



XBOX 360

LIVE

SKIP CINEMATIC/
SEE MULTIPLAYER SCOREBOARD

START/PAUSE

AIM

SHOOT/THROW GRENADE

SEE OBJECTIVES
AND SQUAD STATUS

RELOAD



MOVE

SWITCH WEAPONS

LOOK/CLICK TO ZOOM

Y POINT OF INTEREST

X USE/INTERACT

B MELEE/TAG

A TAKE COVER/
EVADE/MANTLE

DOCUMENT NO. 1
NO CHANGE IN CLASS
NAME: *Jonathan Harper*
RANK: *Sergeant*



Microsoft
game studios

0808 Part No. / N° de référence X15-06968-01 AW

MANUAL

FOR TECHNICAL REFERENCE

GEARS OF WAR 2

RESTRICTED

WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

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

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

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

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

ESRB Game Ratings

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide consumers, especially parents, with concise, impartial guidance about the age-appropriateness and content of computer and video games. This information can help consumers make informed purchase decisions about which games they deem suitable for their children and families.

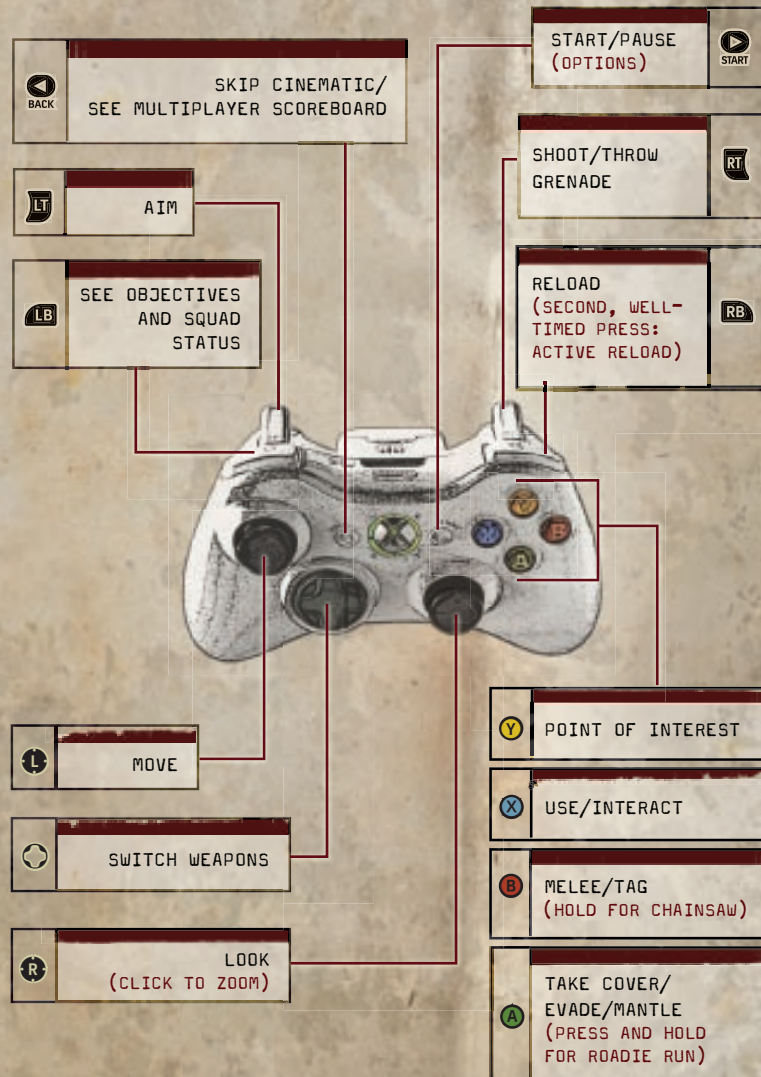
ESRB ratings have two equal parts:

- **Rating Symbols** suggest age appropriateness for the game. These symbols appear on the front of virtually every game box available for retail sale or rental in the United States and Canada.
- **Content Descriptors** indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern. The descriptors appear on the back of the box next to the rating symbol.



For more information, visit www.ESRB.org

CONTROLLER



HEADS-UP DISPLAY

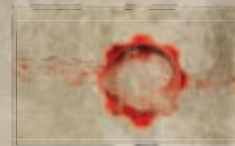


THE CRIMSON OMEN (LIFE)

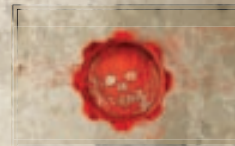
As you take damage, you'll see the Crimson Omen filling with blood to show your status.



WOUNDED



DYING



DOWN BUT NOT OUT/DEAD

If you avoid damage when wounded or dying, you'll regenerate. When the Crimson Omen is full, you are down but not out, or dead.

TARGETING

AIMING

To take aim, press and hold **L** and move **R**. A reticle appears and turns red when aimed at an enemy. Note that when you take aim while in cover, you remain mostly in cover, but your head may be exposed.

ZOOMING

To magnify your aim, press and hold **L**, then click **R**. You can only zoom with a limited set of weapons.

SHOOTING FROM THE HIP

Move **R** until you have a target centered, then pull **RT** to fire. This method of targeting is fast but inaccurate.

