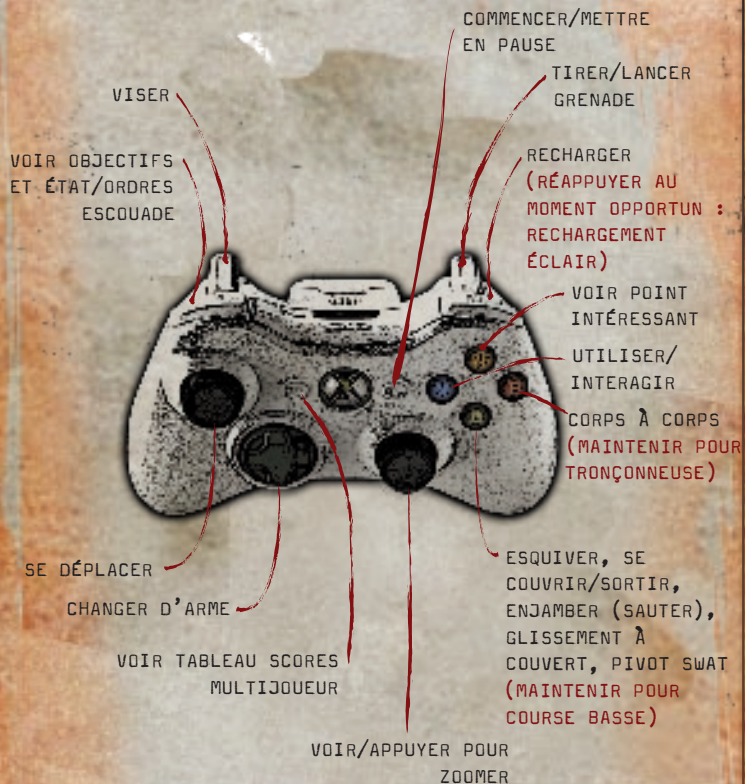


MANETTE



CONFIGURATION PAR DÉFAUT



0906 Réf. n° X12-51907-01 XD



Microsoft
game studios



XBOX 360

XBOX
LIVE

GEARS OF WAR



⚠ 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 (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

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 de télévision,
- utiliser un écran de télévision de petite taille,
- jouer dans une pièce bien éclairée,
- 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.

TABLÉ DES MATIÈRES

Depuis L'Émergence	3
Armes de la Coalition	4
Manette	8
Affichage tête haute (ath)	10
Santé	12
Commandes d'escouade	13
Viser	14
Corps à corps	15
Déplacements (touche A)	16
Interaction (touche X)	18
Rechargement éclair	19
Coopération et multijoueur	20
Multijoueur	22
Générique	26
Garantie	28
Support technique	29

L'une des questions qu'on me pose le plus souvent sur mon travail de développeur, c'est : « qu'est-ce qui fait un jeu de prochaine génération ? » Les graphismes ? Un meilleur moteur physique, une IA plus évoluée ? De nouvelles commandes ?



Il y a assez longtemps, j'ai joué au paintball. J'étais accroupi dans les bois et des petites billes de peinture ultra-rapides éclataient au-dessus de ma tête. Je me suis dit qu'être pris dans une fusillade devait ressembler à ça. L'expérience a été plutôt... douloureuse.

C'est peut-être là que j'ai réfléchi au fonctionnement de la plupart des FPS. Ce ne sont pas de vraies fusillades. Tirer en se déplaçant en cercle, sauter partout... Tout ça m'a semblé faux, ces dernières années. Si on prend par exemple la possibilité de s'abriter des tirs ennemis, avant que nous ne commencions *GEARS OF WAR*®, d'autres jeux exploitaient déjà cette possibilité. On s'est demandé : « comment rend-on intéressant le fait de rester derrière un mur ? » La réponse était « rendez la situation réaliste. »

Créer un jeu de prochaine génération, c'est faire mieux avec ce qu'on nous donne. Comment peut-on utiliser la caméra pour que l'immersion dans l'histoire soit encore plus totale ? Contre qui vous battez-vous, pourquoi est-ce important ? Comment utiliser la dynamique contextuelle pour permettre des gestes fabuleux et, globalement, vous faire osciller entre la peur et l'impression d'être un dur à cuire ?

Bien sûr, dans *GEARS*, l'IA, la physique et les graphismes sont excellents. On savait que c'était réalisable. Mais le plus important, c'est que nous pensons avoir donné à ce jeu une véritable atmosphère. Vous combattez un ennemi ignoble aux côtés d'autres soldats. Vous pouvez errer dans ce monde pendant des heures... et aussi, le fusil d'assaut avec la TRONÇONNEUSE-baïonnette.

