

MANETTE

VISER
VOIR OBJECTIFS
ET ÉTAT/ORDRES
ESCOUADE



COMMENCER/METTRE
EN PAUSE

TIRER/LANCER
GRENADE

RECHARGER
(RÉAPPUYER AU
MOMENT OPPORTUN :
RECHARGEMENT
ÉCLAIR)

VOIR POINT
INTÉRESSANT

UTILISER/
INTERAGIR

CORPS À CORPS
(MAINTENIR POUR
TRONÇONNEUSE)

ESQUIVER, SE
COUVRIR/SORTIR,
ENJAMBER (SAUTER),
GLISSEMENT À
COUVERT, PIVOT SWAT
(MAINTENIR POUR
COURSE BASSE)

SE DÉPLACER
CHANGER D'ARME

VOIR TABLEAU SCORES
MULTIJOUEUR

VOIR/APPUYER POUR
ZOOMER

CONFIGURATION PAR DÉFAUT



XBOX 360

XBOX LIVE

GEARS OF WAR



0906 Réf. n° X13-09039-01 FR



Microsoft
game studios

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).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Pour une jouabilité absolue, votre console Xbox 360 doit être définie sur PAL-60.

Pour définir l'affichage sur PAL-60

1. Dans l'interface Xbox 360, sélectionnez l'onglet **Système**.
2. Sélectionnez **Paramètres de la console** et appuyez sur **A**.
3. Sélectionnez **Affichage** et appuyez sur **A**.
4. Sélectionnez **Paramètres PAL** et appuyez sur **A**.
5. Sélectionnez **PAL-60** et appuyez sur **A**.
6. Quand il vous est demandé si vous voulez conserver ces nouveaux paramètres, appuyez sur **A**.

Certains modèles anciens de télévisions ne prennent pas en charge le mode PAL-60. Consultez le fabricant en cas de doute.

TABLIÉ 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.

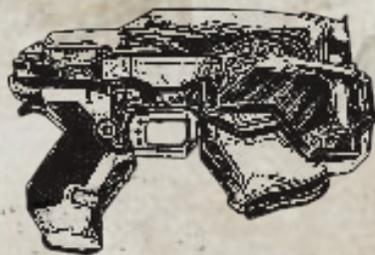
La plupart des centres urbains et des installations militaires étaient en ruines. Quelques survivants humains se regroupèrent sur le plateau Jacinto, un bloc de granite très peu propice au creusement de galeries. Quand la Horde enfonça les défenses du plateau, Marcus Fenix désobéit aux ordres pour sauver 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.



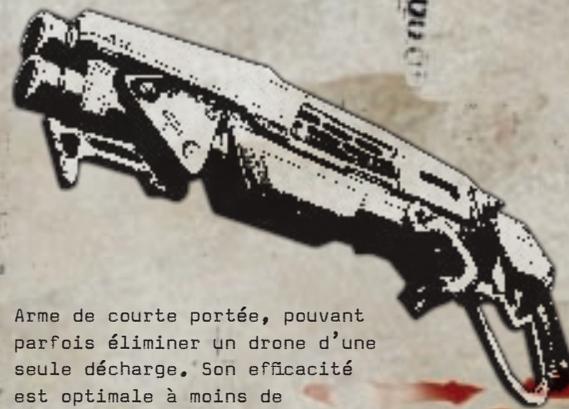
ARMES DE LA COALITION

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 DESTROYEUR

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

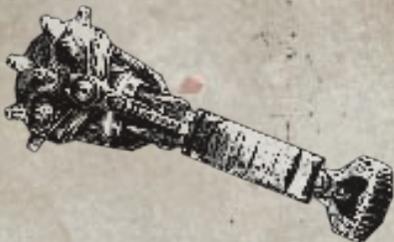


FUSIL D'ASSAUT LANZOR

Ce joujou incroyable 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.



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.



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 MULTIJOUEUR (VOIR PAGE 22).

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.



MANETTE



CONFIGURATION PAR DÉFAUT

AFFICHAGE TÊTE HAUTE (ATH)

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

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

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.



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.