BLIND FIRE

While in cover, pull **RT** to fire around cover without exposing yourself to damage. This move sticks your gun out of cover and fires, but is even less accurate than shooting from the hip.

ACTIVE RELOAD

To manually reload your weapon, press **RB**.

To attempt an active reload, press **RB** a second time. Success is a matter of timing and practice. There are three possibilities when attempting an active reload:

SUCCESS

If you succeed, you reload faster.



PERFECT

If you achieve a perfect reload, you reload much faster and may gain a weapon advantage.



FAILURE

If you fail, your gun jams and you will spend more time reloading than if you had let it automatically reload.



MELEE

Press **B** to melee attack with your current weapon. Hold **B** to activate the Lancer's unique Chainsaw Bayonet attack. If you attempt to chainsaw an opponent who is holding a Lancer and facing you, you're in for a duel. To win, rapidly press **B**.

If you have a grenade equipped and press **B** to melee, you can tag the grenade onto a nearby opponent or onto a wall or an object to set a proximity trap.

COVER AND BASIC MANEUVERS

To move, use **L**. All special moves--evading, using cover, climbing over an obstacle (mantling), and roadie run--use the **A** button with **L**.

GET INTO COVER

Use cover in combat or die. Move toward anything that looks like cover (column, doorway, etc.), then press **A**.

To crouch while in standing cover, click **L**.

EXIT COVER

To break cover, move away from the cover point.

MANTLE

To jump over low cover, move **L** in direction of the jump, then press **A**. Note that you must be in cover before you can mantle.

EVADE

Tap **A** while moving **L** in the direction you want to roll. If there's no cover, you dodge and roll. You can also evade or roll out of cover.

COVER SLIP

To quickly slip around the corner of cover without having to back up first, move **L** in the direction you want to slip, then press **A**.

SWAT TURN

While in cover, minimize exposure in reaching a nearby cover point with a SWAT turn. Move **L** toward adjacent cover, then press **A**. You can interrupt a SWAT turn by holding down **A**.

ROADIE RUN

Part crouch, part run that makes you harder to target. To roadie run, press and hold **A** and move **L** while out of cover. You cannot fire while roadie running. Holding **A** while moving in cover increases movement speed.

CRAWL

When you are down but not out, move **L** to crawl to safety or to a squadmate who may be able to revive you.

Rapidly press **A** to crawl faster. Use **RT** to call for help while crawling. If you're downed while holding a grenade, you can use **RT** to detonate it.

INTERACTION

To use items and perform context-sensitive tasks not associated with targeting and movement, press **X**. An icon appears when this function is available (for example, when you can pick up ammunition, open a door, revive a squadmate, and more).

ENEMY SHIELDS

When an enemy is down but not out (crawling), you can use him as a shield by approaching him and pressing **A**. Keep in mind that you can only fire pistols when using an enemy shield.

You can also melee while using a shield by pressing **B**. To drop your shield, press **X** or switch weapons.

BATTLE OPTIONS

From the main menu, you can select from the following options:

SOLO CAMPAIGN

Begin a new solo campaign or continue an existing one.

CO-OP CAMPAIGN

Begin a new co-op campaign or continue an existing one.

TRAINING GROUNDS

Learn multiplayer rules and hone your skills against computer-controlled bots.

MULTIPLAYER

Create or join a party and compete with other players in multiplayer matches.

HORDE

Fight waves of Locust enemies in an epic battle. Play co-operatively with up to four other players.

WAR JOURNAL

Access your achievements, collectibles, leaderboards, photos, and unlockables.

XBOX 360 INFORMATION

FAMILY SETTINGS

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. And now, Xbox LIVE® Family Settings and Windows Vista® Parental Controls work better together. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the LIVE service. And set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice. Unless otherwise noted, the example companies, organizations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places, and events depicted herein are fictitious, and no association with any real company, organization, product, domain name, e-mail address, logo, person, place, or event is intended or should be inferred. Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user. Without limiting the rights under copyright, no part of this document may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise), or for any purpose, without the express written permission of Microsoft Corporation.

Microsoft and Epic Games may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from Microsoft and Epic Games, the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.

© 2008, Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal, and the Crimson Omen logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc., in the United States of America and elsewhere.

Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, the Xbox logos, Windows, and Windows Vista are trademarks of the Microsoft group of companies.

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

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

PhysX™ by NVIDIA. NVIDIA® and PhysX™ are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. All rights reserved.

Manufactured under license from Dolby Laboratories.

All trademarks and registered trademarks mentioned herein are the property of their respective owners.

Limited Warranty For Your Copy of Xbox Game Software ("Game") Acquired in the United States or Canada

Warranty

Microsoft Corporation ("Microsoft") warrants to you, the original purchaser of the Game, that this Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of 90 days from the date of first purchase. If you discover a problem with the Game covered by this warranty within the 90-day period, your retailer will repair or replace the Game at its option, free of charge, according to the process identified below. This limited warranty: (a) does not apply if the Game is used in a business or for a commercial purpose; and (b) is void if any difficulties with the Game are related to accident, abuse, virus or misapplication.

Returns within 90-day period

Warranty claims should be made to your retailer. Return the Game to your retailer along with a copy of the original sales receipt and an explanation of the difficulty you are experiencing with the Game. At its option, the retailer will either repair or replace the Game. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or 30 days from receipt, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive your direct (but no other) damages incurred in reasonable reliance but only up to the amount of the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or limited damages) is your exclusive remedy.