Amusez-vous bien, et souvenez-vous -- À COUVERT !

— CliffyB
Responsable conception
Epic Games, Inc.

DÉPUIS L'ÉMERGENCE

Voilà des années, la Horde des locustes rassembla ses troupes sous toutes les métropoles, et lança une attaque-surprise. Certains croyaient que la Horde était un conte pour effrayer les enfants ; ils déchantèrent vite... Elle existe bien, plus puissante que dans les cauchemars les plus sinistres.

Nul ne sait combien moururent lors de l'émergence. Plus encore disparurent dans les jours qui suivirent. Pour empêcher la Horde de récolter le fruit de son attaque, les humains la neutralisèrent avec des armes chimiques et des rayons à particules orbitaux. Ils détruisirent aussi les villes et les bases qu'elle contrôlait.

La plupart des centres urbains et des installations militaires étaient en ruines. Quelques survivants humains se regroupèrent sur le plateau Jacinto, un bloc de granite très peu propice au creusement de galeries. Quand la Horde enfonça les défenses du plateau, Marcus Fenix désobéit aux ordres pour sauver son père, à l'école de guerre de la barricade est... Il était trop tard. Accusé de désobéissance aux ordres, il fut condamné et écroué pour 40 ans à la Prison de haute sécurité de Jacinto.

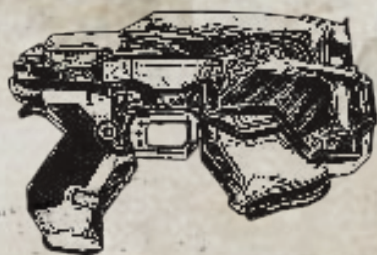
La Horde vient de prendre d'assaut ce complexe.



ARMES DE LA COALITION

Les armements balistiques s'utilisent depuis des siècles. Leur simplicité est gage d'efficacité. On vise, on tire (voir viser, page 14), et les munitions sont abondantes.

PISTOLET COURT

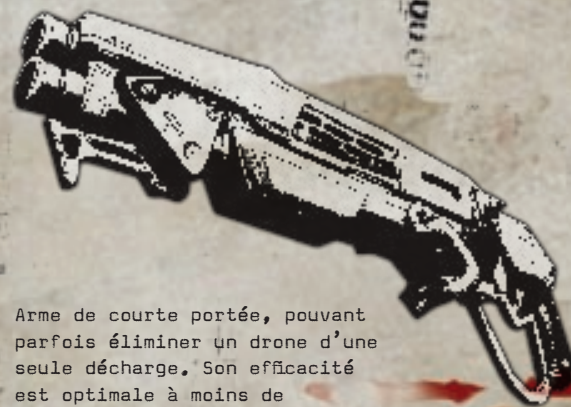


C'est l'arme par défaut de tous les soldats de la Coalition des Gouvernements Unis (CGU). Elle ne tire qu'une balle à la fois. Sa cadence de tir dépend de la rapidité avec laquelle vous appuyez sur la gâchette droite. Pour zoomer légèrement, appuyez sur la gâchette gauche, puis sur le stick analogique droit.

FUSIL D'ASSAUT LANZOR



FUSIL DESTRUCTOR



Arme de courte portée, pouvant parfois éliminer un drone d'une seule décharge. Son efficacité est optimale à moins de trois mètres.

Ce joujou increvable des troupes de la Coalition est entièrement automatique. Adapté au combat à mi-distance, sa tronçonneuse-baïonnette démarre quand vous maintenez **B**, à proximité d'un ennemi.

FUSIL À LUNETTE



Surtout adaptée au tir à longue distance, cette arme utilise des munitions de gros calibre. Elle expédie ad patres la plupart des ennemis de taille humaine, si on les touche à la tête. Pour activer le viseur intégré, maintenez la gâchette gauche comme pour viser normalement, puis appuyez sur le stick analogique droit pour zoomer.

Le Rayon de l'Aube déclenche un rayon de particules provenant d'un satellite et utilisant l'énergie produite par l'impulsion. Il peut raser des bâtiments entiers.

L'arme doit être alignée avec les satellites pour pouvoir faire feu. Le QG vous prévient de sa disponibilité.

Pour acquérir la cible du Rayon, il faut la pointer au sol à l'aide d'un laser. Un soldat de la CGU doit donc avoir un contact visuel avec la cible et le ciel doit être dégagé. Appuyez sur la gâchette gauche pour viser, puis sur la gâchette droite pour tirer.



RAYON DE L'AUBE

GRENADE



Grenade à fragmentation standard de la Coalition. En maintenant la gâchette gauche, un arc indiquant la trajectoire de la grenade apparaît. Modifiez-le avec le stick analogique droit.

