

POMIŃ FILM/POKAZ TABLICĘ  
WYNIKÓW W ROZGRYWCE  
WIELOOSOBOWEJ

START/PAUZA

CELUJ

STRZEL/RZUĆ GRANAT

POKAŻ CELE I STAN  
DRUŻYNY

PRZEŁADUJ



IDŹ

**Y** WAŻNE MIEJSCE

ZMIEN BRON

**X** UŻYJ/WYKONAJ DZIAŁANIE

PATRZ/KLIKNIJ, ABY POWIĘKSZYĆ

**B** WALKA WRĘCZ/PRZYCZEP  
GRANAT

**A** SKRYJ SIĘ ZA OSŁONĄ/  
ZRÓB UNIK/WESPNIJ SIĘ

# INSTRUKCJA

INFORMATOR TECHNICZNY

## GEARS OF WAR 2

POUFNE

DOKUMENT NR:  
KLASA NIEZMIENIONA  
IMIE I NAZWISKO: *Jonathan Harper*  
SZARŻA: *Sierżant*





**! OSTRZEŻENIE** Przed przystąpieniem do gry należy zapoznać się z ważnymi informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa, które znajdują się w podręczniku użytkownika konsoli Xbox 360<sup>™</sup> oraz w instrukcjach dodatkowych. Wszystkie podręczniki i instrukcje należy zachować, ponieważ mogą one przydać się w przyszłości. Aby otrzymać nowe podręczniki i instrukcje, należy odwiedzić stronę internetową pod adresem [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) lub skontaktować się telefonicznie z działem obsługi klienta Xbox (informacje kontaktowe znajdują się na wewnętrznej stronie tylnej okładki).

### Wpływ gier wideo na zdrowie

#### Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczków, problemów ze wzrokiem, drgania powiek lub twarzy, drgania lub trzęsienia rąk albo nóg, dezorientacji lub okresowej utraty koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

### Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala określić natężenie tych elementów gry. W systemie PEGI stosuje się następujące piktogramy:



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz [pegionline.eu](http://pegionline.eu).

POUFNE

IP2KWZ  
S-SPIS  
INFORMATOR TECHNICZNY

## KOALICJA WŁADZ ZORGANIZOWANYCH INSTRUKCJA POŁOWA

TREŚĆ	STRONA
Wstęp.....	2
Obecna sytuacja .....	3
Bronie .....	4
Kontroler .....	10
HUD.....	12
Szkarłatny Omen (życie) .....	14
Namierzanie celu.....	15
Aktywne przeładowanie.....	16
Walka wręcz .....	17
Żywe tarcze i egzekucje.....	18
Korzystanie z osłony i podstawowe manewry .....	19
Interakcja.....	22
Tryby gry .....	23
Kampania w trybie współpracy .....	24
Rozgrywka wieloosobowa.....	25
Typy rozgrywek wieloosobowych .....	28
Tryb kamery i aparatu fotograficznego.....	32
Xbox 360 – informacje.....	33
Autorzy .....	34
Gwarancja .....	36
Numery działów obsługi klienta.....	37





My, twórcy gier, mamy duże wymagania wobec graczy.

Nie tylko zmuszamy ich do niemal beznadziejnej walki z wrogiem mającym ogromną przewagę, ale i chcemy, by poczuli się tak, jakby naprawdę się znaleźli w stworzonym przez nas świecie. Chcemy, aby uznali fantazję za rzeczywistość. Co najważniejsze, chcemy, aby dali się ponieść temu uczuciu. Aby weszli w kontakt z tą fantazją. Daje to niezwykłą satysfakcję i poczucie łączności ze światem, rzadko spotykane w przypadku innych form rozrywki.

Myślą przewodnią podczas projektowania niniejszej gry wideo – GEARs OF WAR® 2 – było stworzenie akcji dającej odczucia zbliżone do filmowych. Chcieliśmy, aby gracz poczuł się jak bohater znakomitego filmu akcji. Wrażenia podczas gry w GEARs 2 mają zmieniać się jak w kalejdoskopie. W jednej chwili będziesz się kulić ze strachu, oczekując w ciemności na atak hord Szarańczy, ale już w następnej poczujesz przyływ siły, gdy poślesz je z powrotem do piachu swoim bagnetem łańcuchowym.