Limitations

This limited warranty is in place of all other express or statutory warranties, conditions or duties and no others of any nature are made or shall be binding on Microsoft, its retailers or suppliers. Any implied warranties applicable to this Game or the media in which it is contained are limited to the 90-day period described above. TO THE FULL EXTENT ALLOWED BY LAW, NEITHER MICROSOFT, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS ARE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME. THE FOREGOING APPLIES EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some states/jurisdictions do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have other rights that vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

For questions regarding this warranty contact your retailer or Microsoft at:

Xbox Product Registration

Microsoft Corporation

One Microsoft Way

Redmond, WA 98052-9953 USA

In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX. TTY users: 1-866-740-XBOX.



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

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Classifications ESRB pour les jeux

Les classifications de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) sont conçues pour fournir aux consommateurs, aux parents en particulier, des conseils objectifs et clairs au sujet de l'âge approprié et du contenu des jeux informatiques et des jeux vidéo. Ces informations permettent aux consommateurs d'acheter les jeux qu'ils considèrent appropriés pour leurs enfants et leurs familles en toute connaissance de cause.

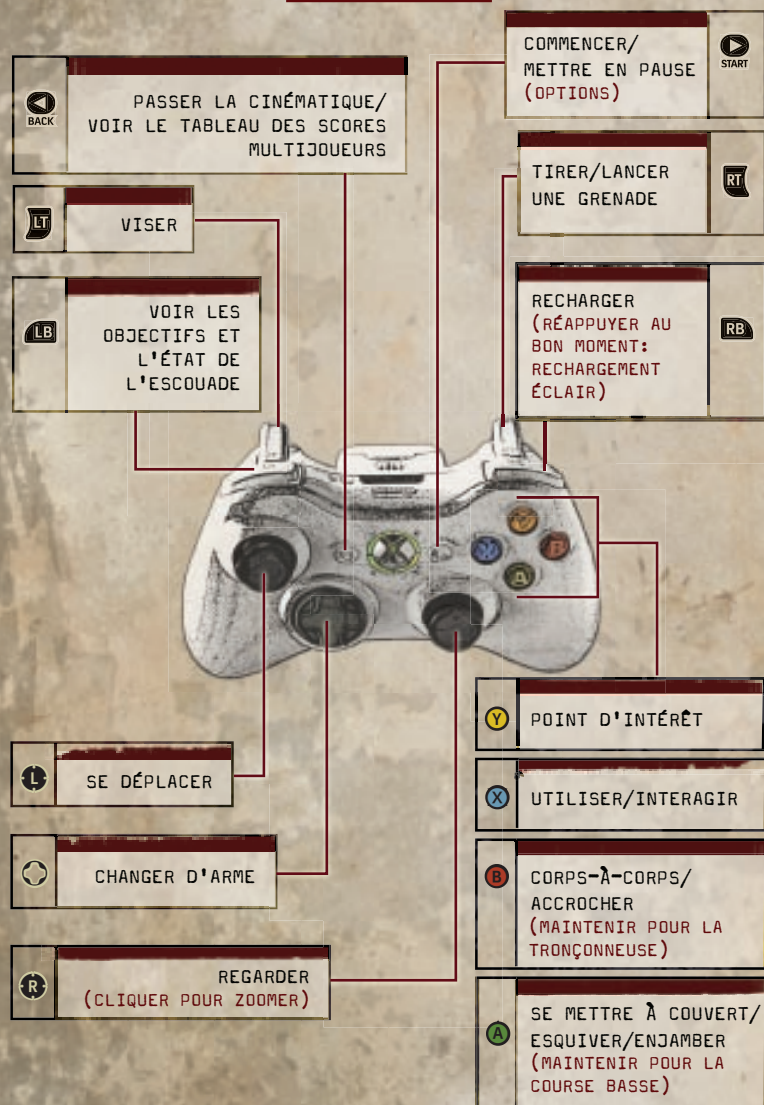
Les classifications ESRB se divisent en deux parties égales :

- Les **symboles de classification** suggèrent l'âge approprié pour le jeu. Ces symboles apparaissent sur quasiment chaque boîte de jeu disponible à la vente ou à la location aux États-Unis et au Canada.
- Les **descriptions de contenu** indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient être sources d'intérêt ou d'inquiétude. Ces descriptions apparaissent au dos de la boîte près du symbole de classification.



Pour plus d'informations, consultez le site www.ESRB.org

MANETTE

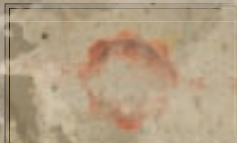


AFFICHAGE TÊTE HAUTE



LE CRÂNE ÉCARLATE (VIE)

Lorsque vous subissez des dégâts, le crâne écarlate se remplit de sang pour montrer votre état.



BLESSÉ



MOURANT

À TERRE MAIS
PAS MORT

Si vous évitez d'être touché lorsque vous êtes blessé ou mourant, votre santé augmente. Lorsque le crâne écarlate est rempli, vous êtes à terre, mais pas mort.