REMARQUE : DES FUMIGÈNES SONT DISPONIBLES DANS LES PARTIES MULTIJOUER (VOIR PAGE 22).



MANETTE



CONFIGURATION PAR DÉFAUT

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)

Objectifs en cours. Appuyez sur la gâchette haute gauche pour activer cet affichage.

Viseur. Appuyez sur la gâchette gauche pour afficher le viseur.
(VOIR PAGE 14.)

OU

Affichage armes. Appuyez sur le BMD pour choisir l'arme.

OU

Indicateur de vie/de mort.
(VOIR PAGE 12.)

Munitions récupérées.

Commandes d'escouade. Pour donner des ordres, appuyez sur la gâchette haute gauche et sur **A**, **B**, ou **Y**.
(VOIR PAGE 13.)

Arme actuelle.

Munitions disponibles.

Barre rechargement éclair. Appuyez sur la gâchette haute droite pour recharger. Appuyez deux fois pour un rechargement éclair.
(VOIR PAGE 19.)



Indicateur de manœuvre ou d'action contextuelle / commandes d'escouade.

Une icône apparaît quand une action ou un déplacement spécial est possible (VOIR PAGES 16-18.)

SANTÉ

Le principe est simple. Quand une cible saigne ou perd de la matière, c'est qu'elle subit des dégâts. Il en va de même pour vous.

BLESSÉ



MOURANT



MORT



Lorsque vous agonisez, le crâne écarlate se remplit de sang. Quand il est plein, vous êtes mort.

Si vous n'essayez plus de dégâts, votre santé augmente (ce qui vous incite à parfaire votre capacité à vous abriter).

REMARQUE : POUR RÉANIMER UN MEMBRE DE L'ESCOUADE, APPROCHEZ-VOUS DE LUI ET APPUYEZ SUR **X**.

COMMANDES D'ESCOUADE

Le chef d'escouade peut donner des ordres à son groupe. Bien sûr, vos camarades sont entraînés et savent se défendre, se mettre à couvert et riposter d'eux-mêmes.

En mode solo, maintenez la gâchette haute gauche pour consulter l'état de votre escouade et les objectifs de la mission. Pendant ou après le combat, appuyez sur la gâchette haute gauche puis sur **Y** pour rassembler votre équipe autour de vous.

Au combat, en maintenant la gâchette haute gauche :

- appuyez sur **A** pour que l'escouade adopte une formation agressive pendant un moment. Les soldats s'approchent des ennemis et tirent à découvert.
- appuyez sur **B** pour mettre votre escouade en position défensive pendant un moment. Vos camarades restent à couvert et ne révèlent leur position que si nécessaire.

REMARQUE : SEUL LE CHEF D'ESCOUADE PEUT DONNER DES ORDRES.

En mode multijoueur, maintenez la gâchette haute gauche pour voir l'état de votre escouade -- vous ne pouvez pas donner d'ordres.



VISER

TIRER AU JUGÉ

Pour viser, orientez le stick analogique droit. Une fois la cible centrée, appuyez sur la gâchette droite pour tirer. C'est une méthode de tir rapide mais très imprécise.

VISER

Pour viser, maintenez la gâchette gauche. Vous zoomez sur une cible potentielle, et un viseur apparaît.



ZOOMER

Lorsque vous êtes armé d'un fusil à lunette ou d'un pistolet court, maintenez la gâchette gauche, puis appuyez sur le stick analogique droit pour zoomer sur la zone du viseur.

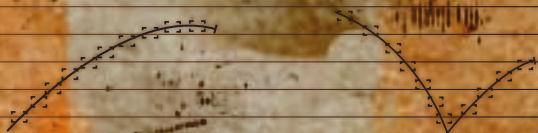
TIR AVEUGLE

En étant à couvert, appuyez sur la gâchette droite pour tirer autour de vous sans vous exposer. Ce faisant, vous pointez seulement votre arme hors de votre cachette pour tirer.

REMARQUE : SI VOUS VISEZ TOUT EN ÉTANT À COUVERT, VOUS RESTEZ PROTÉGÉ, MAIS VOTRE TÊTE POURRA ÊTRE EXPOSÉE.

GRENADES BOLO

Appuyez sur la gâchette gauche pour préparer une grenade et voir sa trajectoire. Orientez le stick analogique droit pour modifier cette trajectoire. Appuyez sur la gâchette droite pour la lancer.



CORPS À CORPS

Appuyez sur **B** pour combattre au corps à corps. Si un ennemi est suffisamment proche, vous essayerez de le frapper. Attention, cependant : à cette distance, il n'est pas inoffensif.