Kierując poczynaniami Marcusa Feniksa™ i drużyny Delta, bierziesz w ręce los całej ludzkości. W przedstawianej opowieści historia na skalę całego globu przeplata się z wątkami głęboko osobistymi. Frustracja Dominica Santiago spowodowana nieznaną losów żony przeradza się w obsesję. Tymczasem zagrożone jest istnienie bazy Jacinto – ostatniego bastionu ludzkości.

Włożyliśmy w tę grę wiele serca i mamy nadzieję, że dzięki niej będziecie się świetnie bawić!

Cliff Bleszinski

Kierownik ds. projektowania, Epic Games, Inc.

IP2KWZ/S-3

POUFNE

## OBECNA SYTUACJA

[WIADOMOŚĆ OD PRZEWODNICZĄCEGO PRESCOTTA]



Mieliśmy nadzieję, że bomba z masą świetlną zdziesiątkuje hordę szarańczy, ale oni przeżyli... I powrócili, silniejsi niż przedtem. Mają ze sobą oddziały zdolne pochłaniać całe miasta.

Nawet Jacinto, nasz ostatni promyk nadziei w tych mrocznych czasach, jest teraz zagrożone. Już wkrótce nie będziemy mieli czego bronić... A to oznacza, że mamy tylko jedno wyjście: atak.

Żołnierze, muszę was prosić o rzecz niełatwą, ale konieczną. Jeśli mamy przetrwać... Żyć na tyle długo, żeby widzieć zmiany pór roku, dorastanie naszych dzieci i zaznać pokoju, którego nie znamy – musimy przenieść walkę na tereny Szarańczy.

Dotrzemy tam, gdzie mieszkają i się rozmnażają i zniszczymy je!

Dziś nastąpi dzień, w którym przeniesiemy walkę do centrum wroga. Naprawimy bieg historii ludzkości. Dziś zapewnimy przetrwanie naszemu gatunkowi!

Żołnierze Koalicji, moi towarzysze, idźcie i przywróćcie ludzkości nadzieję!





## BRONIE



### KARABIN SZTURMOWY LANSJER

• PODSTAWOWA BRON KOALICJI • BRON AUTOMATYCZNA • PRZEZNACZONY DO WALKI NA ŚREDNI DYSTANS • NAJSKUTECZNIEJSZA BRON DO WALKI WRĘCZ

Aby włączyć bagnet łańcuchowy Lansjera, naciśnij i przytrzymaj przycisk **B**. Ten unikatowy atak pozwala wyeliminować niemal każdego wroga jednym cięciem. Można go używać także do usuwania niektórych przeszkód.



### KARABINEK SZTURMOWY MŁOCARZ

• STANDARDOWA BRON TREPÓW SZARAŃCZY • SILNIEJSZY I CELNIEJSZY NIŻ LANSJER • MOŻLIWOŚĆ CELOWANIA Z POWIĘKSZENIEM

Lepszy od Lansjera podczas walki ogniowej, ale ze względu na brak bagnetu łańcuchowego ustępuje mu w walce wręcz. Szybkie naciśnięcie przycisku **RT** zwiększa szybkostrzelność, ale obniża celność.

### STRZELBA ŁAMACZ



• BARDZO DUŻA SIŁA RAŻENIA • MAGAZYNEK NA 8 NABOI • NADZWYCZAJ SKUTECZNA NA BARDZO MAŁE DYSTANSE

Nieduża pojemność magazynka rekompensowana jest z nawiązką przez dużą skuteczność broni. Z bliska można zabić trepa jednym strzałem, ale siła rażenia szybko spada wraz ze wzrostem odległości.

## PISTOLETY

Ponieważ bronie te zajmują tylko jedną rękę, posługując się nimi, można jednocześnie używać żywej tarczy lub bumtarczy.



### PISTOLET SNOB

• STANDARDOWA BRON BOCZNA KOALICJI • ZNAKOMITA BRON ZAPASOWA • MOŻLIWOŚĆ CELOWANIA Z POWIĘKSZENIEM

Zwykły tryb strzelania to ogień pojedynczy. Aby zwiększyć szybkostrzelność, szybko naciśnij przycisk **RT**.



