDITOS DE BROTHERS IN ARMS

Executive Producer: Randy Pitchford
 Project Manager: Jeff Wofford
 Multiplayer Producer: Marc Tardif
 Assistant Producer & Localization: Simon Hurley
 Game Design & Direction: Brian Martel,
 Randy Pitchford

Art Director: Brian Martel
 Lead Animator: Landon Montgomery
 Lead Artist: Jeremy Cooke
 Lead 3D Artist: Matthew VanDolen
 Art & 3D Modeling: Stephen Bahl, Jennifer Burris,
 Shannon Dees, Joseph Espinoza, Eli Luna, Leah
 Pearl, Mike Neumann, Nathan Reinhardt
 Animation & Motion Capture: Josh Rearick
 Additional Art: Ted Anderson, Sam Arguez Jr.,
 Patrick Blank, Jake Hernandez, Sam Kite, Ryan
 Lee, Joshua Leichter, Tomer Litvin,
 Jimmy Lomax, Jonathon Nascone,
 Joshua Noble, Hung Pham, Emilio
 Santoyo, John Schratz, Jordan Walker

Lead Programmers: Patrick Deupree, Steve Jones
 Game & Platform Programming: Jeff Broome,
 Patrick Deupree, Neil
 Johnson, Stephen Palmer, Jeff Wofford,
 Sean Cavanaugh, Charles Kostick,
 Shawn Green, Sean Reardon
 Multiplayer Programming: Steve Jones,
 Jimmy Sieben, Scott Velasquez
 AI Programming: Neil Johnson, Jeff Broome
 Graphics Programming: Sean Cavanaugh
 Audio Programming: Scott Velasquez
 Additional Programming: Brian Burleson,
 Nicholas Chinnici, Ryan Conlon, Derrick Levy,
 Mathew Prichard, Daniel Walsh
 Additional Xbox Live Programming: Demiurge
 Studios

Lead Single Player Level Designer: Mike Wardwell
 Lead Multiplayer Designer: Matthew Armstrong
 Level Design & Scripting: Matthew Armstrong,
 Patrick Blank, Erik Doescher, Dorian Gorski, Daniel
 Grafstrom, Ezra Hanson-White, Josh Jeffcoat, Richard
 Jessup, Patrick Krefting, Ben Nitschke, Nathan
 Overman, Carl Shedd, Mike Wardwell
 Additional Level Design: Eric Berger, Jonathan Day,
 Brian Hess, Pat Hook, Carl Kam

Business Administration: Stephen Bahl, Landon
 Montgomery
 PR & Marketing Director: Marc Tardif

Technical Support & Source Control:
 Stephen Palmer, David McGarry
 Online Community Manager: Scott Dudley
 Military Advisor & Historian: Col. John Antal,
 US Army (Ret.)
 Writers: Mike Neumann, John Antal
 Storyboards & Historical Research: Erik Doesher
 User Interface Design: Jeremy Cooke,
 Charles Kostick
 Game Manual: Simon Hurley, Eli Luna
 Audio Director & Producer: David McGarry
 Audio Engineer: Mark Petty
 Additional Assistance/Lip-Sync: Craig Bernardo,
 Chad Lovell,
 Jonathan Schwarz, James Sweeney,
 John Zagorsky
 Voice Talent: Troy Baker, Jeff Broome, Ehren Buttlar,
 Jonathan Erickson, Tom Hull, Simon Hurley,
 Ryan Jewell, Neil Johnson, Amit Kapoor, Jeff Kribs,
 James Loomstein, Brian Martel, Alix McAlpine, David
 McGarry, Marc McGarry, Mikey Neuman,
 Greg Peterson, Mark Petty, Randy Pitchford, Gary
 Rivers, JD Sanders, Joel Watson, Steven Wilson,
 Jeff Worthy

Orchestral Score Performed By: The Prague
 FILMharmonic Orchestra, Czech Republic
 Score Composer: Stephen Harwood
 Score Conductor: Adam Klemens
 Score Studio Technician: Cenek Kotzmann
 Score Sound Engineer: John Timperley
 Score Sessions Organizer: Petr Pycha
 Score Reader: Milan Puklicky

QA Manager: Evan Birkby
 QA Leads: Ben Nitschke, Mike Weber
 QA Testers: Erik Avalos, Steven Boaman,
 Jennifer Canada, James Canavan, Stephen Daniels,
 Angie Dietrich, David Doran-Marshall,
 Rhonda Dudley, Matthew Graham, Curtis Hart,
 Benjamin Henry, Derrick Levy, Rick Luebbers,
 Chante Mahaffey, Justin Miller, Joshua Ridenhour,
 Sean Slayback, Ryan Sullivan, Tung Tran,
 Hunter Woodlee, Jim Wyatt
 QA Engineers: Nicholas Chinnici, Aaron Cole, Ryan
 Conlon, Kyle Denton, Frederick Echols,
 John Roberts