Toutefois, les soldats de la CGU ont un avantage de taille, en mêlée : le fusil d'assaut Lanzor est muni d'une tronçonneuse-baïonnette, aux dents en carbone et à la vitesse réglable. Quand vous êtes équipé de cette arme, maintenez **B** pour activer la tronçonneuse-baïonnette et tailler l'ennemi dans le vif. Peu de locustes résistent à ce traitement.

REMARQUE : SI VOUS ÊTES TOUCHÉ QUAND VOUS ATTAQUEZ À LA TRONÇONNEUSE-BAÏONNETTE, MAINTENEZ **B** À NOUVEAU POUR LA REDEMARRER.

Si vous êtes équipé d'une grenade et que vous appuyez sur **B** pour combattre au corps à corps, vous accrochez la grenade sur un adversaire à proximité.

Dans les parties multijoueur, appuyez sur **X** à proximité d'un ennemi gravement blessé pour lui infliger un coup fatal (ou brise-crâne).



DÉPLACEMENTS (TOUCHE **A**)

Déplacez-vous avec le stick analogique gauche. Pour les mouvements spéciaux -- esquiver, se mettre à couvert, sauter par-dessus un obstacle (enjamber), course basse -- utilisez la touche **A** et le stick analogique gauche.

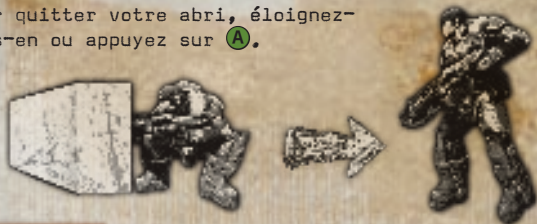
SE METTRE À COUVERT

Progressiez à couvert ou vous ne ferez pas long feu. Allez vers tout ce qui ressemble à un abri (débris, chambranle, etc.) et appuyez sur **A**.



PASSER À DÉCOUVERT

Pour quitter votre abri, éloignez-vous-en ou appuyez sur **A**.



ENJAMBER

Pour sauter par-dessus un obstacle bas, orientez le stick analogique gauche là où vous voulez aller et appuyez sur **A**.



ESQUIVER

Appuyez vite sur **A** en vous déplaçant. S'il n'y a pas d'abri, vous roulez en essayant d'éviter les tirs. Vous pouvez aussi sortir d'un abri de cette manière.



GLISSEMENT À DÉCOUVERT

Pour sortir vite d'un abri sans devoir vous en éloigner, orientez le stick analogique gauche dans la direction souhaitée et appuyez sur **A**.



PIVOT SWAT

Quand vous êtes à couvert, le pivot SWAT minimise votre vulnérabilité quand vous changez d'abri. Orientez le stick analogique gauche vers l'abri suivant et appuyez sur **A**.



COURSE BASSE

Cette posture permet de courir accroupi, vous rendant moins vulnérable au tir ennemi. Quand vous êtes à découvert, maintenez **A**. Vous ne pouvez pas tirer dans cette position.



INTERACTION (TOUCHE X)

Pour utiliser des objets et agir en fonction du contexte autrement qu'en tirant et en se déplaçant, appuyez sur la touche X. Des icônes apparaissent quand les fonctions liées à la touche X sont disponibles (quand vous êtes à côté de munitions, par exemple).

APPUYEZ SUR X POUR :

À PROXIMITÉ DE :

Prendre/changer
arme

Arme à terre

Prendre munitions

Planque de munitions

Piloter poste de tir

Arme lourde sans
servant

Enfoncer la porte
(voir figure 1)

Porte fonctionnelle

Actionner bouton
(voir figure 2)

Bouton en état de marche

Actionner valve

Valve en état de marche

Grimper

Échelle

La touche X permet aussi de réanimer un camarade tombé au combat (voir page 12) ou de briser le crâne d'un ennemi (voir page 15).

1



2



RECHARGEMENT ÉCLAIR

Pour recharger votre arme (si vous avez des munitions), appuyez sur la gâchette haute droite.

Pour un rechargement éclair, appuyez deux fois sur la gâchette haute droite. La précision et l'entraînement sont les clés de la réussite. Vous avez alors trois possibilités :

SUCCÈS



PARFAIT



ÉCHEC



Le succès permet de recharger plus rapidement.

Un rechargement parfait permet de recharger bien plus rapidement et d'obtenir un petit bonus de dégâts.

Si vous échouez, vous rechargez plus lentement que si vous n'aviez pas tenté de rechargement éclair.

JETER CHARGEUR

CHARGEMENT

PRÊT



COOPÉRATION ET MULTIJOUEUR

XBOX LIVE

Avec Xbox Live, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution!