CIBLE

VISER	Pour viser, maintenez LT enfoncée et déplacez R . Un réticule s'affiche et devient rouge lorsqu'il pointe sur un ennemi. Notez que si vous visez tout en étant à couvert, vous resterez protégé, mais votre tête pourra être exposée.
ZOOMER	Pour zoomer sur votre cible, maintenez LT enfoncée, puis cliquez sur R . Seules certaines armes vous permettent de zoomer.
TIRER AU JUGÉ	Orientez R jusqu'à ce que le viseur soit sur votre cible, puis appuyez sur RT pour tirer. C'est une méthode de tir rapide, mais imprécise.
TIR AVEUGLE	Lorsque vous êtes à couvert, appuyez sur RT pour tirer autour de vous sans vous exposer au feu ennemi. Ce faisant, vous pointez seulement votre arme hors de votre abri pour tirer, mais c'est une méthode de tir encore plus imprécise que le tir au jugé.

RECHARGEMENT ÉCLAIR

Pour recharger manuellement votre arme, appuyez sur **RB**.

Pour tenter un rechargement éclair, appuyez sur **RB** une deuxième fois. Le timing et l'entraînement sont les clés de la réussite. Vous avez alors trois possibilités:

SUCCÈS

En cas de succès, vous rechargez plus rapidement.



PARFAIT

Un rechargement parfait permet de recharger bien plus rapidement et d'obtenir un bonus pour vos armes.



ÉCHEC

Si vous échouez, votre pistolet s'enrayera et vous rechargez plus lentement que si vous n'aviez pas tenté de rechargement éclair.



CORPS-À-CORPS

Appuyez sur **B** pour attaquer au corps-à-corps avec l'arme que vous avez à disposition. Maintenez **B** enfoncée pour activer l'attaque spéciale du Lanzor avec la tronçonneuse-baïonnette. Si vous tentez d'attaquer à la tronçonneuse un adversaire qui est équipé d'un Lanzor et qui vous fait face, vous l'affronterez en duel. Pour prendre le dessus, appuyez rapidement sur **B**.

Si vous êtes équipé d'une grenade et que vous appuyez sur **B** pour combattre au corps-à-corps, vous pourrez l'accrocher à un adversaire à proximité ou à un mur/objet pour tendre un piège antipersonnel.

COUVERTURE ET MANŒUVRES DE BASE

Déplacez-vous en utilisant **L**. Pour les mouvements spéciaux (esquiver, se mettre à couvert, sauter par-dessus un obstacle (enjamber), course basse), utilisez la touche **A** avec **L**.

SE METTRE À COUVERT

Progressiez à couvert ou vous ne ferez pas long feu. Allez vers tout ce qui ressemble à un abri (colonne, entrée de porte, etc.), puis appuyez sur **A**.

Pour vous accroupir pendant que vous êtes à couvert, cliquez sur **I**.

SE METTRE À DÉCOUVERT

Pour quitter votre abri, éloignez-vous en.

ENJAMBER

Pour enjamber un abri peu élevé, déplacez **I** dans la direction où vous voulez sauter, puis appuyez sur **A**. Notez que vous devez être à couvert avant de pouvoir enjamber.

ESQUIVER

Appuyez sur **A** tout en déplaçant **I** dans la direction où vous voulez effectuer une roulade. S'il n'y a pas d'abri, vous roulerez en essayant d'esquiver les tirs. Vous pouvez aussi sortir d'un abri de cette manière.

GLISSEMENT À COUVERT

Pour sortir rapidement d'un abri sans devoir vous en éloigner, orientez **I** dans la direction souhaitée, puis appuyez sur **A**.

PIVOT SWAT

Quand vous êtes à couvert, effectuez un pivot SWAT pour changer d'abri sans trop vous exposer. Orientez **I** vers l'abri suivant et appuyez sur **A**. Vous pouvez interrompre un pivot SWAT en maintenant la touche **A**.

COURSE BASSE

Cette technique permet de courir accroupi et donc de vous rendre moins vulnérable aux tirs ennemis. Quand vous êtes à découvert, maintenez la touche **A** enfoncée et déplacez **I**. Cette position ne permet pas de tirer. Si vous maintenez **A** enfoncée tout en vous déplaçant à couvert, vous avancerez plus rapidement.

RAMPER

Lorsque vous êtes à terre mais pas encore mort, déplacez **I** pour ramper vers un lieu sûr ou vers un membre de l'escouade qui pourra vous réanimer.

Appuyez rapidement sur **A** pour ramper plus vite. Utilisez **RT** pour demander de l'aide tout en rampant. Si vous êtes blessé au sol et que vous tenez une grenade à la main, vous pouvez utiliser **RT** pour la faire exploser.

INTERACTION

Pour utiliser des objets et agir en fonction du contexte autrement qu'en tirant et en vous déplaçant, appuyez sur la touche **X**. Une icône apparaît lorsque cette fonction est disponible (par exemple, quand vous pouvez récupérer des munitions, ouvrir une porte, réanimer un coéquipier, etc.).

BOUCLIERS ENNEMIS

Lorsqu'un ennemi est à terre mais pas mort (en train de ramper), vous pouvez l'utiliser comme bouclier en vous approchant de lui et en appuyant sur **A**. N'oubliez pas que vous ne pouvez tirer qu'avec des pistolets lorsque vous utilisez un bouclier ennemi et que votre bouclier se désintégrera s'il subit trop de dégâts.