### PISTOLET GORGONA

• POTĘŻNA BRON O ŚREDNIM ZASIĘGU • PÓLAUTOMATYCZNY ZASILANY Z DWÓCH MAGAZYNKÓW • MOŻLIWOŚĆ CELOWANIA Z POWIĘKSZENIEM

Jedno załadowanie pozwala na oddanie czterech krótkich serii. Bardzo skuteczny z bliska. Jego słabe strony to niewielka pojemność magazynka i długi czas ładowania.



### PISTOLET BOLTOK

• IDEALNIE WYKONANE AKTYWNE PRZEŁADOWANIE ZWIĘKSZA SZYBKOSTRZELNOŚĆ • POTĘŻNY, ALE NIE AUTOMATYCZNY • MOŻLIWOŚĆ CELOWANIA Z POWIĘKSZENIEM

Celniejszy niż pistolet Gorgona. Mieści tylko 6 naboju, więc celuj dobrze! Równie skuteczny na duże, jak i małe dystanse.





## BUMTARCZA

- PRZEŃNOŚNA TARCZA CHRONIĄCA PRZED POCISKAMI I WYBUCHAMI
- MOŻNA JEJ UŻYWAĆ W POŁĄCZENIU Z DOWOLNYM PISTOLETEM

Zapewnia użytkownikowi ochronę, ale zmniejsza jego szybkość i zwinność. Aby jej użyć, podejdź do niej i naciśnij przycisk **X**. Aby umieścić tarczę na ziemi i utworzyć osłonę stacjonarną, naciśnij i przytrzymaj przycisk **T**, a następnie naciśnij przycisk **A**. Pamiętaj, że wróg może przewrócić bumtarczę kopnięciem. Aby odrzucić bumtarczę, zmień broń.

## GRANATY

Ręczne bomby, znakomite do oczyszczania terenu. Przytrzymaj przycisk **T**, aby zobaczyć trajektorię lotu. Poruszając przyciskiem **R**, możesz zmienić planowany kąt. Naciśnij przycisk **T**, aby rzucić.

Naciskając przycisk **B**, możesz podrzucić granat wrogom lub przyczepiać go do ścian i obiektów. Granaty podrzucone wrogom wybuchają w ciągu kilku sekund, natomiast przymocowane do ścian lub obiektów staną się pułapkami uaktywniającymi się, gdy ktoś podejdzie.

## ODŁAMKOWY

## DYMNY

## FARBUJĄCY

Jego wybuch może powalić lub zabić wrogów. Może także blokować jamy Szarańczy. Skuteczny przeciwko kilku celom naraz.

Tworzy chmurę dymu, zasłaniającą widok na pewnym obszarze. Powstaje przy tym fala uderzeniowa, która przewraca wrogów.

Zatrzuwa obszar, który na krótki czas staje się niebezpieczny. Dłuższe przebywanie w tym obszarze prowadzi do śmierci.



## MIOTACZ OGNI

- ZNAKOMICIE NADAJE SIĘ DO STRZELANIA ZZA LUB WOKÓŁ OSŁONY
- IDEALNIE WYKONANE AKTYWNE PRZEŁADOWANIE DAJE DŁUŻSZY PŁOMIEŃ

Wystrzeliwuje skoncentrowany płomień, który może poparzyć lub zabić przeciwnika. Podpalony wróg bywa nadal niebezpieczny, więc nie żałuj ognia.

## KARABIN SNAJPERSKI DŁUGOSTRAŁ

- NAJWIĘKSZE DOSTĘPNE POWIĘKSZENIE
- ZABÓJCZO SKUTECZNY NAWET NA DUŻE DYSTANSE
- IDEALNIE WYKONANE AKTYWNE PRZEŁADOWANIE ZWIĘKSZA SKUTECZNOŚĆ STRZAŁU W GŁOWĘ LUB HEŁM

Większość Szarańczy ginie od jednego strzału w głowę. Aby włączyć zintegrowaną lunetę, naciśnij i przytrzymaj przycisk **T**, a następnie naciśnij przycisk **R**, aby powiększyć. Jest to broń jednostrzałowa.