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

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 des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

LANGUES NON COMPATIBLES AVEC L'INTERFACE XBOX 360

Si la langue de votre jeu n'est pas compatible avec l'Interface Xbox 360™, vous devez choisir une autre langue (région) dans les paramètres de la console et l'activer dans le jeu. Pour de plus amples informations, visitez www.xbox.com.

JOUER EN COOPÉRATION

Pour jouer au mode campagne de *GEARS OF WAR* avec un ami, choisissez Campagne depuis le Menu principal, puis choisissez Écran séparé, Rejoindre une partie en coopération ou Héberger une partie en coopération.

L'écran séparé vous permet de jouer avec un ami sur la même console Xbox 360, en incarnant Marcus Fenix et Dominic Santiago. Si vous n'avez pas deux profils du joueur, créez-en un second pour que votre ami puisse jouer.

En choisissant Héberger une partie en coopération, votre Xbox 360 devient l'hôte de la partie grâce à la Liaison multiconsole Xbox (réseau local) ou à la fonctionnalité multijoueur du Xbox Live. Vous pouvez héberger une partie publique, ouverte à tous, ou une partie privée, sur invitation. Quand vous hébergez une partie, vous incarnez Marcus Fenix.

En choisissant Rejoindre une partie en coopération, vous jouez avec un ami par la Liaison multiconsole Xbox ou le Xbox Live. Quand vous rejoignez une partie, vous incarnez Dominic Santiago.

Le joueur qui rejoint la partie sauvegarde les chapitres débloqués (et non des points de ravitaillement) au cours de la partie. Si l'hôte ou le nouveau joueur quitte la session en coopération, celle-ci se termine. Pour le joueur rejoignant la partie, la progression peut continuer à partir du dernier point chapitre.

BASCULEMENT MODE SOLO/COOPÉRATION

Si vous voyez un ami se connecter au Xbox Live pendant votre partie en solo, choisissez Xbox Guide pour l'inviter à vous rejoindre. S'il accepte, vous ferez une partie en coopération sans avoir à recommencer.

JEU EN COOPÉRATION

En mode coopération, n'oubliez pas que Marcus et Dom doivent se couvrir mutuellement pendant la bataille. Ils peuvent souvent prendre des itinéraires différents pour varier leurs angles de tir.

REMARQUE : QUAND MARCUS MEURT, DOM PEUT LE RÉANIMER, MAIS DANS LES PARTIES EN COOPÉRATION SUR ÉCRAN SÉPARÉ, C'EST IMPOSSIBLE. CHAQUE REPART DU DERNIER POINT DE RAVITAILLEMENT.

MULTIJOUEUR

Pour jouer à *GEARS OF WAR* en mode multijoueur, choisissez Bataille dans le Menu principal puis Local, Liaison multiconsole ou Xbox Live.

TYPES DE CONNEXION

Le mode Local vous oppose à un ami grâce à l'écran séparé sur votre console Xbox 360. La Liaison multiconsole permet de combattre sur un réseau local (Jusqu'à huit joueurs) ; avec le Xbox Live, vous rencontrez des joueurs du monde entier (jusqu'à huit joueurs).

Quand vous jouez sur le Xbox Live, vous pouvez choisir entre parties avec classement et parties sans classement (parties normales). Les parties avec classement enregistrent vos performances et votre score à *GEARS OF WAR*. Pour voir les parties avec classement, choisissez Bataille dans le Menu principal, puis Classements. Ces parties sont souvent plus difficiles que les parties normales. Ces dernières ne modifient ni votre performance ni votre score. Utilisez-les pour vous entraîner.

Dans les parties avec classement comme dans les parties normales, Xbox Live vous permet de rencontrer des joueurs ayant à peu près votre niveau, pour que vous vous amusiez le plus possible.

REMARQUE : POUR JOUER EN LIGNE, VOUS DEVEZ AVOIR UN COMPTE XBOX LIVE ET UNE CONNEXION INTERNET HAUT DÉBIT.

Après avoir choisi le type de connexion et vous être connecté, vous pouvez régler de nombreux paramètres de jeu si vous êtes l'hôte (voir page 24). Sur le Xbox Live, vous pouvez choisir une partie selon des paramètres définis.

TYPES DE PARTIES MULTIJOUEUR

ZONE DE GUERRE

Une équipe humaine affronte une équipe locuste. Votre objectif : éliminer tous les membres de l'équipe adverse.

ASSASSINAT

Votre équipe est commandée par le colonel Hoffman (humains) ou le général RAAM (locustes). Vous devez abattre le commandant adverse. Celui qui réussit la mission commandera son équipe au tour suivant. Le joueur ayant le score le plus élevé dans l'équipe perdante en prend le commandement.