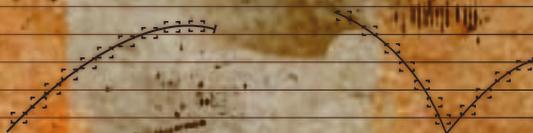
TIR AVEUGLE

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 REDÉMARRER.**

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.

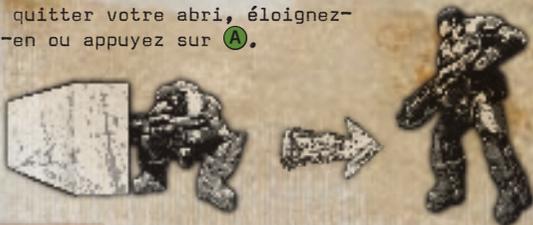
SE METTRE À COUVERT

Progresser 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.

CONTÔLE 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. CHAQUON 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 Delaeyn
 Jeff Farris
 Rob McLaughlin
 Amitt Mahajan
 Stephen Superville
 Martin Swetzer

Programmation
 additionnelle
 Thomas James
 Matt Oelfke
 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
 Mikey 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
 PDG
 Dr Michael Capps,
 Président

Mark Rein, VP
 Jay Wilbur, VP

Directrice bureaux
 Anne Dube

Direction RH
 Kimberly Thompson

Assistantes
 Sarah Amidon
 Leah Ball

SOUS-TRAITANTS

Infographie concept
 John Wallin Liberto
 Thomas A. Szokolczay

Psyonix
 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 Tone

Révision dialogues
 David Fisk
 Paul Kim

Animation
 cinématiques

Brainzoo :
 Kevin Bertazon
 Francis Co
 Mohamad 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 Koepflin
 Doug Jelen
 Jeff Nelson
 Robert Lamb

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

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.

Audio
 Directeur audio
 Caesar Filori
 Producteur 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
 Editeur
 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 Zeill ●
 Brian 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 Totteh ●
 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 Sedlickas ●
 Scott Shields ●
 Sean Colbert ●
 Thurston Smith ●
 Tim Chidsey ●
 Tim Daniels ●
 Wade Davis ●

Communauté web MGS
 Responsables site
 John Peoples
 Jason Carl
 Editeur
 Tom Kristensen ●
 Concepteurs
 Matt Sokolowsky ●
 Ryan Anderson ●
 ● Volt
 ● Excel
 ● Sakson & Taylor
 ● Bullvision
 Communications

GARANTIE LIMITÉE POUR VOTRE COPIE DU JEU XBOX (LE « JEU »)

GARANTIE

Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit que pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition, le Jeu fonctionnera pour l'essentiel conformément au manuel qui l'accompagne. Cette garantie limitée ne sera pas applicable si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'un usage ayant entraîné une détérioration, d'un virus ou d'une utilisation inappropriée. Microsoft ne fournit aucune autre garantie concernant ce Jeu.

VOS RECOURS

Si, au cours de la période de quatre-vingt-dix (90) jours, vous découvrez que le Jeu couvert par cette garantie ne fonctionne pas correctement, retournez-le à votre détaillant accompagné d'une copie du justificatif d'achat initial. Le détaillant aura le choix (a) de réparer ou de remplacer le Jeu sans frais supplémentaire, ou (b) de vous rembourser le prix que vous avez payé pour le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti soit pour la période de garantie initiale restant à courir, soit pendant trente (30) jours à compter de la date de réception, la période la plus longue étant applicable. Dans la mesure où les dommages causés au Jeu résultent d'une négligence de votre part, la société Microsoft ne pourra en être tenue responsable.

PROTECTION LÉGALE

Vous pouvez bénéficier, à l'encontre de votre détaillant, de tous les droits auxquels on ne peut déroger par contrat. Ces droits ne sont pas affectés par la présente garantie limitée de Microsoft. SI VOUS N'AVEZ PAS ACQUIS LE JEU POUR VOTRE USAGE PERSONNEL (C'EST À DIRE, SI VOUS N'AVEZ PAS AGI EN TANT QUE CONSOMMATEUR) Les conditions suivantes s'appliquent dans toute la mesure permise par la loi en vigueur.

AUCUNE AUTRE GARANTIE

Microsoft et ses fournisseurs excluent toute autre garantie, expresse ou implicite, relative au Jeu et au manuel qui l'accompagne.

LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

Ni Microsoft ni ses fournisseurs ne pourront être tenus responsables de tout dommage, quel qu'il soit, découlant ou lié, de quelque façon que ce soit, à l'utilisation ou à l'impossibilité d'utiliser le Jeu, même si Microsoft ou ses fournisseurs ont été avisés de la possibilité de tels dommages. Dans tous les cas, l'entière responsabilité de Microsoft et de ses fournisseurs est limitée au prix que vous avez effectivement payé pour le Jeu.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft à l'adresse suivante :

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irlande

SUPPORT TECHNIQUE

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2966	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Irland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podporu produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Müszaki termékátogatás; Služby produktovej podpory.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Τηλεφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

For more information, visit us on the Web at 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 e-mails, 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 e-mail, 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.

La copie, l'ingénierie à rebours, la transmission, la présentation en public, la location, la facturation de l'utilisation ainsi que le contournement de la protection contre la copie sont strictement interdits.

© & © 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.

BINK Produit sous licence de Dolby Laboratories.

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

WWW.GEARSOFWAR.COM



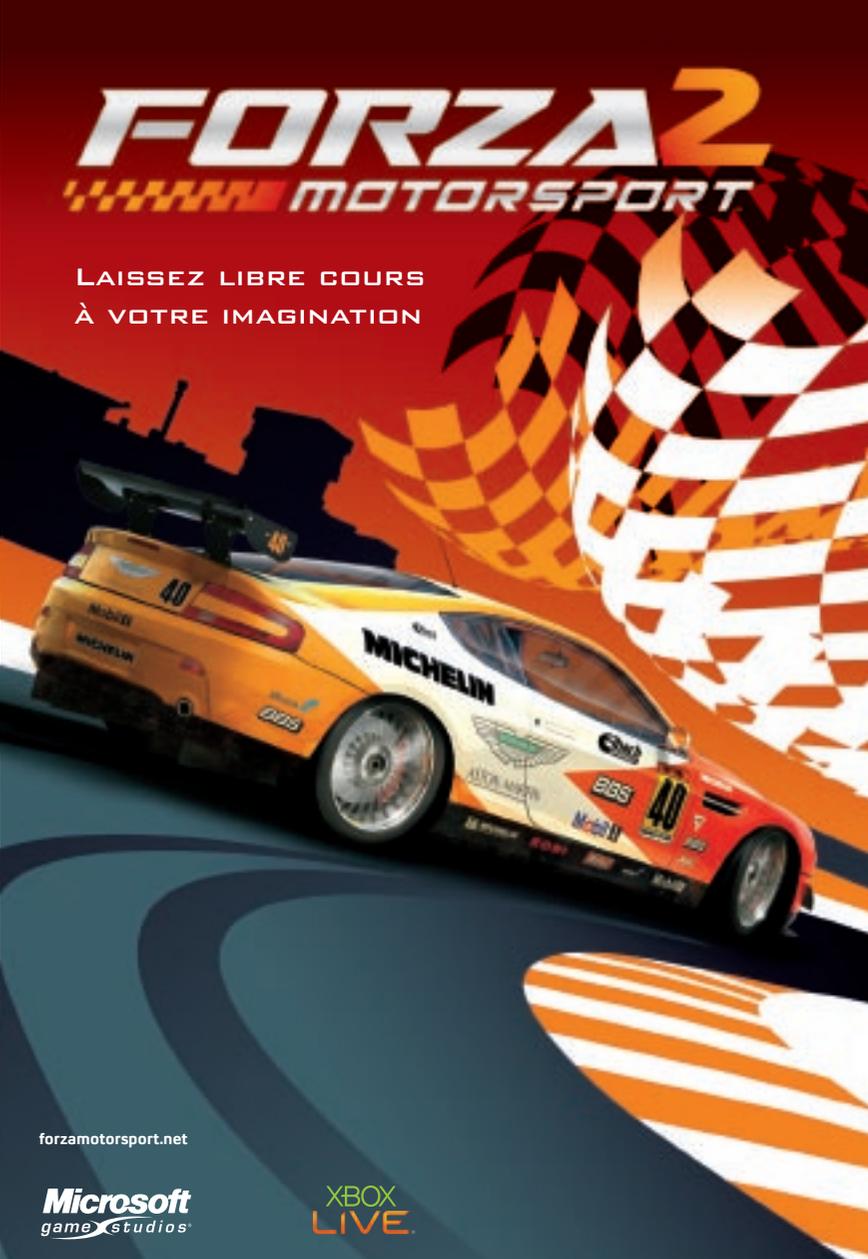
crackdownoncrime.com



Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

Jump in.*
* Lance-toi.