Vous pouvez aussi attaquer au corps-à-corps avec un bouclier en appuyant sur **B**. Pour lâcher votre bouclier, appuyez sur **X** ou changez d'arme.

OPTIONS DE BATAILLE

Le menu principal vous permet de sélectionner les options suivantes:

CAMPAGNE SOLO

Commencez une nouvelle campagne solo ou continuez une campagne existante.

CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Commencez une nouvelle campagne en coopération ou continuez une campagne existante.

CAMPS D'ENTRAÎNEMENT

Apprenez les règles du mode multijoueur et entraînez-vous contre des bots contrôlés par l'ordinateur.

MULTIJOUEUR

Créez ou rejoignez une équipe et mesurez-vous à d'autres joueurs dans des parties multijoueurs.

HORDE

Combattez des vagues d'ennemis locustes lors d'une bataille épique. Jouez en coopération avec quatre autres joueurs maximum.

JOURNAL DE GUERRE

Consultez vos succès, vos objets ramassés ou débloqués, votre classement et vos photos.

INFORMATIONS SUR LA XBOX 360

CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification du contenu. Et désormais, le contrôle parental Xbox LIVE et le contrôle parental Windows Vista® fonctionnent mieux ensemble. Vous pouvez restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Vous approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service LIVE. Et vous fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses électroniques, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont actifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse électronique, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou contourner la protection contre la copie.

© 2008, Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Epic, Epic Games, le logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal et le logo du crâne écarlate (Crimson Omen) sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Epic Games, Inc., aux États-Unis et dans d'autres pays.

Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, les logos Xbox, Windows et Windows Vista sont des marques du groupe de sociétés Microsoft.

 Utilisez Bink Video. Copyright © 1997-2008 par RAD Game Tools, Inc.

zlib © 1995-2005 Jean-Loup Gailly et Mark Adler.

PhysX™ par NVIDIA. NVIDIA® et PhysX™ sont des marques déposées de NVIDIA Corporation et sont utilisées sous licence. Copyright © 2008 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés.

Produit sous licence de Dolby Laboratories.

Toutes les marques commerciales et les marques déposées mentionnées dans la présente documentation appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

www.gearsofwar.com

Garantie limitée pour le ludiciel Xbox (« Jeu ») acheté aux États-Unis et au Canada

Garantie.

Microsoft Corporation (· Microsoft ·) garantit au consommateur d'origine ayant acquis une copie du Jeu, que le Jeu fonctionnera correctement sous ses aspects essentiels conformément aux informations du manuel fourni, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition. Si vous détectez un problème avec le Jeu pendant la période de quatre-vingt dix (90) jours couverte par la garantie, votre détaillant est chargé de réparer ou de remplacer le Jeu, la décision lui appartenant, sans frais conformément au processus identifié ci-dessous. La présente garantie limitée a) ne s'applique pas aux personnes qui font l'acquisition d'une copie du Jeu dans un but professionnel ou commercial et (b) s'annule si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'une mauvaise manipulation ou d'un usage impropre. Certaines juridictions étendent la protection des garanties implicites aux consommateurs suivants; par conséquent, la restriction qui découle de cette garantie limitée et qui ne s'applique qu'au consommateur d'origine peut ne pas s'appliquer à vous.

Retours dans les quatre-vingt dix (90) jours.

Les demandes d'utilisation de la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auquel vous avez acheté le Jeu. Retournez le Jeu à votre détaillant accompagné d'une copie de la preuve d'achat initial ainsi qu'une explication des difficultés rencontrées avec le Jeu. Le détaillant a le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti pendant la période restante de la garantie originale ou trente (30) jours à compter de la date de la preuve d'achat, selon la période la plus longue. Si pour une raison quelconque, le Jeu ne pouvait être ni réparé ni remplacé, vous serez alors en droit d'être remboursé des dommages directs (et aucun autre) uniquement jusqu'à concurrence du prix que vous aurez payé pour le Jeu. Les options susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages limités) sont votre seul recours.

Limites.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie expresse ou statutaire, condition ou obligation et aucune autre garantie, quelle qu'en soit la nature, ne peut être imposée à Microsoft, ses revendeurs ou ses fournisseurs. Toute garantie implicite applicable à ce Jeu ou au support dans lequel le Jeu est incorporé est limitée à une période de quatre-vingt dix (90) jours telle que décrite ci-dessus. DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI, MICROSOFT, SES DÉTAILLANTS ET SES FOURNISSEURS NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, INCIDENT, PUNITIF, INDIRECT OU ACCESSOIRE DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU JEU. LES DISPOSITIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT MÊME SI TOUT RECOURS ÉCHOUE À SATISFAIRE SON OBJECTIF. Si vous résidez dans un État/Province qui n'autorise pas de limites à la durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion et/ou les restrictions aux dommages accessoires/indirects, ces limites et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques. Vous pouvez détenir d'autres droits, variables d'un état ou d'une juridiction à l'autre. Si vous résidez dans un État/Province dans lequel l'une des dispositions de la garantie limitée est interdite par la loi, cette disposition est alors nulle et non avenue; les autres dispositions de la garantie limitée restent en vigueur.