## BUMSTRZAŁ

- POWALA WIĘKSZOŚĆ WROGÓW JEDNYM STRZAŁEM
- NIE SPOWALNIA RUCHU
- IDEALNIE WYKONANE AKTYWNE PRZEŁADOWANIE DAJE WIĘKSZĄ LICZBĘ EKSPLOZJI ŁADUNKÓW KASETOWYCH

Powoduje duży wybuch, po którym następuje kilka mniejszych. Ma ogromną siłę rażenia, ale przeładowanie wymaga dużo czasu. Nie nadaje się do użycia przeciwko bliskim celom lub w niewielkich pomieszczeniach – eksplozja oprócz wroga może zabić i Ciebie. Jest to broń jednostrzałowa.





## ŁUK OBROTOWY

- MIOTACZ STRZAŁ Z ŁADUNKIEM WYBUCHOWYM O DUŻEJ SILE
- PRECYZYJNY CELOWNIK • SKUTECZNY W WALCE WRĘCZ

Niezwykłe celna broń, szczególnie na duże odległości, wymagająca jednak uważnego celowania. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **[LT]**, aby włączyć. Następnie przytrzymaj przycisk **[RT]**, aby wycelować, i zwolnij go, aby wystrzelić. Gdy przytrzymasz przycisk **[RT]** wystarczająco długo, strzały przywierają do celu przed wybuchem.



## MŁOT ŚWITU

- ZASILANA IMULSJĄ SATELITARNĄ BROŃ PROMIENIOWA • RĘCZNE URZĄDZENIE CELOWNICZE • SZYBKO ELIMINUJE NAWET DUŻYCH WRÓGÓW

Oddanie strzału wymaga, by cel był widoczny i znajdował się pod gołym niebem. Aby wycelować, naciśnij i przytrzymaj **[LT]**. Następnie przytrzymaj **[RT]**, aby wystrzelić. Zwróć uwagę, że ta broń przed strzałem musi namierzyć cel, co zajmuje parę chwil.



## WIEŻYCZKA TROJKA

- KARABIN MASZYNOWY O DUŻEJ SILE RAŻENIA, MONTOWANY NA WIEŻYCZCE • STRZELEC CHRONIONY TARCZĄ I HEŁMEM

Śmiercionośna broń stacjonarna. Należy za wszelką cenę unikać jej ognia. Wyeliminowanie strzelca umożliwi przejście kontroli nad bronią. Może się przegrzać. W celu schłodzenia naciśnij przycisk **[RB]**.



## BROŃ CIĘŻKA

Broń tego rodzaju ma ogromną siłę rażenia, ale ogranicza szybkość i zwinność użytkownika.



## SZATKOWNICA

- WIELKOKALIBROWY KARABIN MASZYNOWY
- DUŻY ZAPAS AMUNICJI • RAZI WIELU WRÓGÓW NARAZ

Można strzelać nim z biodra, ale jest dużo celniejszy po zamontowaniu na stabilnym podłożu. W tym celu przytrzymaj przycisk **[LT]**. Aby rozpocząć ostrzał, naciśnij i przytrzymaj przycisk **[RT]**. Spowoduje to rotację lufy, a następnie otwarcie ognia. Ostrzał będzie kontynuowany do zwolnienia spustu, przegrzania się broni lub wyczerpania amunicji. Aby schłodzić, naciśnij przycisk **[RB]**.