FORZA 2

MOTORSPORT

LAISSEZ LIBRE COURS
À VOTRE IMAGINATION

forzamotorsport.net

Microsoft
game studios

XBOX
LIVE

Jump in.*
* Lance-toi.



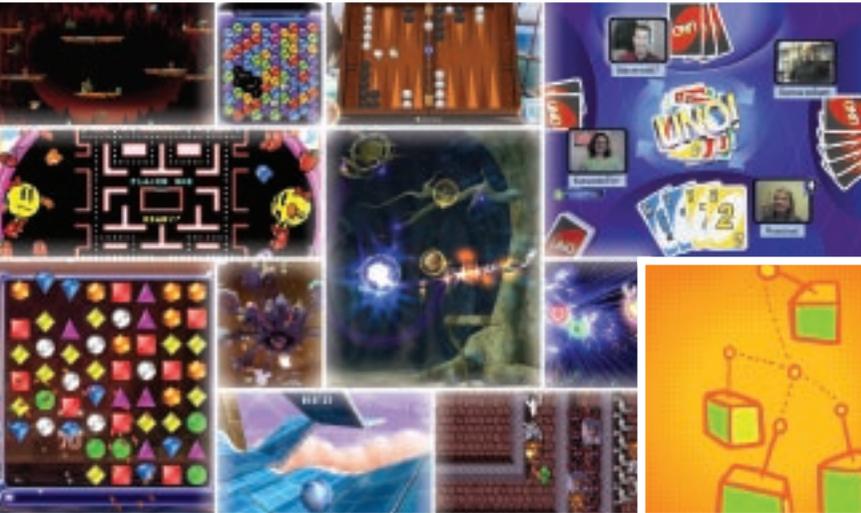
XBOX LIVE arcade

Xbox Live Arcade, c'est le rendez-vous obligé pour voir les **démos, télécharger**, et **jouer** à toutes sortes de titres : classiques d'arcade, jeux d'action, jeux de cartes, jeux de société. En plus, tous les jeux sont **haute définition** et sont jouables **en ligne** et en mode **multijoueur**.

Rendez-vous sur le

Xbox Live Arcade LE MERCREDI,

où vous pourrez régulièrement télécharger de nouveaux titres explosifs.



ENVIE D'UN PETIT JEU ?
**OÙ VOUS VOULEZ,
QUAND VOUS VOULEZ.**

www.xbox.com/games/livearcade



* Le jeu multijoueur en ligne varie selon les parties.

Microsoft

N'importe
où

N'importe
quand

XBOX LIVE

Abonnez-vous à notre service payant **XBOX LIVE GOLD** et vous pourrez chatter avec les autres joueurs, utiliser le **système de mise en relation** pour trouver un adversaire à votre mesure et bénéficier des récompenses et privilèges exclusifs sur le **Marché Xbox Live**

(offre réservée aux nouveaux membres).

**LE CENTRE DE TÉLÉCHARGEMENT
DE CONTENU NUMÉRIQUE**

OUVERT 24H/24

- Jouez et mesurez-vous en ligne avec vos amis, **N'IMPORTE QUAND, N'IMPORTE OÙ**
- Accédez au Marché Xbox Live— téléchargez du nouveau contenu pour vos jeux, ainsi que de nouvelles **DÉMOS ET BANDES-ANNONCES**
- **ESSAYEZ** des démos et des jeux Xbox Live Arcade grâce au Marché Xbox Live
- Abonnement Xbox Live Silver **GRATUIT POUR TOUS** (nécessite une connexion haut débit et un périphérique de stockage)



www.xbox.com/live

XBOX 360

Microsoft