Si vous avez acheté le Jeu au Canada, la législation en vigueur dans la Province de l'Ontario, Canada, s'appliquera à cette garantie limitée, sauf interdiction expresse par une législation locale.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft:
Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX.
Utilisateurs AT&T: 1-866-740-XBOX.

EPIC GAMES

Design Director
Cliff Bleszynski
Sr. Producer
Rod Fergusson
Lead Programmer
Ray Davis
Lead Level Designer
Dave Nash
Art Direction
Chris Perna
Sr. Gameplay Designer
Lee Perry
Art
Chris Bartlett, Sr. Artist
Mike Buck, Sr. Artist
Shane Caudle,
Technical Art Director
Scott Dossett, Sr. Animator
Peter Ellis, Sr. Artist
Jeremy Ernst, Animator
Bill Green, Artist
Matt Hancy, FX Artist
James Hawkins,
Sr. Concept Artist
Pete Hayes, Sr. Artist
Aaron Herzog, Sr. Animator
Jay Hosfeld, Lead Animator
Wyeth Johnson, Sr. FX Artist
Kevin Johnstone, Sr. Artist
Kevin Lanning,
Sr. Character Artist
Greg Mitchell,
Sr. Cinematics Director
Mark Morgan, Sr. Artist
Maury Mountain, Artist
Shane Pierce,
Sr. Concept Artist
Aaron Smith, Sr. Artist
Mikey Spano, Sr. Artist
Kendall Tucker, Sr. Artist
Jordan Walker, Texture Artist
Chris Wells,
Sr. Character Artist
Alex Whitney,
Sr. Animator
Audio
Mike Larson, Audio Director
Level Design
Andrew Bains,
Sr. Level Designer
Adam Bellefeuille,
Sr. Level Designer
Jim Brown, Sr. Level Designer
Ryan Brucks, Level Designer
Phil Cole, Sr. Level Designer
Grayson Edge,
Sr. Level Designer
Dave Ewing,
Lead MP Level Designer
Stuart Fitzsimmons,
Level Designer
Bastian Frank,
Sr. Level Designer
Josh Jay, Level Designer
Warren Marshall,
Sr. Level Designer
Demond Rogers,
Sr. Level Designer
David Spalinski,
Level Designer
Ken Spencer,
Sr. Level Designer
Alan Willard,
Sr. Level Designer
Production
Tanya Jessen,
Sr. Associate Producer
Chris Mielke,
Art Production Manager
Programming
Josh Adams,
Sr. Engine Programmer

Nick Atamas,
Engine Programmer
Derek Cornish,
Sr. Engine Programmer
Laurent Delayen,
Sr. Gameplay Programmer
Jeff Farris,
Sr. Gameplay Programmer
Mike Fricker,
Sr. Engine Programmer
James Golding,
Sr. Gameplay Programmer
Joe Graf, Technical Director,
Unreal® Engine 3
Wesley Hunt,
Sr. Engine Programmer
Josh Markiewicz,
Sr. Gameplay Programmer
Rob McLaughlin,
Sr. Engine Programmer
Keith Newton,
Engine Programmer
Matt Oelfke,
Gameplay Programmer
Ron Prestenback,
Gameplay Programmer
Andrew Scheidecker,
Sr. Engine Programmer
Dan Schoenblum,
Sr. Engine Programmer
John Scott,
Sr. Engine Programmer
Scott Sherman,
Sr. Engine Programmer
Niklas Smedberg,
Sr. Engine Programmer
Lina Song,
Sr. Engine Programmer
Stephen Superville,
Sr. Gameplay Programmer
Tim Sweeney,
Technical Director
Martin Switzer,
Sr. Gameplay Programmer
Matt Tonks,
Gameplay Programmer
Daniel Vogel,
Lead Engine Programmer
Joe Wilcox,
Sr. Engine Programmer
Daniel Wright,
Engine Programmer
Sam Zamani,
Sr. Engine Programmer
Quality Assurance
Jess Ammerman, Game Tester
Prince Arrington,
Sr. Game Test Manager
Scott Bigwood,
Game Test Supervisor
Rogio Cedenio, Game Tester
Karlo Collum, Lead Tester
Ben Chaney, Lead Tester
Alex Conner, Game Tester
Joshua Fairhurst, Game Tester
Jerry Gilland, Game Tester
Drew Griffin, Game Tester
Steven Haines, Game Tester
Justin Hair, Game Tester
Brett Holcomb, Engine Tester
Aaron Jones, Engine Tester
Josh Keller, Game Tester
Chris Lavalette, Game Tester
John Liberto, Game Tester
John Mauney, Game Tester
Matthew Montague,
Game Tester
Matthew Sorrell, Game Tester
Jon Taylor, Lead Tester
Craig Ushry, Game Tester
System Administration
Woody Ent,
Systems Technician
Warren Schultz,
IT Manager

Shane Smith, Sr. IT Manager
Biz
Dr. Michael Capps, President
Mark Rein, VP Marketing
Jay Wilbur, VP Biz Dev
Jay Andrews, General Counsel
Sarah Asby, Office Assistant
Joe Babcock, Controller
Dana Cowley, PR Manager
Sheri Christie, IP and
Contracts Administrator
Anne Dube, Office Manager
Kimberly Lucas, HR Director
Richard Nalezynski,
UDN Support Manager
Beth Rosenberg,
Executive Assistant
Special Thanks
Melissa Batten, our thoughts
and prayers are with her and
her family. David Burke,
Nick Cooper, Paul Jones, Paul
Mader, Armit Mahajan, Jeff
Morris, Steve Polge, and
Sidney Raucherberger.
And an extra special thanks to
all of our friends and family for
their patience, understanding
and love, all of which were
necessary to reach Gears of War 2.

