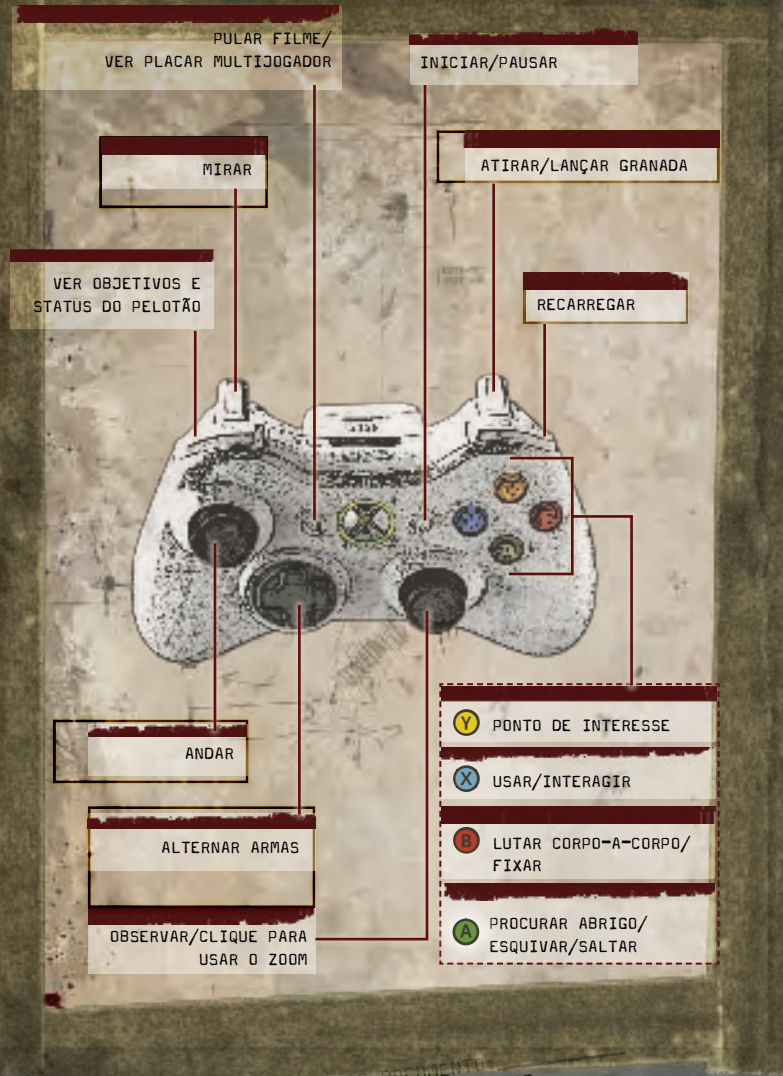




XBOX 360

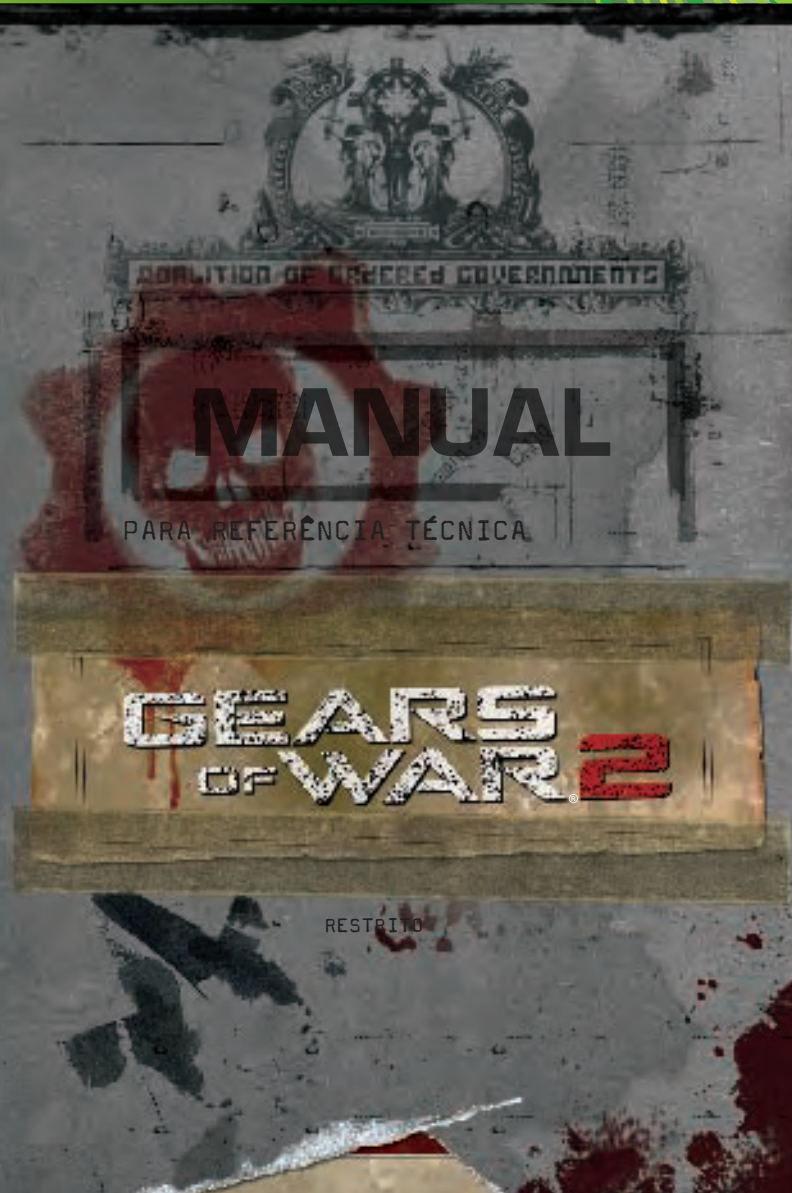


NÚMERO DO DOCUMENTO:
SEM ALTERAÇÃO DE CLASSE
NOME: Jonathan Harper
POSTO: Sargento



Microsoft
game studios

0808 Peça nº X15-06955-01 XC



RESTRIÇÃO



ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360® e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite www.xbox.com/support ou ligue para o Atendimento ao Consumidor do Xbox.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

RESTRITO

COGFM2
P-SUMÁRIO
PARA REFERÊNCIA TÉCNICA

COALITION OF ORDERED GOVERNMENTS MANUAL DE CAMPO

CONTEÚDO	PÁGINA
Introdução	2
Onde estamos	3
Armas	4
Controle	10
Tela	12
Crimson Omen (Vida)	14
Mirando	15
Recarga ativa	16
Luta corpo-a-corpo	17
Escudos com inimigos e execuções	18
Abrigo e manobras básicas	19
Interação	22
Opções de batalha	23
Campanha de cooperação	24
Multijogador	25
Tipos de jogos multijogador	28
Modo de câmera e fotos	32
Informações do Xbox 360	33
Créditos	34
Garantia	36
Atendimento ao consumidor Xbox	37



Os designers de videogames exigem muito de seus jogadores.

Além de colocá-los em situações aparentemente impossíveis com oportunidades incríveis, pedimos que eles façam parte dos mundos que criamos. Pedimos que eles acreditem no fantástico. Mais ainda, pedimos que eles liderem a experiência. Que interajam. Essa interação gera uma satisfação incrível e uma conexão com um universo raramente visto em outras formas de entretenimento.

O videogame GEARS OF WAR® 2 foi projetado com base na idéia de ação cinematográfica. Queríamos que a experiência do jogo fosse como um campeão de bilheteria onde você, o jogador, é a estrela. O GEARS 2 foi criado para ser como uma montanha-russa emocional. Em alguns momentos você se sentirá dominado quando a Horda Locust o abater no escuro para, em seguida, se sentir poderoso ao mandá-los de volta para debaixo da terra com a sua baioneta de motosserra.

Ao assumir o controle de Marcus Fenix™ e do Pelotão Delta, você estará lutando pela humanidade. Essa é uma história de dimensões épicas e também incrivelmente pessoal. A frustração de Dominic Santiago em não saber o destino de sua esposa está crescendo. O próprio Jacinto, a última resistência da humanidade, está ameaçado e deve lutar ou morrer pela humanidade.

Nos dedicamos de coração a este jogo e esperamos que você goste da aventura!

--Cliff Bleszinski

Diretor de design, Epic Games, Inc.

COGFM2/P-3

RESTRITO

ONDE ESTAMOS

[MENSAGEM DO PRESIDENTE PRESCOTT]



Esperávamos que o bombardeio Lightmass em Timgad dizimaria a Horda Locust, mas eles sobreviveram e retornaram mais fortes do que nunca. Para piorar, trouxeram uma força capaz de afundar cidades inteiras.