Gearbox Software is: John Antal, Matthew
 Armstrong, Stephen Bahl, Evan Birkby, Patrick
 Blank, Jeffrey Broome, Jennifer Burris,
 Sean Cavanaugh, Jeremy Cooke, Shannon Dees,
 Patrick Deupree, Erik Doescher, Scott Dudley,

MANUAL DEL SOLDADO

Joe Espinoza, Dorian Gorski, Daniel Grafstrom,
 Shawn Green, Ezra Hanson-White, Simon Hurley,
 Josh Jeffcoat, Richard Jessup, Neil Johnson,
 Steve Jones, Charles Kostick, Patrick Krefting, Eli
 Luna, Brian Martel, David McGarry,
 Landon Montgomery, Mike Neumann, Ben Nitschke,
 Nathan Overman, Stephen Palmer, Leah Pearl,
 Randy Pitchford, Sean Reardon, Josh Rearick,
 Nathan Reinhardt, Carl Shedd, Jimmy Sieben,
 Marc Tardif, Matthew VanDolen, Scott Velasquez,
 Mike Wardwell, and Jeff Wofford.

Gearbox Software would like to thank: everyone at
 Ubisoft; Mark Rein, Jay Wilbur, Tim Sweeney, Cliff B
 and everyone at Epic; Al Reed and everyone at
 Demiurge Studios; Peter Raad, Tony Cuevas,
 Tricia Serju, and everyone at The Guildhall;
 Gabe and Tycho at Penny Arcade; Joe Sousa,
 Brian Harvey, Dan Vivoli, Carrie Cowan, and
 everyone at nVidia; Joe Kreiner and everyone at
 Logitech; Liam Byrne at Creative Labs; ATI;
 Lori Solomon at Dolby; Kristi Junio; Chef David
 Michael; Brian Burleson and the SGDA; Scott
 Bayless; Daniel Germain; Valve; Ken Lobb;
 Chris Kimmel, Frank Pape, Jim Veevaert and every-
 one at Microsoft Game Studios; Emma Seigel;
 Daniel Luka; Jérôme Kemker; MUSA; Petr Pycha;
 Professor Ed Peniche (former member of 101st
 Airborne, Fox Company, in WWII); Dr. Jack Atwater;
 The National D-Day and WWII Museum;
 the Patton Museum; the Veterans of Foreign Wars
 organization; the U.S. Army Ordnance Museum; the
 Aberdeen Proving Ground; the United States Armed
 Forces; the Gearbox forum moderators
 (Andy Gowman, Chris Eyles, Eric Atkins,
 David Draher, Zoran Vracar, Pascal Redant,
 David Estalote, Jonathon Church, Garland Rayl, and
 Molkien); the Gearbox forum regulars; and all the
 loyal Gearbox fans who have supported us over the
 years!

Special thanks to: Emily Armstrong; Lisa Beckham;
 Arthur Birkby (former member of 75th Infantry
 Division during the Battle of the Bulge in WWII);
 Grace Birkby; the Blank Family; Nicole Blydenstein;
 Karl Borst; Robert Brehm; Debbie and Frank Brown;
 Cole Burris; Consuelo Campos; James Cole;
 Sean Conlan; William Davis (former B-17 navigator
 in WWII); Don Dees; Suzan Dees; Theresa Deupree;
 Iria, Katharine, Ronald and Jane Doescher; EZ; Febra
 and Paul; Alex Flores; Justin Garrett; Daryl Gold;
 Melodie and Timothy Grafstrom; Misty and Amber
 Green; Lenora Hernandez; Jennifer Holmes; Piers &
 Ailsa Hurley; Thomas & Robin Hurley; Amanda &
 Michelle Hurley; the Jessup Family; Wayne,
 Peggy, Michael, and Sarah Krefting; Aaron Johnson;
 Libby Jones; Richard Komando; Kurby; Brian Lamay;
 The Lee Brothers; the Luna Family; Mapcore;
 Meghan and Liam Martel; Carol Neumann;
 Mike Neumann v1.0; Joe Orlando; John, Lynette,
 Matthew and the rest of the Overman Family; Ana
 Palmer; Mike Palmer; Mike and Marlyn Reardon;
 Scott, Stacey and Samantha Reardon;
 the Rearick family; the Reinhardt Family;
 Connie Riley; Aidan, Calvin, and
 Stephanie Schiefer; Scooter; Shobek; Kevin Steele;
 Oscar and Tango; the Tardif Family; Maria Torres;
 Lauren Phillips; Lisa and Gabi Velasquez;
 Julie VanDolen; Maya Wildes; Mike Wildes;
 Jennie Williams; Ann, Liam, and Elanor Wofford;
 Kevin Zalec; #was; theposse.org; God.