## MOŹDZIERZ

- ZADAJE OGROMNE OBRAŻENIA KILKU WRÓGOM NARAZ Z DUŻEJ ODLEGŁOŚCI
- BROŃ ROZKŁADANA • ZNAKOMITA PRZECIWKO DUŻYM WRÓGOM

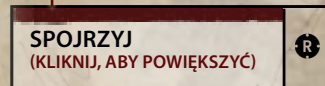
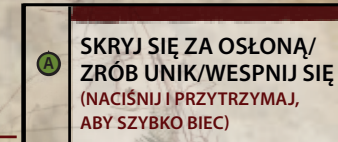
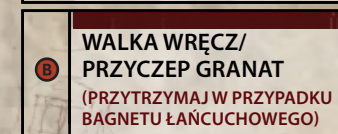
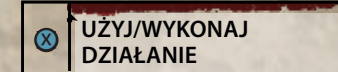
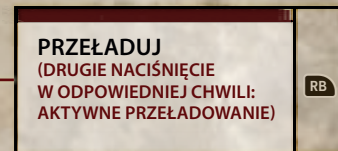
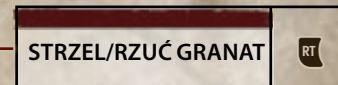
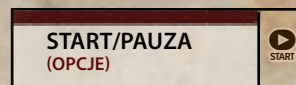
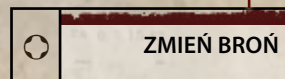
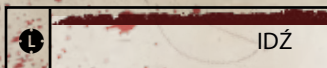
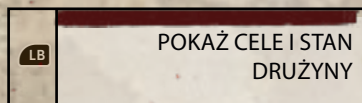
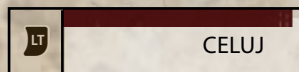
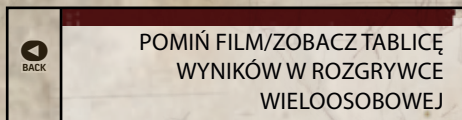
Naciśnij i przytrzymaj przycisk **[LT]**, aby rozłożyć. Następnie przytrzymaj przycisk **[RT]**, aby wycelować, i zwolnij go, aby wystrzelić. Im dłużej celujesz, tym dalej poleci pocisk. Pocisk moździerzowy wyrzuca w locie rój zabójczych ładunków. Wydaje charakterystyczny dźwięk po wystrzale, więc kryj się, jeśli go usłyszysz. Nie nadaje się do użycia przeciwko bliskim celom lub w niewielkich pomieszczeniach – eksplozja oprócz wroga może zabić i Ciebie.



= ŁADUNEK WYBUCHOWY



# KONTROLER



UWAGA: UŻYWANIE  
ŻYWYCH TARCZ  
I WYKONYWANIE EGZEKUCJI  
OPISANO NA STRONIE 18.

UWAGA: ABY DOSTOSOWAĆ SPOSÓB STEROWANIA,  
WYBIERZ Z MENU OPCJI USTAWIENIA KONTROLERA  
XBOX 360®.



## HUD

Bieżące cele misji.  
Aby wyświetlić, naciśnij przycisk **LB**.

Wybór broni (aktualnie wyświetlony). Aby zmienić broń, naciśnij przycisk **○**.

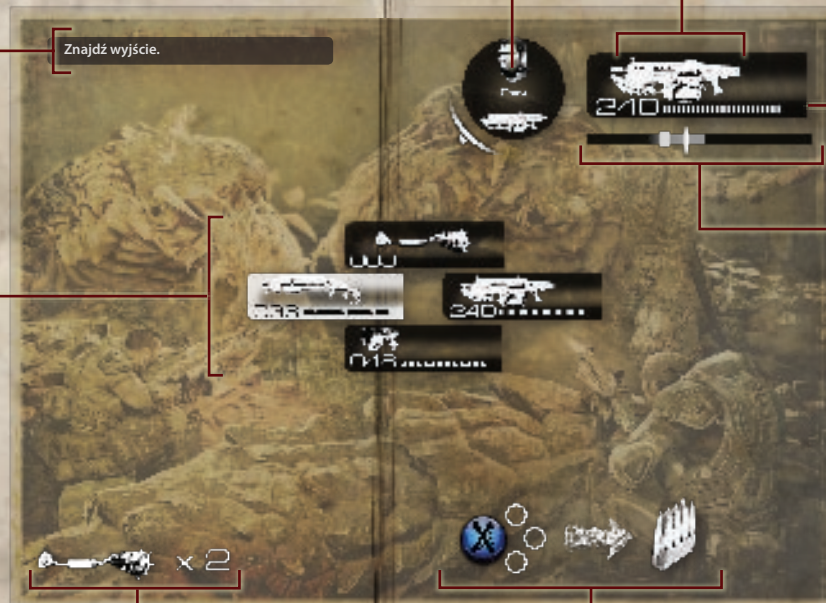
LUB

Szkarłatny Omen (wskaźnik życia). (PATRZ STRONA 14)

LUB

Celownik. Aby włączyć, naciśnij przycisk **LT**. (PATRZ STRONA 15).

Podniesiona amunicja.



Stan i pozycja drużyny. Czerwony kolor oznacza, że kolega z drużyny jest powalony. Aby go reanimować, podejź do niego i naciśnij przycisk **X**.

Wybrana broń.

Ilość amunicji.