Até mesmo Jacinto, nossa última esperança nesses dias sombrios, agora corre perigo. Em breve, não haverá mais nada para defender. Isso significa que temos apenas uma opção: atacar.

Gears, o que eu peço a vocês agora não é fácil, mas é necessário. Se quisermos sobreviver e viver o bastante para ver as estações passarem e os nossos filhos crescerem e vivenciar um tempo de paz que nunca conhecemos, temos que lutar contra a Locust agora.

Iremos aonde eles vivem e procriam para destruí-los.

Este é o dia em que levaremos a batalha ao coração do inimigo. Este é o dia em que corrigiremos o rumo da história da humanidade. Este é o dia em que garantiremos a nossa sobrevivência como espécie!

Soldados da COG, meus prezados Gears, vão em frente e devolvam a esperança à humanidade!



A-39

ARMAS

LANCER ASSAULT RIFLE (RIFLE DE ATAQUE LANCER)



- PRINCIPAL ARMA DA COALIZÃO
- TOTALMENTE AUTOMÁTICO
- DESTINA-SE AO COMBATE EM MÉDIA DISTÂNCIA
- A ARMA DE LUTA CORPO-A-CORPO MAIS MORTAL

Para ativar a baioneta de motosserra do Lancer, pressione e mantenha pressionado **B**. Este ataque corpo-a-corpo único tem como objetivo derrotar a maioria dos inimigos com um único corte, mas também pode ser usado para eliminar determinados obstáculos.

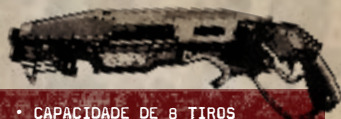
HAMMERBURST ASSAULT RIFLE (RIFLE DE ATAQUE HAMMERBURST)



- ARMA PADRÃO DO SOLDADO LOCUST
- MAIS PODEROSA E PRECISA QUE UM LANCER
- RECURSO DE ZOOM

Superior ao Lancer no que diz respeito a disparos, mas não possui os recursos de luta corpo-a-corpo da baioneta de motosserra. Pode ser disparado mais rápido puxando-se **RT**, embora isso também reduza a precisão.

GNASHER SHOTGUN (ESPINGARDA GNASHER)



- EXCELENTE PODER DE FOGO
- CAPACIDADE DE 8 TIROS
- EXTREMAMENTE MORTAL À QUEIMA-ROUPA

Pequena capacidade de munição, mas sua força é mais do que compensadora. Pode matar um soldado Locust com um tiro de perto, mas não é tão poderosa à longa distância.

PISTOLAS

A capacidade de atirar com uma mão torna essas armas úteis ao usar inimigos como escudos e escudos antibomba.

SNUB PISTOL (PISTOLA SNUB)



- ARMA PADRÃO DO SOLDADO DA COALIZÃO
- EXCELENTE ARMA DE BACKUP
- RECURSO DE ZOOM

O modo de disparo normal é um tiro único. Para aumentar a taxa de tiros, puxe rapidamente **RT**.

GORGON PISTOL (PISTOLA GORGON)



- ARMA PODEROSA DE MÉDIA DISTÂNCIA
- AÇÃO DE DOIS PENTES
- RECURSO DE ZOOM

Capaz de disparar quatro rajadas curtas por recarga Mortal à curta distância, mas o seu poder é afetado por um pente pequeno e um longo tempo de recarga.

BOLTOK PISTOL (PISTOLA BOLTOK)



- A RECARGA ATIVA PERFEITA PROPORCIONA UMA VELOCIDADE DE DISPARO MAIOR
- TIRO ÚNICO DEVASTADOR
- RECURSO DE ZOOM

Maior precisão do que a Gorgon Pistol (Pistola Gorgon), mas a sua capacidade de seis tiros significa que cada tiro deve ser aproveitado ao máximo. Igualmente eficiente em distâncias curtas ou longas.

BOOMSHIELD (ESCUDO ANTIBOMBA)



- PROTEÇÃO MÓVEL CONTRA TIROS E EXPLOSÕES
- PODE SER USADO COM QUALQUER PISTOLA

Protege o seu portador, mas reduz a velocidade e a capacidade de manobra. Para pegá-lo, aproxime-se e pressione **X**. Para prendê-lo no chão e obter proteção fixa, pressione e mantenha pressionado **LT**. Em seguida, pressione **A**. Tenha em mente que ele pode ser derrubado por inimigos. Para descartá-lo, troque de arma.

GRANADAS

Dispositivos explosivos lançados com as mãos. Ideais para limpar uma área. Mantenha pressionado **LT** para ver a trajetória. Mova **R** para alterar seu arco projetado e pressione **RT** para lançar.

Fixe em inimigos, paredes e objetos pressionando **B**. As granadas jogadas em inimigos explodem em segundos, enquanto que as granadas fixadas em paredes e objetos se transformam em armadilhas de proximidade.

FRAGMENTOS

FUMAÇA

GÁS

Cria uma explosão que pode derrubar ou matar inimigos. Também pode fechar buracos-e. Eficiente contra vários alvos.

Escurece uma área com uma nuvem de fumaça enquanto produz um raio de choque que golpeia os inimigos pelas costas.

Envenena uma área, tornando-a perigosa por um período curto de tempo. A exposição prolongada pode levar à morte.

SCORCHERFLAMETHROWER (LANÇA-CHAMAS SCORCHER)



- EXCELENTE PARA DISPAROS AO REDOR OU SOBRE UM ABRIGO
- A RECARGA ATIVA PERFEITA PRODUZ UMA CHAMA MAIS LONGA

Dispara uma chama concentrada que queima ou mata. Frequentemente, os alvos ainda são perigosos enquanto queimam. Continue aplicando calor até executá-los.

LONGSHOT SNIPER RIFLE (RIFLE DE TIRO DE LONGA DISTÂNCIA)



- O ZOOM MAIS PODEROSO DISPONÍVEL
- MORTAL MESMO À LONGA DISTÂNCIA
- A RECARGA ATIVA PERFEITA AUMENTA OS DANOS À CABEÇA E AO CAPACETE

Pode matar a maioria dos Locusts com um único tiro na cabeça. Para ativar a mira integrada, pressione e mantenha pressionado **LT** e clique em **R** para aproximar. Um tiro por recarga.

BOOMSHOT (LANÇADOR DE FOGUETES)



- DERRUBA A MAIORIA DOS INIMIGOS COM UM ÚNICO TIRO
- NÃO PREJUDICA OS MOVIMENTOS
- A RECARGA ATIVA PERFEITA PRODUZ EXPLOSÕES ADICIONAIS EM CADEIA

Produz uma rajada inicial extremamente potente, seguida por várias explosões menores. O seu poder de fogo pesado é contrabalançado por um tempo de recarga lento. Não o utilize à curta distância ou em lugares estreitos -- a força da explosão pode matá-lo junto com o seu alvo. Um tiro por recarga.

TORQUE BOW (BESTA)

- DISPARA FLECHAS DE ALTA POTÊNCIA COM PONTAS EXPLOSIVAS
- RETÍCULO DE MIRA AVANÇADO • LUTA CORPO-A-CORPO EFETIVA

Extremamente precisa, especialmente em distâncias longas, mas requer mira cuidadosa. Pressione e mantenha pressionado **LT** para preparar, mantenha pressionado **RT** para mirar e solte para disparar. Se você segurar **RT** tempo suficiente, as flechas prenderão no alvo antes de explodir.

HAMMER OF DAWN (MARTELO DO AMANHECER)

- FEIXE DE PARTÍCULAS ENERGIZADAS POR EMULSÃO VIA SATÉLITE
- MIRA MANUAL • DESTRÓI RAPIDAMENTE INIMIGOS GRANDES

Requer uma linha de visão livre para o alvo e céu claro para o disparo. Pressione e mantenha pressionado **LT** para mirar e mantenha pressionado **RT** para disparar. Observe que esta arma requer algum tempo para travar no alvo antes de disparar.

TROIKA TURRET (BASE DE TIRO TROIKA)

- METRALHADORA DE ALTA POTÊNCIA MONTADA EM UM SUPORTE
- ATIRADORES PROTEGIDOS POR ESCUDOS E CAPACETES

Uma arma montada extremamente poderosa. Os soldados devem procurar abrigo e evitar sua linha de fogo a todo custo. Ao eliminar o atirador, você poderá assumir o controle da arma. Sujeita a superaquecimento, mas pode ser resfriada pressionando-se **RB**.