REMARQUE : SEUL LE COMMANDANT PEUT RÉCUPÉRER DES ARMES LOURDES (FUSIL À LUNETTE, ARBALÈTE À TENSION...). IL PEUT ENSUITE LES LAISSER TOMBER POUR SES COÉQUIPIERS.

EXÉCUTION

Ce type de partie ressemble à la Zone de guerre, mais vous êtes réanimé lorsqu'un adversaire vous tue à distance. Appuyez sur la touche **A** de manière répétée pour être réanimé plus vite. La seule manière de se débarrasser d'un adversaire est une attaque spéciale à courte portée.



PARAMÈTRES PARTIES MULTIJOUEUR

Quand vous hébergez une partie multijoueur, vous pouvez :

- Définir le nombre de manches dans une partie.
- Définir la durée, en minutes, de chaque manche.
- Activer le tir ami -- les balles de vos camarades pourront alors vous blesser.
- Créer des espaces réservés dans votre équipe.
- Régler le temps d'agonie. Il correspond au nombre de secondes avant qu'un joueur touché ne meure. Pendant son agonie, ses coéquipiers peuvent le réanimer (voir page 12).
- Choisir l'ordre et le type de cartes qui apparaîtront pendant la partie. Pour ce faire, appuyez sur la touche (Y), puis ajoutez des types de carte que vous classez dans votre liste.
- Remplacer les armes à récupérer par d'autres armes, dans des cartes spécifiques. Pour ce faire, appuyez sur (X) dans l'écran des paramètres hôte.

REMARQUE : CERTAINS PARAMÈTRES SONT DÉSACTIVÉS DANS LES PARTIES AVEC CLASSEMENT, POUR QUE TOUT LE MONDE SOIT LOGÉ À LA MÊME ENSEIGNE.



SALLE MULTIJOUEUR

Quand vous avez choisi le type de partie, vous entrez dans la Salle multijoueur. En haut de cet écran, vous pouvez consulter le type, les objectifs et la durée des parties. L'équipe se choisit avec le stick analogique gauche.

Une fois les camps choisis, un joueur peut faire défiler les personnages jouables avec la gâchette droite ou gauche. Une fois tous les personnages choisis, chacun appuie sur (A) quand il est prêt. L'hôte appuie sur START pour lancer la partie. Pour une partie avec classement, au moins six joueurs doivent participer.

JEU EN MODE BATAILLE

Quand un joueur est gravement touché, il tombe, agonise et meurt. Les ennemis peuvent l'achever en lui tirant dessus, en l'attaquant au corps à corps ou avec un brise-crâne (voir page 15). Les coéquipiers d'un joueur agonisant peuvent essayer de le réanimer.

Si vous attaquez au corps à corps un ennemi à terre ou si vous lui faites un brise-crâne, vous obtiendrez peut-être un bonus, en fonction du type de partie.

Les fumigènes ne sont disponibles qu'en mode multijoueur. Ils s'utilisent comme les grenades à fragmentation standard (voir page 6). En explosant, ils produisent un écran de fumée à utiliser tactiquement.

Sur le Xbox Live, vous pouvez chatter avec d'autres joueurs. Dans une partie multijoueur, les vivants ne parlent qu'aux vivants de leur équipe, mais les morts peuvent se parler peu importe leur camp.

GÉNÉRIQUE

EPIC GAMES

Responsable conception
Cliff Bleszinski

Producteur exécutif
Dr Michael Capps

Producteur
Rod Fergusson

Directeur artistique
Jeremiah O'Flaherty

Infographiste en chef
Chris Perna

Chef conception niveaux
Lee Perry

Chef programmation
Ray Davis

Programmeurs
Laurent Delaey
Jeff Farris
Rob McLaughlin
Amitt Mahajan
Stephen Superville
Martin Switzer

Programmation additionnelle
Thomas James
Matt Oelke
Steve Polge
John Scott
Joe Wilcox

Infographie concept
James Hawkins

Infographistes
Chris Bartlett
Mike Buck
Shane Caudle, Dir. artistique technique
Bill Green
Matt Hancy
Pete Hayes
Josh Jay
Wyeth Johnson
Kevin Lanning
Maury Mountain
Danny Rodriguez
Mike Spano
Alan Willard

Animation
Scott Dossett
Aaron Herzog
Jay Hosfelt

Infographie additionnelle
Peter Ellis
Cedric Fiorentino

Steve Garafolo
Kevin Johnstone
Greg Mitchell
Aaron Smith
Chris Wells

Conception niveaux
Andrew Bains
Jim Brown
Ryan Brucks
Phil Cole
Grayson Edge
Dave Ewing
Stuart Fitzsimmons
Paul Mader
Warren Marshall
Dave Nash
Sidney Rauchberger
Demond Rogers
David Spalinski
Ken Spencer