EPIC SHANGHAI

Art Manager
Zhang Lei
Art
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
Biz
Paul Meegan, CEO
Lu Zhi Gang, President
Special Thanks
Liao Jun Hao

PEOPLE CAN FLY

Project Manager
Piotr Krzywnosiuk
Additional Multiplayer Level Design
Adrian Chmielarz
Jawen Dudek
Bartek Kmita
Dariusz Kortkiewicz
Wojciech Madry
Rafa Maka
Michal Nowak
Andrzej Poznanski
Bartek Roch
Krystian Stefanski

CONTRACTORS

Actors—Voiceover
John Di Maggio: *Marcus Fenix, Franklin*
Carlos Ferro: *Dominic Santiago*
Fred Tatascione: *Damon Baird, Tai Kaliso, Locust Drone and Boomer*
Lester Speight: *Augustus Cole*
Nan McNamara: *Anya*
Michael Gough: *Anthony and Benjamin Carmine*

Robin Atkin Downs:
Minh Young Kim, Henny, Chaps, Niles, Locust Kantus, Boomer, and Sires
Dee Baker: *RAAM, Theron Guard, Locust Drone, Sires*
Carolyn Seymour: *Myrrah*
Jamie Alcroft: *Victor Hoffman*
Peter Jason: *Dizzy, Hanley*
Charles Cliffo: *Chairman Prescott, Adam Fenix*
Nolan North: *Jack Stratton, Gamma 3 Soldier, KR Pilot #3*
Leigh Alyn Baker: *KR Pilot #2, COG Medic #1, Centaur Driver #1*
Wally Wingert: *Omega 1 Soldier, Charlie 6 Soldier, COG Medic #2*
Chris Cox: *Beta 4 Soldier, Centaur Driver #2*
KR Pilot #1
Courtney Ford: *Maria*

Actors—Motion Capture

Patrick Downey
Kit Fitzsimons
Matt McGrath
Rahsaan Shareef
Brad Catlin
Ferdinand Schober
Relja Markovic
Cinematic Rigging
Gabe Wood
Nine Fricker
Music
Music Composed by
Steve Jablonsky

Orchestrators
Penka Kouneva
Danail Gue
Copysist
Janko Tamura
Music Preparation
Bonnie Lavine
Robert Puff
Additional Arrangements
Pieter Schlosser

Remote Control Productions
Mixed by Jeff Biggers
Assisted by Katia Lewin
Skywalker Sound
Score Recording
Leslie Ann Jones
Assisted Score Recording
Dann Thompson
Judy Kirschner
Robert Gatley
Pro Tools Operator
Andre Zweers
Score Performed by The Skywalker Symphony Orchestra
Conductor
Tim Davies
Orchestra Contractor
Janet Ketchum

Concertmistress
Kay Stern
Vocals Performed by The Skywalker Chorus
Conductor
Ian Robertson
Choir Contractor
Deborah Benedict
Soprano Soloist
Mizzie Keys
Assistant to Composer
Pieter Schlosser
Doug Clow
Additional Music
Kevin Riepl

Sound Design
Joey Kuras
Jamey Scott
Soundlux Design Music Group
Prerendered Cinematic Audio
Mixes
Technicolor Interactive Services
Mocap Animation Cleanup
Cinematic Facial Animation
Technicolor Creative Services
Voiceover Recording
and Editing
Voice Casting Director
Chris Borders

MICROSOFT GAME STUDIOS

PRODUCTION
Executive Producer
Laura Fryer
Producers
Deanna Hearn
Mike Forgey
Erika Carlson

DEVELOPMENT
Development Manager
Relja Markovic
Software Development Engineers (SDEs)
Greg Snook
Mark Mihelich
Brandon Burlison

ART
Art Director
Tim Dean
Media Production Director
Curtis Neal
Artist
Mike Kihara (FILTER)

GAME DESIGN
Lead Design Director
Chris Esaki
Design Directors
Christopher Blohm
Greg Murphy
William Hodge

AUDIO
Audio Director
Caesar Filori
Audio Production Director
Ken Kato
Sr. Sound Designer
Peter Comley
Sound Designer
Keith Sjoquist (ROMPUS RECORDINGS INC)

STORY AND USER EXPERIENCE
Writer
Joshua Ortega
Editors
Melanie Henry
Wynn Rankin (Volt)
Heidi Hendricks

USER RESEARCH
Nick Hillyer
Kevin Keecker

PRINT/WEB DESIGN
Design Lead
Dana Ludwig
Print Production
Chris Lassen
Rick Achberger (S&T Onsite)
Doug Strattell (The Lux Group)