ARMAS PESADAS

Poder de fogo devastador, mas a velocidade e a capacidade de manobras são reduzidas quando essas armas são usadas.

MULCHER

- METRALHADORA DE ALTO CALIBRE • GRANDE CAPACIDADE DE MUNIÇÃO
- ATRAVESSA VÁRIOS INIMIGOS DE UMA VEZ

Pode ser disparada aleatoriamente, mas é muito mais precisa quando montada em uma superfície estável pressionando-se **LT**. Para atirar, pressione e mantenha pressionado **RT**. O cano gira e começa a disparar até que você solte o gatilho ou até que a arma superaqueça ou fique sem munição. Para resfriá-la, pressione **RB**.

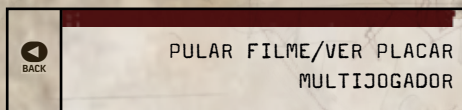
MORTAR (MORTEIRO)

- PROVOCA DANOS CONSIDERÁVEIS À DISTÂNCIA EM VÁRIOS INIMIGOS
- TOTALMENTE ARMÁVEL • EXCELENTE CONTRA INIMIGOS GRANDES

Pressione e mantenha pressionado **LT** para armar. Mantenha pressionado **RT** para mirar e solte para atirar. Quanto mais longe você mirar, mais longe irá o tiro. À medida que a cápsula do morteiro se aproximar do seu alvo, ela estourará, liberando uma chuva de explosivos mortais. Possui um som distinto quando disparado. Portanto, procure abrigo quando ouvi-lo. Não o utilize à curta distância ou em lugares estreitos -- a força da explosão poderá matá-lo junto com o seu alvo.

= EXPLOSIVO

CONTROLE



PULAR FILME/VER PLACAR
MULTIJOGADOR

LT

MIRAR

LB

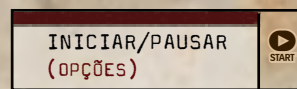
VER OBJETIVOS E
STATUS DO PELOÃO

START

ANDAR

DPAD

ALTERNAR ARMAS



INICIAR/PAUSAR
(OPÇÕES)

START

ATIRAR/LANÇAR
GRANADA

RT

RECARREGAR
(SEGUNDO PRESSIONAMENTO
NO MOMENTO CERTO:
RECARGA ATIVA)

RB

Y

PONTO DE INTERESSE

X

USAR/INTERAGIR

B

LUTAR CORPO-A-CORPO/
FIXAR (MANTENHA
PRESSIONADO PARA
MOTOSSERRA)

A

PROCURAR ABRIGO/
ESQUIVAR/SALTAR
(PRESSIONE E MANTENHA
PRESSIONADO PARA
CORRER AGACHADO)

R

OBSERVAR (CLIQUE
PARA USAR O ZOOM)

OBSERVAÇÃO: PARA OBTER
INFORMAÇÕES SOBRE OS
CONTROLES DE ESCUDO COM
INIMIGOS E EXECUÇÃO,
CONSULTE A PÁGINA 18.

OBSERVAÇÃO: PARA PERSONALIZAR OS CONTROLES,
SELECIONE XBOX 360® CONTROLLER SETTINGS
(CONFIGURAÇÕES DO CONTROLE DO XBOX 360)
NO MENU DE OPÇÕES.

TELA

Objetivos da missão atual. Para exibir, pressione **LB**.

Seletor de armas (mostrado aqui). Para alternar armas, pressione **○**.

OU

Crimson Omen (Indicador de vida). (CONSULTE A PÁGINA 14.)

OU

Reticulado de mira. Para ativá-lo, pressione **LB**. (CONSULTE A PÁGINA 15.)

Munição coletada.

Find the exit. (Encontre a saída.)

Status e posição do pelotão Se estiver vermelho, o seu parceiro de pelotão está caído. Para ressuscitá-lo, aproxime-se dele e pressione **X**.

Arma em uso.

Status da munição.

Indicador de recarga ativa. Para recarregar, pressione **RB**; pressione novamente para uma recarga ativa. (CONSULTE A PÁGINA 16.)

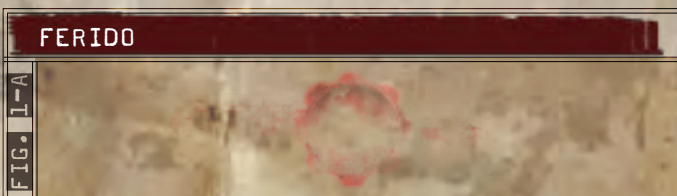
Indicador de ação ou manobra contextual.

Um ícone será exibido quando um movimento ou uma ação for possível. (CONSULTE AS PÁGINAS 19-22.)

Você será alvejado na batalha sem a RECARGA ATIVA...

CRIMSON OMEN (VIDA)

O conceito de vida é simples: quando um alvo está sangrando, ele está sofrendo danos. O mesmo vale para você. À medida que você é ferido, o indicador Crimson Omen é preenchido com sangue para mostrar o seu status.



Se você evitar sofrer mais danos quando estiver ferido ou morrendo, você se regenerará (uma oportunidade de melhorar a sua habilidade de encontrar abrigo). Quando o indicador Crimson Omen estiver cheio, você estará caído, mas não fora, ou morto. Se estiver caído, use **L** para rastejar e obter ajuda. Caso contrário, você sangrará até morrer. Pressione **A** rapidamente para rastejar de forma mais veloz.

MIRANDO

MIRANDO	Para mirar, pressione e mantenha pressionado LT e mova R . Uma área reticulada será exibida e se tornará vermelha quando estiver apontada para um inimigo. Observe que, quando você mira enquanto está abrigado, a maior parte do seu corpo fica protegida, mas a sua cabeça pode ficar exposta.	
USANDO O ZOOM	Para aproximar a sua mira, mantenha pressionado LT e clique em R . O zoom somente é possível com o Longshot Sniper Rifle (Rifle de Tiro de Longa Distância), o Hammerburst Assault Rifle (Rifle de Ataque Hammerburst) ou as várias outras pistolas.	
ATIRANDO DA CINTURA	Mova R até que um alvo esteja centralizado e puxe RT para atirar. Esse método de mira é rápido, mas impreciso.	
ATIRANDO ÀS CEGAS	Enquanto estiver abrigado, puxe RT para atirar ao redor do abrigo sem se expor a danos. Este movimento coloca sua arma para fora do abrigo e a dispara, mas é um método muito menos preciso do que atirar da cintura.	

PISTOLA =

12X-05

RECARGA ATIVA

Para recarregar a sua arma manualmente, pressione **RB**.

Para tentar uma recarga ativa, pressione **RB** uma segunda vez. O êxito é uma questão de momento e prática. Existem três possibilidades quando uma recarga ativa é tentada:

ÊXITO

FIG. 2-A



Se você for bem-sucedido, a recarga será mais rápida.

PERFEIÇÃO

FIG. 2-B



Se conseguir uma recarga perfeita, você recarregará muito mais rápido e poderá obter uma vantagem de arma.

FALHA

FIG. 2-C



Se você falhar, a sua arma enguiçará e você gastará mais tempo recarregando do que se você a tivesse deixado recarregar automaticamente.

LUTA CORPO-A-CORPO

Quando um inimigo estiver próximo, você poderá pressionar **B** para atacá-lo corpo-a-corpo com a sua arma atual. Aviso: se um inimigo estiver próximo a esse ponto, ele também poderá iniciar uma luta corpo-a-corpo com você.

Há uma grande ajuda para a luta corpo-a-corpo no campo de batalha: o Lancer Assault Rifle (Rifle de Ataque Lancer). Essa arma possui uma baioneta de motosserra com torque variável e ponta de carbureto integrada. Se você estiver equipado com esse rifle, pressione e mantenha pressionado **B** para ativar a baioneta de motosserra e fatar o inimigo em alta velocidade. Poucos inimigos conseguem sobreviver a esse ataque brutal.

OBSERVAÇÃO: VOCÊ PODE SER ATINGIDO AO TENTAR EXECUTAR UM INIMIGO OU DURANTE UM ATAQUE COM A MOTOSSERRA.

Se você possuir uma granada e pressionar **B** para entrar em uma luta corpo-a-corpo, você poderá colar a granada em um adversário próximo, em uma parede ou em um objeto para criar uma armadilha de proximidade.

DUELOS COM MOTOSSERRAS

Se você tentar serrar um adversário que esteja segurando um Lancer de frente para você, vocês estarão em um duelo. Para vencer, pressione **B** rapidamente.