Directeur audio
Mike Larson

Programmeurs
Unreal® Engine
Josh Adams
Dave Burke
James Golding
Ron Prestenback
Andrew Scheidecker
Scott Sherman
Niklas Smedberg
Tim Sweeney
Daniel Vogel
Sam Zamani

Programmation additionnelle
Tim Johnson
Daniel Wright

Dialogues additionnels
Rod Fergusson

Producteur pré-production
Jeff Morris

Assurance qualité
Scott Bigwood
Preston Thorne

Administration système
Warren Schultz
Shane Smith

Administration
Tim Sweeney, PDG
Dr Michael Capps, Président

Mark Rein, VP
Jay Wilbur, VP

Directrice bureaux
Anne Dube

Direction RH
Kimberly Thompson

Assistants
Sarah Amidon
Leah Ball

SOUS-TRAITANTS

Infographie concept
John Wallin Liberto
Thomas A. Szkolczay

Psysonix
Dave Hagewood
Programmation
Ben Beckwith
Conception niveaux

Scénario et dialogues
Susan O'Connor

Musique
Kevin Riepl

Conception sonore
Jamey Scott

Direction casting voix
Chris Borders

Voix anglaises
John DiMaggio
Carlos Ferro
Lester 'Rasta' 'Speight
Fred Tataciore
Robin Atkin Downs
Jamie Alcroft
Nan McNamara
Carolyn Seymour
Michael Gough
Dee Baker
Bruce DuBose

Services interactifs technicolor :
Animation cinématiques

Directeurs
Chan Park
Joe McGuffin
Robert Castaneda

Animateur en chef
Roger Seto

Animateurs
Dan Goldman
Jose Hernandez
Daniel Godinez

Martin Leeper
Rachel Flowers

Ingénierie
Wen Tien
David Vodhanel

Coordination projet
Iva Marie Palmer

Audio technicolor
Directeur services audio
Tom Hays

Ingénieurs enregistrements voix
Beau Biggart
Morgan Gerhard
David Walsh

Supervision révision dialogues
Lydian Tóné

Révision dialogues
David Fisk
Paul Kim

Animation cinématiques
Brainzoo :
Kevin Bertazzon
Francis Co
Mohammed Davoudian
Daniel Lindsay
Larry Paolicelli

Animation et apparence visages
Dan Borth
Kris Taylor

Acteurs capture mouvements
Scott Dossett
Bill Green
James Hawkins
Pete Hayes
Aaron Herzog
Jay Hosfelt
Mary O'Flaherty
Megan O'Flaherty
Danny Rodriguez

Orchestration musique
Orchestrateur/chef d'orchestre
Tim Simonec

Sous-traitant musique
Simon James
Music

Orchestre
Northwest Sinfonia

Remerciements :

Eric Nylund, Paul Jones, Kendall Tucker, Bryan Galdrikian, David Black, Jamie Redmond, Roy Machado, Tyler Fergusson, Zach Hayes, James and Michelle Lee, Gypsy, Peter Moore — et un grand merci à tous nos amis et à nos familles pour leur patience, leur compréhension et leur amour, sans lesquels *Gears of War* n'aurait pas vu le jour.

MICROSOFT

Production
Producteur exécutif
Laura Fryer
Producteurs
Erika Carlson
Sam Charchian
Robert Jerauld

Conception
Directeur conception
Tony Cox
Responsable conception
Aaron Nicholls
Concepteurs en chef
Austin Appleby
Kutta Srinivasan
Phil Teschner

Infographie
Directeur artistique en chef
Kevin Brown
Directeur artistique
Tim Dean

Conception du jeu
Directeur conception en chef
Thomas Zuccotti
Directeur conception
Chris Esaki

Test
Responsable test
Kyle Shannon
Ingénieurs conception logiciel test (ICLT) en chef
Shane White
Craig Marshall
Domenic Koepf
Doug Jelen
Jeff Nelson
Robert Lamb

ICLT
Adam Dare
Bill Metters
Chris Liu
Diana Antczak
Jeff Kafer
Jeff Stephens
Melissa Batten
Tanya Jensen
Ingénieurs conception logiciel (ICL)
Dan Price
J McBride

Audio
Directeur audio
Caesar Filori
Responsable conception sonore
Ken Kato
Conception sonore
Peter Comley

Développement ventes
Responsable ventes groupe
Todd Stevens
Responsable ventes
Brandon Morris

Marketing
Responsable produit en chef
John Dongelmans
Responsable produit groupe
Peter Kingsley
Responsable RP en chef
Charlie Scibetta

Expérience utilisateur
Scénariste
Eric Nylund
Éditeur
Melanie Henry
Chef conception
Chris Lassen
Conception
Ryan Anderson