Wskaźnik aktywnego przeładowania. Aby przeładować, naciśnij przycisk **RB**; ponowne naciśnięcie spowoduje aktywne przeładowanie. (PATRZ STRONA 16).

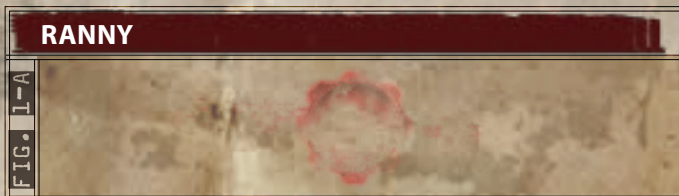
Wskaźnik manewru lub działania zależnego od sytuacji.

Gdy dostępny jest specjalny ruch lub działanie, pojawia się odpowiednia ikona. (PATRZ STRONY 19-22).



# SZKARŁATNY OMEN (ŻYCIE)

Jeśli chodzi o życie, sprawa jest prosta: gdy widzisz, że wróg krwawi, oznacza to, że odniósł obrażenia. W Twoim przypadku jest tak samo. Kiedy będziesz odnosić obrażenia, zobaczysz Szkarłatny Omen wypełniający się krwią. Ilość krwi informuje o Twoim stanie.



Zdrowie odzyskujesz, jeśli unikasz odnoszenia obrażeń, kiedy jesteś ranny lub w agonii (masz wówczas szansę poćwiczyć chowanie się za osłoną). Kiedy Szkarłatny Omen wypełni się krwią, zostajesz powalony lub giniesz. Kiedy zostaniesz powalony, użyj przycisku **↻**, aby odczołgać się w miejsce, gdzie ktoś będzie mógł Ci pomóc. W przeciwnym razie wykrwawisz się i umrzesz. Szybko naciskając przycisk **A**, możesz człołgać się szybciej.

# NAMIERZANIE CELU

<b>CELOWANIE</b>	Aby wycelować, naciśnij i przytrzymaj przycisk <b>LT</b> , a następnie poruszaj dżączkiem <b>RS</b> . Pojawi się celownik, który zmieni kolor na czerwony, gdy zostanie wymierzony we wroga. Zwróć uwagę, że celowanie zza osłony jest dość bezpieczne, ale może spowodować wystawienie głowy.	
<b>POWIĘKSZANIE</b>	Aby powiększyć obraz podczas celowania, naciśnij i przytrzymaj przycisk <b>LT</b> , a następnie naciśnij przycisk <b>RS</b> . Możliwość powiększania mają tylko karabin snajperski Długostrzał, karabinek szturmowy Młocarz i wszystkie typy pistoletów.	
<b>STRZELANIE Z BIODRA</b>	Przesuń dżączkę <b>RS</b> do momentu ustawienia celownika, a następnie naciśnij przycisk <b>RT</b> , aby oddać strzał. Ta metoda celowania jest szybka, ale niedokładna.	
<b>ŚLEPY OSTRZAŁ</b>	Za osłoną naciśnij przycisk <b>RT</b> , aby strzelać dookoła osłony bez narażania się na obrażenia. W ten sposób można prowadzić ogień, wystawiając za osłonę tylko broń, ale ta metoda jest jeszcze bardziej niecelna niż strzelanie z biodra.	

PISTOLET =



## AKTYWNE PRZEŁADOWANIE

Aby ręcznie przeładować broń, naciśnij przycisk **RB**.

Aby podjąć próbę aktywnego przeładowania, naciśnij przycisk **RB** po raz drugi. Ćwiczenie czyni mistrza, a czas jest bezcenny. Próba aktywnego przeładowania może mieć trzy różne efekty:

### SUKCES

FIG. 2-A



Jeżeli Ci się uda, broń zostanie przeładowana szybciej.

### IDEALNIE

FIG. 2-B



Jeżeli aktywne przeładowanie uda Ci się idealnie, oprócz szybszego przeładowania możesz otrzymać bonus do skuteczności broni.

### PORAŻKA

FIG. 2-C



Porażka spowoduje zacięcie się broni. Jej przygotowanie zajmie więcej czasu niż w przypadku przeładowania automatycznego.

## WALKA WRĘCZ

Kiedy wróg jest blisko, możesz zaatakować go wręcz za pomocą obecnie używanej broni, naciskając przycisk **B**. Uwaga: oznacza to, że wróg też może rozpocząć walkę wręcz.