Se for mais rápido e implacável que seu inimigo, você vencerá a luta e permanecerá inteiro.



ESCUDOS COM INIMIGOS E EXECUÇÕES

Quando um inimigo estiver caído, mas não fora (rastejando), você poderá usá-lo como um escudo ou matá-lo com um movimento de execução.

Para usar um inimigo caído como um escudo, aproxime-se dele e pressione **A**. Esta é uma forma efetiva de se proteger enquanto atira ou de avançar para uma posição inimiga. Tenha em mente que você poderá disparar somente pistolas enquanto estiver usando um inimigo como escudo e ele será desintegrado se for muito danificado.

Você também pode lutar corpo-a-corpo enquanto usa um escudo ao pressionar **B**. Para largar o escudo, pressione **X** ou alterne as armas. Quando isso ocorrer, o escudo será eliminado do campo de batalha.



Para executar um inimigo derrubado com estilo, siga um destes procedimentos:

X PISOTEAR

B MATAR
RAPIDAMENTE

Y MATAR
LENTAMENTE

Matar de perto pode ser gratificante, mas saiba que executar o seu inimigo à distância é normalmente mais seguro.

ABRIGO E MANOBRAS BÁSICAS

Para se mover, use **1**. Todos os movimentos especiais -- evasão, abrigo, subida em um obstáculo (salto) e corrida agachado -- usam o botão **A** combinado com **1**.

OBTENDO ABRIGO

FIG. 3-A



Encontre abrigo no meio do combate ou morra. Mova-se em direção a tudo que se pareça com um abrigo (colunas, entradas, etc) e pressione **A**.

Para se agachar em um abrigo, clique em **1**.

SAIR DO ABRIGO

FIG. 3-B



Para sair, afaste-se do ponto de abrigo.

SALTAR

FIG. 3-C



Para saltar sobre um abrigo baixo, mova **L** na direção do salto e pressione **A**. Observe que você deverá estar abrigado para saltar.

ESQUIVAR

FIG. 3-D



Toque em **A** ao mover **L** na direção desejada para rolar. Se não houver um abrigo, você se esquivará e rolará. Também é possível esquivar ou sair do abrigo.

CONTORNAR O ABRIGO

FIG. 3-E



Para deslizar rapidamente em torno do canto de um abrigo sem precisar recuar primeiro, mova **L** na direção desejada e pressione **A**.

TROCAR DE LADO

FIG. 3-F



Enquanto estiver no abrigo, minimize a sua exposição ao tentar chegar a um ponto de abrigo próximo com uma troca de lado. Mova **L** em direção a um abrigo adjacente e pressione **A**. Você pode interromper uma troca de lado mantendo pressionado **A**.

CORRER AGACHADO

FIG. 3-G



Movimento parcial de agachamento e corrida que diminui sua vulnerabilidade. Para correr agachado, pressione e mantenha pressionado **A** e mova **L** enquanto estiver fora de um abrigo. Não é possível disparar ao correr agachado. Manter pressionado **A** ao se mover no abrigo aumenta a velocidade do movimento.

RASTEJAR

FIG. 3-H



Quando você estiver caído, mas não fora, mova **L** para rastejar para um local seguro ou em direção a um parceiro que poderá reanimá-lo.

Pressione rapidamente **A** para rastejar mais rápido. Use **RT** para chamar ajuda enquanto rasteja. Se você tiver sido derrubado e estiver segurando uma granada, **RT** poderá ser usado para detoná-la.

INTERAÇÃO

Para usar itens e executar tarefas sensíveis ao contexto não associadas a miras e movimentos, pressione **X**. Um ícone será exibido quando esta função estiver disponível (por exemplo, quando você estiver próximo a munições).

PRESSIONE X PARA:	QUANDO ESTIVER PRÓXIMO A:
Pegar/trocar de arma	Arma caída
Pegar munição	Esconderijo de munição ou arma
Pegar escudo	Boomshield (Escudo Antibomba)
Ressuscitar parceiro	Parceiro caído
Pisotear inimigo	Inimigo caído
Usar uma base de tiro	Arma montada
Chutar para abrir porta (consulte a fig. 1)	Porta funcional
Usar alavanca ou interruptor (consulte a fig. 2)	Alavanca ou interruptor ativo
Acoplar válvula	Válvula funcional
Apertar botão	Botão ativo
Subir	Escada

FIG. 1



FIG. 2



OPÇÕES DE BATALHA

No menu principal, você pode selecionar as seguintes opções:

SOLO CAMPAIGN (CAMPAINHA SOLO)

Inicie uma nova campanha solo ou continue uma campanha existente. Para mudar para uma campanha de cooperação dinamicamente, envie um convite pelo Xbox LIVE® ou entre no modo de tela dividida.

CO-OP CAMPAIGN (CAMPAINHA DE COOPERAÇÃO)

Comece uma nova campanha de cooperação ou continue uma campanha existente (consulte a página 24).

TRAINING GROUNDS (CAMPOS DE TREINAMENTO)

Aprenda regras para vários jogadores e aprimore suas habilidades contra robôs controlados por computador.

MULTIPLAYER (MULTIJOGADOR)

Crie ou ingresse em uma partida e compita com outros jogadores (consulte a página 25).

HORDE (HORDA)

Lute contra ondas de inimigos Locust em uma batalha épica. Jogue em cooperação com até quatro outros jogadores (consulte a página 31).

WAR JOURNAL (DIÁRIO DE GUERRA)

Acesse as suas conquistas, itens colecionáveis, placares de líderes, fotos e chaves.



OBSERVAÇÃO: PARA EXIBIR A SUA LISTA DE AMIGOS E CONVIDAR JOGADORES PARA PARTICIPAR, ACESSE O MENU WHAT'S UP (O QUE HÁ DE NOVO) AO PRESSIONAR **LB**.

XX

= HUMANOS ACIMA

CAMPANHA DE COOPERAÇÃO

Quando você selecionar Co-op Campaign (Campanha de Cooperação) no menu principal, as seguintes opções serão exibidas:

HOST CO-OP CAMPAIGN (HOSPEDAR CAMPANHA DE COOPERAÇÃO)

Hospede uma campanha de cooperação, iniciando uma nova campanha ou continuando a partir de uma cena desbloqueada, capítulo ou ponto de gravação.

Jogos públicos e privados permitem que você jogue com um amigo via Xbox LIVE. Selecionar Public Xbox LIVE (Xbox LIVE Público) permite que qualquer pessoa participe sem receber um convite. Selecionar Private Xbox LIVE (Xbox LIVE Privado) permite que somente os seus amigos participem sem receber um convite. Ambas as opções exigem uma conta Xbox LIVE Gold e uma conexão de alta velocidade com a Internet.

O link do sistema permite que você jogue com um amigo em uma LAN (rede local).

JOIN CO-OP CAMPAIGN (INGRESSAR EM CAMPANHA DE COOPERAÇÃO)

Ingresse em uma campanha para jogar de forma cooperativa. Você pode ingressar em uma campanha pública ou jogar no modo de tela dividida.

 **OBSERVAÇÃO:** OS JOGADORES PODERÃO INGRESSAR OU SAIR DE UMA CAMPANHA A QUALQUER MOMENTO DESDE QUE O HOST PERMANEÇA ATIVO.

SPLIT-SCREEN CAMPAIGN (CAMPANHA DE TELA DIVIDIDA)

Jogue com um amigo no mesmo console Xbox 360 no modo de tela dividida.

 **OBSERVAÇÃO:** EM AMBAS AS CAMPANHAS DE COOPERAÇÃO E TELA DIVIDIDA, CADA JOGADOR PODE DEFINIR O SEU PRÓPRIO NÍVEL DE DIFICULDADE.

MULTIJOGADOR

Quando você seleciona Multiplayer (Multijogador) no menu principal, o Multiplayer Party Lobby (Lobby de Partidas Multijogador) é acessado. Inicie uma partida escolhendo um tipo de disputa nas opções abaixo.

XBOX LIVE (PUBLIC OR PRIVATE) (XBOX LIVE (PÚBLICO OU PARTICULAR))

Lute em conjunto ou contra outros jogadores no Xbox LIVE. As partidas públicas do Xbox LIVE são ranqueadas e possibilitam a organização de combates. As partidas particulares do Xbox LIVE possuem opções de personalização adicionais e permitem que amigos ingressem dinamicamente. Ambas as opções exigem uma conta Xbox LIVE Gold e uma conexão de alta velocidade com a Internet.

SYSTEM LINK (PRIVATE) (LINK DO SISTEMA (PARTICULAR))

Compita com outras pessoas em uma LAN (rede local).