Recherche
Ingénieurs recherche
Kevin Keeker
Nick Hillyer
Kevin Goebel
Jun Kim
Tim Nichols

Localisation
Responsable programme international
Virginia Spencer

Corée
Resp. programme
Kyoung Ho Han
Responsable groupe
Ji Young Kim
Ingénieur test logiciel (ITL)
Il Jin Park
Resp. loc. programme
Whi Young Yoon

Révision
Ji Hoon Kim

Taiwan
Resp. programme
Cheng-Te Tony Lin
ITL
Andy Liu
Jason Cheng
Chef projet
localisation
Kay Wang

Japon
Resp. programme
Seigen Ko
Responsable en chef
Shinji Komiyama
Ingénieurs conception logiciel
Yutaka Hasegawa
Takashi Sasaki

ITL
Junya Chiba
Masao Okamoto
Yukako Suzuki
Toshihiko Nishimoto
Hiroshi Akiba
Éditeur contenu
Yuki Harima

Irlande
Resp. programme
David Foster
ITL
Gary Smith
ICL
Paul Peacock
Producteur audio
Steve Belton
Resp. équipe test
Enda Kelly

Outils et technologie
Resp. conception logiciel
Jon Burns
ICL
Anna Sweet
Resp. test multijoueur
TJ Duez
Chong Kim
James Schend
Joseph Ezell
Brisban Merrill-Brown

Service juridique
Juriste
Don McGowan
Resp. juridique
Sue Stickney
Juriste
Elke Suber

Test complémentaire
Aaron Jones
Andrew Brown
Brandon McCurry
Brett Holcomb
Chad Hale
Chris McClean
Christina Linville
David Hoar
Edward McPherson
Gabe Carter
Jeremy Totter
Jeremy Wilder
John Liberto
Jonathan Green
Jordan Anderson
Josh Svoboda
Josiah Colborn
Justin Towle
Kelly Rutan
Kevin Lamb
Kyle Jacobsen
Lucas Myers
Mark Uyeda
Michael Sanders
Richard Curry
Roger Collum
Scott Shields
Sean Colbert
Thurston Smith
Tim Chidsey
Tim Daniels
Wade Davis

Communauté web MGS
Responsables site
John Peoples
Jason Carl
Éditeur
Tom Kristensen
Concepteurs
Matt Sokolowsky
Ryan Anderson

• Volt
• Excel
• Sakson & Taylor
• Bullvision
• Communications

Remerciements :

Bonnie Ross Ziegler, Phil Spencer, Shane Kim, Jim Veevaert, Frank Pape, Nick Dimitrov, Greg B. Jones, Ken Lobb, Alfred Tan, Dennis Reis, Craig Davison, Chris Di Cesare, Catheline Haller, Justin Kirby, Ted Nugent (inspireur « Carreau en plein cœur »), Doug Banker, Tomoyuki Hoshi, Mikey Wetzel, Steve Kastner, Josh Atkins, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Ryan Wilkerson, Yasmine Nelson, Lief Thompson, Dana Fos, Paige Williams, Laura Hamilton, Matt Whiting, David Holmes, Matt Gradwohl, Sean Jenkin, Ramon Romero, Mike Cody, JoAnne Williams, Dave Pierot, Lev Chapelsky (Blindlight), Dawn Hershey, C.S.A. (Blindlight), Digital Domain Inc.

Pour connaître l'équipe complète de *Gears of War*, consultez le générique du logiciel.

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.
- En Chile, appelez le numéro gratuit 1230-020-6001.
- En Brésil, appelez le numéro gratuit 0800 888 4081.

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

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 fictifs 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.

Microsoft et Epic Games peuvent posséder des brevets, des demandes de brevets, des marques commerciales, des copyrights et d'autres droits de propriété intellectuelle relatifs aux sujets abordés dans ce document. La fourniture de ce document ne vous donne aucun droit concernant ces brevets, marques commerciales, copyrights ou autres droits de propriété intellectuelle, sauf si cela est expressément mentionné dans un accord de licence écrit consenti par Microsoft et Epic Games.

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.

© & © 2006 Epic Games, Inc. Tous droits réservés.

Gears of War, le crâne écarlate, Unreal et le logo d'Epic Games sont des marques déposées ou non d'Epic Games, Inc., aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, les logos Xbox et Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Zlib © 1995-2004 Jean-loup Gailly et Mark Adler. Composants internationaux Unicode Copyright © 1995-2005 International Business Machines Corporation et autres. Tous droits réservés.

Produit sous licence de Dolby Laboratories.



Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2006 par RAD Game Tools, Inc.

WWW.GEARSOFWAR.COM