Podczas walki wręcz ogromną przewagę daje jedna broń: karabin szturmowy Lansjer. Ta broń ma wbudowaną, używaną jako bagnet piłę łańcuchową z wyjątkowo twardym i wytrzymałym ostrzem, które może się obracać z różnymi prędkościami. Używając tego karabinu, naciśnij i przytrzymaj przycisk **B**, aby uaktywnić bagnet łańcuchowy i kilkoma szybkimi obrotami ostrza rozprawić się z wrogiem. Niewielu wrogów przetrwa taki atak.

**UWAGA: WYKONUJĄC ATAK BAGNETEM ŁAŃCUCHOWYM, MOŻESZ ZOSTAĆ POSTRZELONY.**

Jeśli naciśniesz przycisk **B** trzymając granat, możesz podrzucić go pobliskiemu wrogowi lub przyczepić go do ściany, zastawiając pułapkę.

## POJEDYNKI NA PIŁY ŁAŃCUCHOWE

Jeśli wróg, którego atakujesz bagnetem łańcuchowym, jest wyposażony w Lansjera i jest zwrócony w Twoją stronę, rozpoczyna się pojedynek. Aby go wygrać, szybko naciskaj przycisk **B**.

Tylko działając szybciej i bardziej zdecydowanie od wroga, wygrasz starcie i unikniesz poćwiartowania.





## ŻYWE TARCZE I EGZEKUCJE

Kiedy wróg jest powalony, ale żyje (czołga się), możesz go użyć jako tarczy lub dobić.

Aby użyć powalonego wroga jako tarczy, podejdź do niego i naciśnij przycisk **A**. To skuteczny sposób ochrony, jeśli znajdziesz się pod ostrzałem lub chcesz szturmować pozycję wroga. Pamiętaj, że używając wroga jako tarczy możesz strzelać jedynie z pistoletu, a tarcza rozpadnie się po przyjęciu zbyt wielu trafień.

Używając tarczy, możesz też wykonywać ataki wręcz, naciskając przycisk **B**. Aby upuścić tarczę, naciśnij przycisk **X** lub zmień broń. Upuszczenie tarczy powoduje jej usunięcie z pola walki.



Jeśli chcesz stylowo wykończyć powalonego wroga, masz do wyboru następujące rodzaje egzekucji:

**X** TRATOWANIE   **B** SZYBKA ŚMIERĆ   **Y** POWOLNA ŚMIERĆ

Wykonanie egzekucji z bliska może sprawić dużo satysfakcji, ale warto pamiętać, że dobić wroga z daleka jest przeważnie znacznie bezpieczniejsze.

## KORZYSTANIE Z OSŁONY I PODSTAWOWE MANEWRY

Do poruszania się służy przycisk **←**. Wszystkie ruchy specjalne – uniki, korzystanie z osłony, pokonywanie przeszkód (wspinanie się) i szybki bieg – możesz wykonać, używając jednocześnie przycisków **A** i **←**.

### UŻYCIE OSŁONY

FIG. 3-A



W walce używaj osłon – inaczej zginiesz. Zbliż się do obiektu, za którym można się schować (kolumna, drzewi itp.), a następnie naciśnij przycisk **A**.

Aby kucnąć za osłoną, naciśnij przycisk **←**.

### WYJŚCIE ZZA OSŁONY

FIG. 3-B



Aby opuścić osłonę, odsuń się od niej.



## WSPINANIE SIĘ

FIG. 3-C



Aby przeskoczyć ponad niską osłoną, przesunij drążek **L** w kierunku skoku, a następnie naciśnij przycisk **A**. Pamiętaj, że aby wspiąć się na przeszkodę, najpierw musisz się za nią schować.

## UNIK

FIG. 3-D



Naciśnij szybko przycisk **A**, poruszając jednocześnie drążkiem **L** w kierunku, w którym chcesz się przeturłać. Jeśli nie ma osłony, wykonasz unik i przeturłasz się. W ten sposób możesz także opuścić osłonę.

## OMINIĘCIE OSŁONY

FIG. 3-E



Aby szybko przejść za krawędź osłony bez potrzeby wycofania się, skieruj drążek **L** w kierunku planowanego ruchu i naciśnij przycisk **A**.