LOCAL (PRIVATE) (LOCAL (PARTICULAR))

Compita contra outro jogador no mesmo console Xbox 360 no modo de tela dividida.

 **OBSERVAÇÃO:** PARA OBTER MAIS DETALHES SOBRE COMO COMEÇAR PARTIDAS PÚBLICAS E PRIVADAS, CONSULTE AS PÁGINAS 26-27.



PARTIDAS PÚBLICAS

As partidas públicas são ranqueadas e oferecem personalização limitada para garantir consistência nas estatísticas dos placares de líderes. Além disso, a organização de combates agrupa você com jogadores de níveis de habilidade semelhantes. Dez jogadores são necessários para iniciar uma partida, cinco jogadores são necessários para constituir uma Horda e ninguém poderá ingressar após o início do combate.

Iniciar uma Partida Pública

Selecione Public Xbox LIVE (Xbox LIVE Público) em Match Type (Tipo de Partida) no Multiplayer Party Lobby (Lobby de Partidas Multijogador) e determine a lista do jogo. Essa escolha determina quais tipos de jogos (consulte a página 28) estão disponíveis para os jogadores em um lobby de pré-jogo.

Os jogadores na sua lista de amigos podem ingressar em uma partida e qualquer um na partida pode convidar outros jogadores. Após a partida ser convocada e a lista do jogo ser escolhida, o líder da partida pressiona  para iniciar o combate. Após o início do combate, o ingresso de jogadores adicionais não é possível.

Durante o combate, outros parceiros serão adicionados à equipe, conforme o necessário, para criar uma partida completa de cinco que, em seguida, será disputada com adversários. Por exemplo, uma partida de duas pessoas seria primeiro combinada a uma partida de três pessoas. A exceção é Wingman (Parceiro), onde a partida pode ter somente duas pessoas.

Uma vez que a organização do combate esteja concluída, os jogadores entrarão em um lobby de pré-jogo onde todos podem votar em tipos de jogos e mapas. Os jogadores navegam por diferentes personagens do jogo com  ou , exceto em Wingman (Parceiro), e escolhem uma arma padrão usando  ou . Nas partidas públicas, você possui um tempo limitado para fazer essas seleções. Uma vez que todas as opções estejam selecionadas, a partida será iniciada.

Os jogadores retornarão ao Multiplay Party Lobby (Lobby de Partidas Multijogador) no fim de cada partida.

 **OBSERVAÇÃO:** VERIFIQUE AS ESTATÍSTICAS DO PLACAR DE LÍDERES NO SEU WAR JOURNAL (DIÁRIO DE GUERRA) OU EM WWW.GEARSOFWAR.COM.

PARTIDAS PARTICULARES

Partidas particulares não são ranqueadas, mas oferecem mais opções de personalização. Elas exigem pelo menos dois jogadores e podem incluir robôs. Os jogadores podem ingressar ou sair de uma partida a qualquer momento.

Iniciar uma partida particular

Selecione Private Xbox LIVE (Xbox LIVE Particular), System Link (Link do Sistema), ou Local (Local) em Match Type (Tipo de Partida) no Multiplayer Party Lobby (Lobby de Partidas Multijogador).

Ao contrário das partidas públicas, o líder de uma partida particular pode selecionar o tipo de jogo e personalizar as suas opções. As opções disponíveis variam de acordo com o tipo de jogo, mas podem incluir Total Rounds (Total de Rodadas), Round Time Limit (Limite de Tempo da Rodada), Number of Bots (Número de Robôs), Weapon Swapping (Alternância de Armas) e muito mais. O líder da partida também pode selecionar o mapa ou deixá-lo aberto para votação.

Uma vez que o tipo de jogo e as opções correspondentes estejam definidos, o líder da partida pressiona  para entrar em um lobby de pré-jogo. Como não há organização de combates em partidas particulares, os jogadores podem ingressar a qualquer momento no lobby ou na partida, e os robôs podem ser usados no lugar de jogadores.

No lobby de pré-jogo, os jogadores podem trocar de equipes ao pressionar . O mapa é escolhido pelo líder da partida ou por votação, dependendo da preferência do líder. Os jogadores navegam através de diferentes personagens do jogo com  ou , exceto em Wingman (Parceiro), e escolhem a arma padrão usando  ou . O líder da partida determina por quanto tempo os jogadores devem selecionar essas opções, pressionando  para prosseguir para a próxima opção e, finalmente, iniciar a partida.

Os jogadores retornarão ao Multiplay Party Lobby (Lobby de Partidas Multijogador) no fim de cada partida.



GERAL

TIPOS DE JOGOS MULTIJOGADOR

WARZONE (ZONA DE GUERRA)

Uma equipe da COG é lançada contra uma equipe dos Locust. O objetivo é simples -- eliminar todos os membros da outra equipe antes que eles eliminem você. Observe que você não pode se regenerar neste modo. Portanto, se você for morto, será necessário aguardar o início da próxima rodada antes que você possa jogar novamente.

GUARDIAN (GUARDIÃO)

Neste modo, um jogador de cada equipe é selecionado para agir como o líder. O objetivo do líder é permanecer vivo pelo tempo mais longo possível, pois se ele for morto, a equipe perderá a capacidade de se regenerar. Proteja o líder a qualquer custo!

WINGMAN (PARCEIRO)

Até cinco equipes de dois jogadores podem competir umas contra as outras até que uma equipe atinja uma quantidade de pontos. A única forma de matar um membro da equipe oposta é à curta distância ou com um tiro certeiro. Os pontos são atribuídos por habilidades e pelas rodadas vencidas. Assim, os jogadores não precisam ganhar todas as rodadas para vencer a partida. No caso de um empate, a partida é decidida com outra rodada. Você e o seu parceiro de equipe jogam como duas versões do mesmo personagem. Assim, qualquer outro personagem é um adversário.

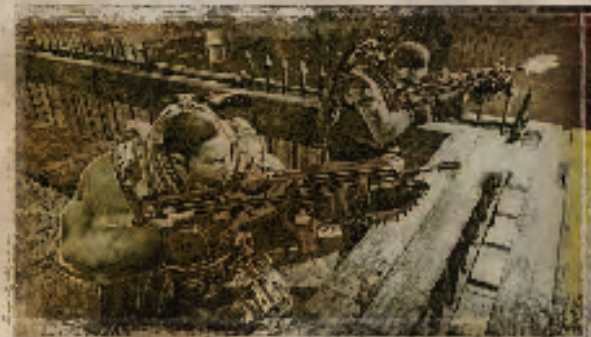


SUBMISSION (SUBMISSÃO)

Nesta saga para capturar a bandeira, os jogadores deverão derrubar um personagem Stranded (sem recursos), capturá-lo como um escudo inimigo e carregá-lo dentro de um anel localizado no mapa. Quando um jogador entregar a "bandeira" neste anel, a sua equipe deverá mantê-la por um determinado tempo para vencer a rodada. Se a "bandeira" escapar antes de ser levada ao anel, a equipe deverá recapturá-la novamente. Cuidado: o personagem Stranded anda armado e é perigoso. Portanto, capturá-lo pode ser um desafio mortal.

EXECUTION (EXECUÇÃO)

Este tipo de jogo é semelhante à Warzone (Zona de Guerra), mas, em vez de morrer após ser derrubado e sangrar, você é ressuscitado automaticamente. A única forma de matar um membro da equipe oposta é à curta distância ou com um tiro certeiro.



O tempo pode matar tão facilmente quanto os Locust...
mas às vezes é ainda pior.

44 = MUNIÇÃO

ANNEX (ANEXO)

Os jogadores devem manter o controle de locais de captura fixos (anéis) por tempo suficiente para juntar um número de pontos vencedor. Cada mapa possui vários locais disponíveis para captura, com um local disponível de cada vez. Se um local for mantido pelo inimigo, invada-o para adquiri-lo e defenda-o para obter o seu controle. Os jogadores mortos ao defender um local capturado não podem ser regenerados.

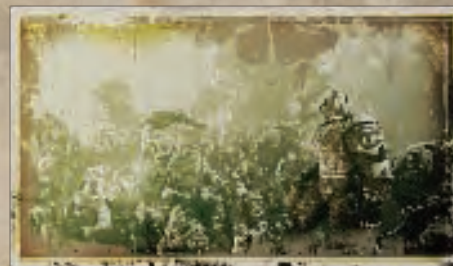
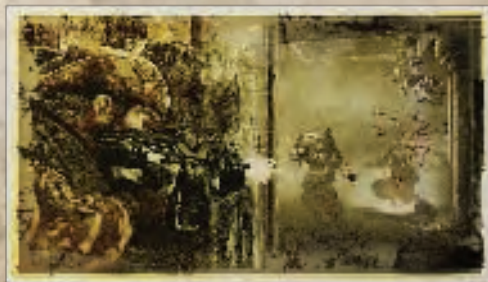
Uma vez que todos os pontos de um local tenham sido coletados, um novo local será exibido. A primeira equipe a atingir a pontuação necessária vencerá a rodada. Observe que os placares são ajustáveis em jogos privados.