Web Design Production
Chris Furniss (S&T Onsite)
TEST
Test Managers
Fred Norton
Daiani Davis
Natahi Felton
Lead Software Development Engineers in Test (SDETs)
Project Test Lead
Chris Hind
Single Player Test Lead
Chris Henry
Multiplayer Test Lead
Diana Antczak
Software Development Engineer (SDE) Lead
J McBride
Software Test Engineers
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 Hules (Excell)
Lou Hoderik (Volt)
Brian Felly (Excell)
Matthew Skirvin (Volt)

SDEs
Brant Schweigert
Matthew Call
Dan Price
Tim Woodbury (Excell)
Test Multiplayer Reserves
Reserve Team Leads
Craig Marshall
Mark McAllister
Joe Djorgee
J Duex
Reserves Testers
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 Bottmiller (Volt)
Brandt 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 Puliano (Excell)
Viet Pham (Volt)
Tim Daniels (Volt)
Rosa 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)
Shaun Martin (Volt)
Andrew Warthen (Volt)
Ja'min Wilmey (Excell)
Jeremy Silvius (Excell)
Dylan Power (Aditi)
Peter Tran (Volt)

BUSINESS DEVELOPMENT
Business Managers
Kevin Geisner
Brandon Morris
Ed Kalletta
Finance Manager
David Hampton

MARKETING
Global Group Product Manager
Dan Amdur
Global Product Manager
Guy Welch

PUBLIC RELATIONS
Global Public Relations Manager
Rob Semsey
Legal and Corporate Affairs
Don McGowan
Alan Bruggeman

LOCALIZATION
International Program Manager
Lief Thompson

SGS COMMUNITY WEB Site Manager
Misty Thomas
Lead Developer
Sam Conn
Developers
Brick 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)

Test
Arif Yavalar (Volt)
James O'Rourke (Insight Global)
Writer/Video Producer
Scott Kearney (The Lux Group)
Community Web Site Content Manager
Kelly Bell

GAMESIT
Program Managers
Michelle Cohen
Kyle Emtman
Database Engineer
Ken Adamson
Network
Robert Cornwall
Tavi Siuchi
Support
Jeremy Hall
Peter Zorer (Hewlett-Packard)

Engineering
Tom Putnam
Scott Thomas
Gregory Shay (Hewlett-Packard)
Infrastructure
Nairn Walker

Dustin Sewell (Hewlett-Packard)
Justin Spiegelberg (Hewlett-Packard)
XNA LIVE SERVER
Lead Program Manager
Dave Templin
Program Managers
Steve Dolan
Benjamin Steenbock
Stephen Yong
Development Manager
Brian Spanton
Lead Developer
Raymond Arifanto
Hiroyuki Kobayashi
Developers
Daniel Berke
Ted Howard
Joel Willanen
Test Manager
Anibal Sousa
Test Lead
Randy Santossio
Testers
Isaias Formacio-Serna
Scott Grant
Malia Guerrero
Justin Rector
Will Sheehan
Documentation Manager
Michael Stahl
Documentation
Andrew Graff (NW Connection Services)
Customer Support
Ron Mercer
Special Thanks
Shane Kim, Mike Delman, Phil Spencer, Bonnie Ross Ziegler, Ken Lobb, Kevin Browne, Kudo Tsunoda, Matt Barlow, Charlotte Stuyvenberg, Greg B. Jones, David Shaw, Ben Cammarano, Ryan Wilkerson, Justin Korthoff, Josh Atkins, Rich Wickham, Steve Schreck, Yasmine Nelson, Matt Whiting, Keith Cirillo, Joe Whitmore, Dana Fos, Matt Gradwohl, James Coliz, JoAnne Williams, Jason Graf, Jase Reiner, Michael Cahill, Craig Davison, Steve Benner, Dan Cornelius, Eric Baca, Mike Stout, Jon Rooke, Jaime Linn Leteogui, Peter Szudalev, Coes Lengers, Hans Reinarz, Hugo Velasco Blanco, Niklas Lunden, Thomas Grasslobt, Andrea Gidlot, Tobias Egarther, Violeta Xanthouli, Merthak Kaeli, Aman Sangar, John Press, Andrew Jenkins, Tom Hunt, Felicia Lim, Alan Chow, Cary Chen, Anna Chou, 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, Christina Elise Woody, Craig A. Carlson, Cindy Tompkins, Jill Eppenberger, Christine Zhang, Jeff Sanborn, Martin Duggan, Pheng Pheng Chew, Jeff Baran, and the localization teams in Dublin, Japan, Korea, China, and Taiwan

XBOX CUSTOMER SUPPORT

Technical support is available seven days a week including holidays.

- In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX.

TTY users: 1-866-740-XBOX.

- In Mexico, call 001-866-745-83-12.

TTY users: 001-866-251-26-21.

- In Brazil, call 0800 891 9835.

- In Chile, call 1230-020-6001.

- In Colombia, call 01-800-912-1830.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com.

SUPPORT TECHNIQUE

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX.

Utilisateurs ATS: 1-866-740-XBOX.

- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12.

Utilisateurs ATS: 001-866-251-26-21.

- En Colombie, appelez le numéro gratuit 01-800-912-1830.

- Au Chili, appelez le numéro gratuit 1230-020-6001.

- Au Brésil, appelez le numéro gratuit 0800 888 4081.

Pour davantage de renseignements, rendez-nous visite sur le site www.xbox.com.