Thanks to the incredible team at Gearbox for realiz-
 ing the vision through synergy and collaboration that
 far exceeds the initial idea.
 Without you guys and gals, there is no Gearbox.

Brothers In Arms Babies: Liam Martel, Maya Wildes,
 Gabriella & Isabella Velasquez, Katharine Doescher,
 Ethan Hernandez, Alexander & Evelyn Armstrong,
 Elanor Wofford.

BROTHER'S IN ARMS ROAD TO HILL 30™

Dedicado a:

Los veteranos de la 101ª Aerotransportada

**La Generación Más Grande, por haber tenido el coraje de resistir frente al
 Mal y de ganar la Guerra contra el fascismo
 Y a todos aquellos que lucharon y murieron por defender la libertad de
 los hombres**

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

SOPORTE TÉCNICO

Para prestar un mejor servicio Ubisoft ofrece soporte en internet.

Sencillamente visita www.ubisoft.es y acude en primer lugar a la sección de Soporte.

Consultando el Centro de Soluciones obtendrás las mismas respuestas que llamando por teléfono a nuestro personal de soporte técnico, además el Centro de Soluciones está disponible las 24 horas.

Si usas la opción de Formular pregunta, dentro del Centro de Soluciones, te aseguramos de que obtenemos toda la información importante necesitamos de tu sistema y del posible problema, por lo que podremos contestarte mejor.

Asegúrate de incluir toda la información de tu sistema, el problema y el título que estás jugando.

Si no tienes posibilidad de usar e-mail, nuestro personal de soporte puede ayudarte en el 902117803, de lunes a jueves de 16.30 a 18.30 h. (consulta el coste de llamada a un 902 a tu operador). Por favor, cuando llames permanece delante de tu sistema encendido.

PISTAS Y TRUCOS

Lo sentimos, el Soporte Técnico de Ubisoft no ofrece pistas, trucos, instrucciones o guías para ninguno de nuestros juegos. Visita nuestro web donde encontrarás enlaces a páginas independientes de pistas y trucos.

CONDICIONES DE LA GARANTIA:

1. El bien está garantizado durante un periodo de dos (2) años a partir de la entrega del mismo, entendida como tal la fecha de compra que aparece en la factura o en el ticket de compra, de conformidad con la Ley 23/2003, de 10 de Julio, de Garantías en la Venta de Bienes de Consumo.
2. UBI SOFT, S.A. o el Fabricante responderán ante el comprador de cualquier falta de conformidad que exista en el momento de la entrega del bien, en los términos y bajo las condiciones establecidas en la Ley 23/2003.
3. En caso de que el bien no fuera conforme al contrato y, previa entrega del tique de compra o factura, se reconoce al comprador el derecho a la reparación del bien o, a su sustitución o, subsidiariamente, a la rebaja del precio o a la resolución del contrato, de conformidad con la referenciada ley.
4. En caso de reparación o sustitución del bien, los gastos que se deriven serán gratuitos para el comprador, de conformidad con la referenciada ley.
5. El comprador reconoce expresamente:
 - i. Que el uso del bien se realiza bajo su exclusiva responsabilidad.

MANUAL DEL SOLDADO

- ii. Que asume todos los riesgos de pérdida de datos e información de cualquier índole, así como los errores y daños y perjuicios que puedan derivarse de la posesión y/o utilización del bien, salvo que dicha pérdida, errores, daños y perjuicios se deriven de la falta de conformidad del mismo.

6. UBI SOFT, S.A. no será responsable:

- i. Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBI SOFT, S.A.
- ii. Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.
- iii. Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.
- iv. Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto al cual va destinado el bien;
- v. Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso y/o instalación.
- vi. Por todo lucro cesante o ganancias dejadas de obtener por el comprador y/o cualquier tercero.

7. UBI SOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que la aptitud del bien responda a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni a solicitar su registro, ni a utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir todos los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, artwork, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, artwork, etc., ni a comercializar, distribuir y/o promover la venta de dichas copias y/o reproducciones no autorizadas.

BROTHERS IN ARMS Road to Hill 30™

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

MANUAL DEL SOLDADO

ADESE

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

- ❶ La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- ❷ La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- ❸ 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.
- ❹ La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- ❺ 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** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@tesai.es

FAP
cine.video.tv

UBISOFT, S.A. Parque Empresarial Alvia - José Echegaray, 8 Edificio 3 Planta 2ª
Oficina 12 - 28230 Las Rozas - MADRID

© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