KING OF THE HILL (REI DO PEDAÇO)

Os jogadores devem obter controle de um local de captura fixo (ou anel) no mapa e manter o controle por tempo suficiente para conquistar um número de pontos vencedor. Para continuar a colecionar pontos após uma captura, pelo menos um jogador deverá ficar dentro do local para defendê-lo. Os jogadores mortos ao defender um local capturado não podem ser regenerados.

As regras de execução estão em jogo aqui. Portanto, a única forma de matar um membro da equipe adversária é à curta distância ou com um tiro certeiro. O King of the Hill (Rei do Pedaco) possui somente um local por rodada, em vez de vários locais encontrados no Annex (Anexo).

 **OBSERVAÇÃO: PARA RESSUSCITAR UM PARCEIRO DE PELOTÃO CAÍDO, APROXIME-SE DELE E PRESIONE (X).**



HORDE (HORDA)

Horde (Horda) é um novo modo de combate ao estilo arcade exclusivo do GEARS OF WAR 2. Até cinco jogadores podem ingressar juntos em uma luta contra ondas de vários inimigos da Horda Locust cada vez mais difíceis.

No início de cada onda, inimigos surgem de vários pontos do mapa. A sua equipe precisará eliminar todos os inimigos do mapa para avançar para a próxima onda. Quando o último inimigo é morto, os jogadores caídos são regenerados e iniciam o combate novamente na próxima onda.

Cada onda sucessiva é mais difícil que a anterior. Portanto, é essencial que os jogadores trabalhem juntos e elaborem estratégias para evitar serem superados. Os jogadores permanecerão nas suas posições atuais quando cada onda terminar. Assim, certifique-se de observar onde você e os outros jogadores estão antes que a próxima investida dos inimigos seja iniciada.

A munição em determinadas armas é atualizada no início de cada onda. Os depósitos de munição localizados no mapa também são atualizados, mas os jogadores devem tomar cuidado -- é fácil se separar da sua equipe após o inimigo iniciar o ataque.

Se todos os jogadores forem mortos na mesma onda, o jogo será encerrado.

MODO DE CÂMERA E FOTOS

Após morrer em uma partida multijogador, você pode ver a batalha de várias formas.

Para alternar entre as câmeras da batalha, pressione **LT** e **RT**. As câmeras acompanham a ação de posições fixas espalhadas pelo mapa.

Para alternar entre as câmeras do jogador, pressione **LB** e **RB**. Essas câmeras mostram uma visão na terceira pessoa de cada parceiro vivo. Você não pode exibir uma câmera do inimigo.

Para ativar a câmera fantasma, pressione **X**. Essa câmera permite que você passeie livremente pelo mapa ao mover **L** e **R**.

Para mostrar ou ocultar os nomes, pressione **A**.

Para tirar uma foto enquanto assiste à gravação, pressione **B**. Você pode exibir suas fotos em seu diário de guerra e carregá-las para www.gearsofwar.com. Suas fotos são classificadas com base no número de inimigos, explosões, etc.



INFORMAÇÕES DO XBOX 360

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas fáceis e flexíveis permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças e os adolescentes podem ter acesso com base na classificação do conteúdo. E agora, o controle de conteúdo pelos pais do LIVE e do Windows Vista funcionam melhor juntos. Os pais podem restringir o acesso a conteúdos voltados para adultos. Aprove com quem e como a sua família interage quando está online no serviço LIVE. E defina o limite de tempo durante o qual eles podem jogar. Para mais informações visite www.xbox.com/familysettings.

= BARCO

EPIC GAMES

Diretor de design
Cliff Bleszinski
Produtor sênior
Rod Fergusson
Programador-chefe
Ray Davis
Designer-chefe de níveis
Dave Nash

Direção de arte
Chris Perna
Designer de jogos sênior
Lee Perry

Arte
Chris Bartlett, artista sênior
Mike Buck, artista sênior
Shane Caudle,
diretor técnico de arte
Scott Dossett, animador sênior
Peter Ellis, artista sênior
Jeremy Ernst, animador
Bill Green, artista

Matt Hancy,
artista de efeitos especiais
James Hawkins,
artista de conceito sênior
Pete Hayes, artista sênior
Aaron Herzog, animador sênior
Jay Hostelt, animador-chefe
Wyeth Johnson, artista de
efeitos especiais sênior

Kevin Johnstone, artista sênior
Kevin Lanning, artista de
personagens sênior
Greg Mitchell, diretor de
cinematografia sênior
Mark Morgan, artista sênior
Maury Mountain, artista
Shane Pierce,
artista de conceito sênior

Aaron Smith, artista sênior
Mike Spiano, artista sênior
Kendall Tucker, artista sênior
Jordan Walker, artista de
texturas
Chris Wells, artista de
personagens sênior
Alex Whitney,
animador sênior

Áudio
Mike Larson, diretor de áudio
Design de níveis
Andrew Bains,
designer de níveis sênior
Adam Bellefeul,
designer de níveis sênior
Jim Brown,
designer de níveis sênior

Ryan Brucks,
designer de níveis
Phil Cole,
designer de níveis sênior
Grayson Edge,
designer de níveis sênior
Dave Ewing,
designer-chefe de níveis MJ
Stuart Fitzsimmons,
designer de níveis
Bastiaan Frank,
designer de níveis sênior

Josh Jay, designer de níveis
Warren Marshall,
designer de níveis sênior
Demond Rogers,
designer de níveis sênior
David Spalinski,
designer de níveis
Ken Spencer,
designer de níveis sênior

Alan Willard,
designer de níveis sênior
Produção
Tanya Jessen,
produtora associada sênior
Chris Mielke,
gerente de produção de arte

Programação
Josh Adams, programador
de mecanismo sênior

Nick Atamas,
programador de mecanismo
Derek Cornish, programador
de mecanismo sênior
Laurent Delayan,
programador de jogos sênior
Jeff Farris,
programador de jogos sênior

Mike Fricker, programador
de mecanismo sênior
James Golding,
programador de jogos sênior
Joe Graf, diretor técnico,
Unreal® Engine 3
Wesley Hunt, programador
de mecanismo sênior

Josh Markiewicz,
programador de jogos sênior
Rob McLaughlin,
programador de jogos sênior
Keith Newton,
programador de mecanismo
Matt Oelke,
programador de jogos

Ron Prestenback,
programador de jogos
Andrew Scheidecker,
programador de mecanismo
sênior
Dan Schoenblum, programador
de mecanismo sênior
John Scott, programador
de mecanismo sênior

Scott Sherman, programador
de mecanismo sênior
Niklas Smedberg, programador
de mecanismo sênior
Lina Song, programador de
mecanismo sênior
Stephen Superville,
programador de jogos sênior

Tim Sweeney, diretor técnico
Martin Sweitzer,
programador de jogos sênior
Matt Tonks,
programador de jogos
Daniel Vogel, Programador-
chefe de Mecanismo
Joe Wilcox, programador de
mecanismo sênior

Daniel Wright,
programador de mecanismo
Sam Zamani, programador de
mecanismo sênior
Controle de qualidade
Jess Ammerman, testador
de jogos
Prince Arrington, gerente de
testes de jogos sênior

Scott Bigwood, supervisor de
teste de jogos
Karlo Cedeno, testador de jogos
Roger Collum, testador-chefe
Ben Chaney, chefe de testes
Alex Conner, testador de jogos
Josias Fairhurst, testador
de jogos
Jerry Gilland, testador de jogos

Drew Griffin, testador de jogos
Steven Hains, testador de
jogos
Justin Hair, testador de jogos
Brett Holcomb, testador de
jogos
Aaron Jones, testador de jogos
Josh Keller, testador de jogos
Chris Lavallette, testador
de jogos

John Liberto, testador de jogos
John Mauney, testador de jogos
Matthew Montague,
testador de jogos
Matthew Sorrell, testador
de jogos
Jon Taylor, chefe de testes
Chris Ushry, testador de jogos
Administração do sistema
Woody Ent, técnico de sistemas
Warren Schultz, gerente
de TI sênior

Shane Smith, gerente de
TI sênior
Negócios
Dr. Michael Capps, presidente
Mark Rein,
vice-presidente de marketing
Jay Wilbur, vice-presidente
de desenvolvimento comercial

Jay Andrews, conselheiro geral
Sarah Asby, assistente
de escritório
Joe Babcock, controlador
Dana Crowley, gerente
de relações públicas
Sheri Christie, administradora
de contratos e IP

Anne Dube, gerente do escritório
Kimberly Baker, diretor de
recursos humanos
Richard Nalezynski,
gerente de suporte UDN
Beth Rosenberry,
assistente executiva

Agradecimentos especiais
Melissa Batten, nossos
pensamentos e preces estão
com ela e sua família. David
Burke,
Nick Cooper, Paul Jones, Paul
Mader, Amitt Mahajan, Jeff
Morris, Steve Polge e
Sidney Rauchberger.

Nossos agradecimentos
especiais a todos os nossos
amigos e parentes pela
paciência, pela compreensão e
pelo carinho que foram
extremamente necessários
para a conclusão do
Gears of War 2.

EPIC XANGAI
Gerente de arte
Zhang Lei
Arte
Tang Jing Jing
Hu Jin Wei
Liu Yun
Deng Yi Le
Zhao Lu
Ming Ya Jun
Zhang Jin
Liao Zhi Gao
Wang Teng Teng
Chen Xiao
Wang Wei Jia
Liu Chen Lin

Negócios
Paul Meegan, CEO
Lu Zhi Gang, presidente
Agradecimentos especiais
Liao Jun Hao

PEOPLE CAN FLY
Gerente de projeto
Piotr Krzywonoskiuk
Design de níveis adicionais
multijogador
Adrian Chmielarz
Pawel Dudek
Bartek Kmita
Dariusz Korotkiewicz
Wojciech Madry
Rafa Maki

Michal Nowak
Andrzej Roznanski
Bartek Roch
Krystian Stefanski
PRESTADORES DE SERVIÇOS
Atores—Dubladores
John Di Maggio: *Marcus Fenix*,
Franklin
Carlos Ferro: *Dominic*
Santiago

Fred Tatasciore: *Damon Baird*,
Tai Kaliso, *soldado Locust* e
Boomer
Lester Speight: *Augustus Cole*
Nan McNamara: *Anyra*
Michael Gough: *Anthony e*

Benjamin Carmine
Robin Atkin Downs:
Minh Young Chaps,
Henry, *Kings*, *Niles*,
Kantus Locust,
Boomer e Sires
Dee Baker: *RAAM*, *guarda*
Theron Guard, *soldado*
Locust, *Sires*
Carolyn Seymour: *Myrrah*
Peter Jason: *Dizzy*, *Hanley*
Charles Goffi: *presidente*
Prescott, *Adam Fenix*

Nolan North: *Jace Stratton*,
Soldado Gamma 3,
Piloto KR #3
Leigh Allyn Baker: *Piloto KR #2*,
Médico da COG #1,
Motorista de Centauro #1
Wally Wingert: *Soldado Omega*
1

Soldado Charlie 6,
Médico da COG #2
Chris Cox: *Soldado Beta 4*,
Motorista de Centauro #2
Piloto KR #1
Courtney Ford: *Maria*
Atores—Captura de
movimentos
Francis Downey
Kit Fitzsimons

Nick McGrath
Rachel Pedersen
Rian Shtrumpp
Katie Stevens
Gabe Wood
Apretechos
cinematográficos
Nina Fickner

Música
Música composta por
Steve Jablonsky
Orquestradores
Penka Kouneva
Danail Getz
Copista
Junko Tamura

Preparação musical
Bonnie Lavinne
Robert Puff
Arranjos adicionais
Pieter Schlosser
Remote Control Productions
Mixagem de Jeff Biggers
Assistência de Katia Lewin

Skywalker Sound
Gravação de trilha sonora
Leslie Ann Jones
Gravação de trilha sonora
assistida
Dann Thompson
Duy Kirschner
Robert Gatley

Operador de ferramentas
profissionais
Ande Zweers
Trilha sonora executada pela
The Skywalker Symphony
Orchestra
Regente
Tim Davies

Prestador de serviços da
orquestra
Janet Ketchum
Primeira violinista
Kay Stern
Vocais executados pelo The
Skywalker Chorus
Regente
Ian Robertson

Prestadora de serviços
do coral
Deborah Benedict
Solista soprano
Mizzie Kay
Assistentes do compositor
Pieter Schlosser
Doug Clow

Música adicional
Kevin Riepl
Design de som
Joey Kuras
Jamey Scott
Soundelux Design Music
Group
Áudio cinematográfico
pré-renderizado Mixagens

Technicolor Interactive
Services
Animação facial cinematográfica
de limpeza de animação de
modelo
Technicolor Creative Services
Gravação e edição de dublagem
Diretor de dublagem
Chris Borders

MICROSOFT GAME
STUDIOS
PRODUÇÃO
Produtora executiva
Laura Fryer
Produtores
Deanna Hearn
Mike Forgey
Erika Carlson

DESENVOLVIMENTO
Gerente de desenvolvimento
Scott Markovic
SDEs (Engenheiros de
Desenvolvimento de
Software)
Greg Shook
Mark Mihelich
Brandon Burlison

ARTE
Diretor de arte
Tim Dean
Diretor de produção de mídia
Curtis Neal
Artista
Mike Kihara (FILTER)

DESIGN DO JOGO
Diretor-chefe de design
Chris Esaki
Diretores de design
Christopher Blohm
Greg Murphy
William Hodge

ÁUDIO
Diretor de áudio
Caesar Filori
Diretor de produção de áudio
Ken Kato
Designer de som sênior
Peter Comley

Design de som
Keith Sjoquist (ROMPUS
RECORDINGS INC)
HISTÓRIA E
EXPERIÊNCIA DO
USUÁRIO
Escritor
Joshua Ortega

Editores
Melanie Henry
Wynn Rankin (Volt)
Heidi Hendricks
PESQUISA DE
USUÁRIOS
Nick Hillyer
Kevin Keeker

DESIGN PARA WEB/
IMPRESSÃO
Chefe de design
Dana Ludwig
Produção de impressão
Chris Lassen
Rick Achberger (S&T Onsite)
Doug Startzel (The Lux Group)

Produção de design para
Web
Chris Furniss (S&T Onsite)
TESTE
Gerentes de teste
Fred Norton
Daland Davis
Natahri Felton

Engenheiros-chefe de
desenvolvimento de software
em teste
Chefe de testes de projeto
Chris Hind
Chefe de testes do modo de
jogador individual
Chris Henry

Chefe de testes do modo
multijogador
Diana Antczak
Engenheiro-chefe
de desenvolvimento
de software
J McBride

Engenheiros de teste de
software
Scott Sedlickas
Sajid Merchant
Nathan Clemens
Mike Yurka
Dan Bell
Tiffany Walsh
Scott Lindberg
Caitie McCaffrey
Rahsaan Shareef
Brad Catlin
Ferdinand Schober

Alynn Iwane (Excell Data
Services)
Anthony Ervin (Volt)
John Hols (Excell)
Luo Huderaki (Volt)
Brian Fetty (Excell)
Matthew Skirvin (Volt)
SDEs
Brant Schweigert
Matthew Call
Dan Price
Tim Woodbury (Excell)

Reservas de teste do modo
multijogador
Chiefs de equipes reservas
Gary Marshall
Mark McAllister
Joe Dorgee
TJ Duez

Testadores reservas
David Hoar (Excell)
Daniel Monroe (Volt)
Justin Ireland (Excell)
Kyle Jacobsen (Volt)
Nico LeBrun (Excell)
Raymond Estrada (Volt)
Tyler Wolfe (Excell)

William Hales (Volt)
Scott Shields (Volt)
Brandon McCurry (Volt)
Curtis Marmolejo (Excell)
Jack Moore (Volt)
James Brown (Excell)
Michael Bottemiller (Volt)
Brandi Massman (Volt)
Craig Prothman (Volt)

Jacob Weatherspoon (Excell)
John Thomas (Volt)
Michael Durkin (Volt)
Antonio Mora (Excell)
Eric Town (Excell)
Jeffrey Ankrum (Excell)
Jeffrey Brown (Excell)
Primo Pulanco (Excell)
Viet Pham (Volt)

Tim Daniels (Volt)
Ross Little (Excell)
David Foster (Volt)
Lewis Liaw (Excell)
Sarah Bowman (Volt)
Jesse del Rosario (Excell)

Ray Chow (Volt)
Chris Chappell (Excell)
Chris Mathews (Excell)
Matthew Nomura (Excell)
Nick Raines (Excell)
Shohn McCarter (Excell)
Dylan Power (Aditi)
Peter Tran (Volt)

DESENVOLVIMENTO
COMERCIAL
Gerentes comerciais
Kevin Geisner
Brandon Morris
Ed Kalletta
Gerente financeiro
David Hampton

MARKETING
Gerente de produtos de
grupo globais
Dan Amdur
Gerente de produtos globais
Guy Welch

RELAÇÕES PÚBLICAS
Gerente de relações públicas
global
Rob Samsay
Questões corporativas e
jurídicas
Don McGowan
Alan Bruggeman

LOCALIZAÇÃO
Gerente de programa
internacional
Lief Thompson
COMUNIDADE MGS NA
WEB
Gerente de site
Misty Thomas

Desenvolvedor-chefe
Sam Conn
Desenvolvedores
Brock Baldwin
Kelly Stump
Bob Kruger (Excell)
Chris Barney (Siemens
Business Services Inc)
Michael Reinhardt (VMC
Consulting Corporation)

Laura Ryder (VMC Consulting
Corporation)
Pavan Kurmilla (Insight Global)
Teste
Anil Yavalar (Volt)
James O'Rourke
(Insight Global)

Roteirista/Produtor de vídeo
Scott Kearney (The Lux Group)
Gerente de conteúdo do site
da comunidade
Kelly Bell

GAMESIT
Gerentes de programa
Michelle Cohen
Kyle Emtman
Engenheiro de banco de
dados
Ken Adamson

Rele
Robert Cornwall
Tate Siochi
Suporte
Jeremy Hall
Peter Zorer (Hewlett-Packard)
Engenharia
Tom Putnam
Scott Thomas
Gregory Shay
(Hewlett-Packard)

Infra-estrutura
Nairn Walker

Dustin Sewell
(Hewlett-Packard)
Justin Spiegelberg
(Hewlett-Packard)
XNA LIVE SERVER
Gerente de programa-chefe
Dave Templin

Gerentes de programa
Steve Dolan
Benjamin Steenbeck
Stephen Yong
Gerente de desenvolvimento
Brian Spaulin
Desenvolvedor-chefe
Raymond Arifanto

Hiroki Kobayashi
Desenvolvedores
Daniel Berke
Ted Howard
Joel Willanen
Gerente de teste
Anibal Sousa

Chefe de teste
Randy Santossio
Testadores
Isaías Formacio-Serna
Scott Grant
Malia Guerrero
Dustin Rector
Will Sheehan

Gerente de documentação
Michael Scharf
Documentação
Andrew Graft
(NW Connection Services)
Atendimento ao Cliente
Ron Mercer

Agradecimentos especiais
Shane Kim, Mike Delman, Phil
Spencer, Bonnie Ross Ziegler,
Ken Lobb, Kevin Browne,
Tsunoda, Matt Barlow, Charlotte
Stuyvenberg, Gregg B. Jones,
David Shaw, Ben Cammarano,
Ryan Wilkerson, Justin Korthof,
Josh Atkins, Rich Wickham,
Steve Schreck, Yasmine Nelson,
Matt Whiting, Keith Crillo,

Guy Whitmore, Dana Fosco,
Matt Gradwohl, James Coiz,
JoAnne Williams, Jason Graf,
Jason Reiner, Michael Cahill,
Craig Davison, Steve Beinner,
Don Cornelius, Eric Baca, Mike
Stout, Jon Rooke, Jaime Liron
Letcugui, Peter Suzdalew, Ceas
Lengers, Hans Reinartz, Hugo
Velasco Blanco, Niklas Lindén,
Thomas Grassllober, Andrea
Giollto, Tobias Egartner, Violeta
Nachtal, Merthan Kaleli, Aman
Sangar, John Press, Andrew
Jenkins, Tom Hunt, Felicia Lim,
Alan Chow, Cary Chen, Anna
Chow, Kay Kim, Sanjoy John, Eli
Friedman, Taylor Smith, Tracy
Sullivan, Justin Kirby, Aaron
Elliott, Jamie Davies, Henry
Liu, AKQA, T.A.G. at McCann,
Digital Domain, BLT, Mark Van
Lommel, Natalie Edwards,
Cliff Jin, Farm Saechou,
Christyna Elaine Woody, Craig
A. Carlson, Cindy Tompkins, Jill
Eppenberg, Christine Zhang,
Jeff Sanborn, Martin Duggan,
Pheng Pheng Chew, Jeff Baran
e as equipes de localização em
Dublin, Japão, Coreia, China
e Taiwan.

Garantia limitada para software de jogo Xbox ("Game") adquirido no Brasil**Garantia**

A Microsoft Corporation ("Microsoft") garante a você, comprador original do Game, esse produto contra defeitos de projeto, fabricação, montagem ou em decorrência de vícios de qualidade do material, que o torne impróprio ou inadequado ao uso a que se destina, por um período de 90 dias a partir da data constante na nota fiscal de aquisição. Se você encontrar um problema no Game coberto por esta garantia dentro do período de 90 dias, seu revendedor autorizado optará entre consertá-lo ou substituí-lo, sem custos, conforme o processo identificado abaixo. Esta garantia limitada: (a) não se aplicará se o Game for usado para fins comerciais ou empresariais; e (b) será automaticamente invalidada se os problemas com o Game estiverem relacionados com acidentes, abusos, vírus, aplicação ou uso incorretos.

Exercício da Garantia

As solicitações de garantia deverão ser feitas junto ao centro de Assistência ao consumidor Xbox, cujo telefone está indicado na contra capa do Manual. Entregue o Game a Microsoft junto com uma cópia da nota fiscal de compra e uma explicação sobre o problema verificado no Game. Após a entrega do Game, a Microsoft terá trinta dias para consertá-lo ou substituí-lo, conforme for a opção exclusiva da Microsoft. O Game substituído será garantido pelo período restante da garantia original ou por trinta dias a partir do recebimento, o que for mais longo. Caso o produto não seja substituído ou o defeito não seja reparado pela Microsoft no prazo de trinta dias, você poderá escolher entre: substituir o produto por outro; ou obter a restituição da quantia que você pagou pelo produto Xbox atualizada; ou receber o abatimento proporcional do preço.

Limitações

Esta garantia limitada substitui quaisquer outras garantias, condições ou obrigações, expressas ou legais, e nenhuma outra de qualquer natureza será feita em nome da Microsoft, seus revendedores ou fornecedores. Essa garantia é válida apenas para games adquiridos dos revendedores autorizados no Brasil cuja lista de referência pode ser consultada no site www.xbox.com. A garantia limitada perderá a validade e a Microsoft não terá qualquer responsabilidade se:

- Não for apresentada a nota fiscal de aquisição do game de um revendedor autorizado no Brasil;
- O game for usado em condições diferentes das que estão indicadas no Manual do Usuário
- O game for usado para propósitos comerciais ou empresariais (incluindo aluguel e arrendamento);
- O game for danificado por caso fortuito, força maior, qualquer agente da natureza (raio, enchente, maresia, etc.), mau uso, abuso, negligência, acidente, manuseio, uso ou emprego incorreto, ou por quaisquer outras causas que não tenham relação com materiais defeituosos da Microsoft ou à mão de obra da Microsoft;
- O game for danificado por programas, dados, vírus ou arquivos,
- Se for reparado, modificado ou alterado por quem não pertença à rede autorizada da Microsoft.

Essa garantia limitada é exclusiva do game descrito no Manual do Usuário. Não inclui despesas de transporte, frete, seguro, constituídos esses itens de sua responsabilidade (o comprador original). Em caso de dúvidas relacionadas a esta garantia, entre em contato com o seu revendedor ou com a Microsoft em:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 EUA

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR XBOX

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite www.xbox.com

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© 2008, Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados. Epic, Epic Games, o logotipo da Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal e o logotipo do Crimson Omen são marcas registradas ou comerciais da Epic Games, Inc. nos Estados Unidos da América e em outros países.

Microsoft, o logotipo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos do Xbox, Windows e Windows Vista são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft.

 Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

zlib © 1995-2005 Jean-loup Gailly e Mark Adler.

PhysX™ by NVIDIA. NVIDIA® e PhysX™ são marcas registradas da NVIDIA Corporation e são usadas sob licença. Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Todos os direitos reservados.

Fabricado sob licença da Dolby Laboratories.

Todas as marcas comerciais e registradas aqui mencionadas pertencem aos seus respectivos proprietários.