= OSŁONA

## ZMIANA POZYCJI

FIG. 3-F



Kiedy kryjesz się za osłoną, możesz błyskawicznie przemieścić się w kolejne bezpieczne miejsce, zmieniając pozycję. Skieruj drążek **L** w stronę pobliskiej osłony i naciśnij przycisk **A**. Możesz przerwać zmianę pozycji, przytrzymując przycisk **A**.

## BIEG ZA OSŁONĘ

FIG. 3-G



Bieg z przykucaniem sprawia, że trudniej Cię namierzyć. Aby wykonać ten manewr, musisz znajdować się poza osłoną. Naciśnij i przytrzymaj przycisk **A**, a następnie porusz drążkiem **L**. W tym czasie nie można strzelać. Przytrzymanie przycisku **A** w czasie ruchu za osłoną zwiększa szybkość poruszania się.

## CZOŁGANIE

FIG. 3-H



Kiedy jesteś powalony, używając drążka **L** możesz odczołgać się w bezpieczne miejsce lub do kolegi z drużyny, który może Cię reanimować.

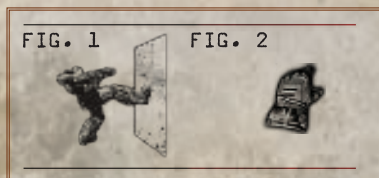
Szybko naciskając przycisk **A**, możesz czołgać się szybciej. Czołgając się, możesz wezwać pomoc, naciskając przycisk **RT**. Jeśli zostaniesz powalony, kiedy trzymasz granat, możesz go zdetonować za pomocą przycisku **RT**.



## INTERAKCJA

Aby używać przedmiotów i wykonywać czynności niezwiązane z celowaniem i poruszaniem się, naciśnij przycisk **X**. Gdy funkcja ta jest dostępna (kiedy np. stoisz obok zapasów amunicji), pojawia się odpowiednia ikona.

NACIŚNIJ PRZYCISK <b>X</b> , ABY:	W POBLIŻU:
Podnieść lub zmienić broń	Upuszczona broń
Podnieść amunicję	Zapas amunicji lub broń
Podnieść tarczę	Bumtarcza
Reanimować kolegę	Powalony kolega
Stratować wroga	Powalony wróg
Sterować wieżyczką	Broń stacjonarna
Otworzyć drzwi kopnięciem (patrz rys. 1)	Działające drzwi
Użyć dźwigni lub przełącznika (patrz rys. 2)	Działająca dźwignia lub przełącznik
Włączyć lampę elektronową	Działająca lampa elektronowa
Naciśnąć przycisk	Działający przycisk
Wspinać się	Drabina



## TRYBY GRY

W menu głównym masz do wyboru następujące opcje:

### KAMPANIA JEDNOOSOBOWA

Rozpocznij lub kontynuuj kampanię jednoosobową. Aby szybko zmienić typ rozgrywki na kampanię w trybie współpracy, wyślij zaproszenie za pośrednictwem usługi Xbox LIVE® lub włącz tryb podzielonego ekranu.

### KAMPANIA W TRYBIE WSPÓŁPRACY

Rozpocznij albo kontynuuj kampanię w trybie współpracy (patrz strona 24).

### POLIGON SZKOLENIOWY

Przejdź szkolenie z zasad gry wieloosobowej i ćwicz umiejętności, walcząc z botami kontrolowanymi przez komputer.

### ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA

Utwórz drużynę lub dołącz do istniejącej i walcz z innymi graczami w meczu wieloosobowym (patrz strona 25).

### HORDA

Stawiaj czoła falom Szarańczy w bohaterskiej walce. Graj w trybie współpracy z maksymalnie czterema graczami (patrz strona 31).

### DZIENNIK WOJENNY

Przejrzyj swoje osiągnięcia, tablice wyników, zdjęcia i elementy do zebrania lub odblokowania.

**UWAGA: ABY WYŚWIETLIĆ LISTĘ ZNAJOMYCH I ZAPROSIĆ GRACZY DO ROZGRYWKI, OTWÓRZ MENU CO NOWEGO, NACISKAJĄC PRZYCISK **LB**.**

**XX** = LUDZIE U GÓRY



## KAMPANIA W TRYBIE WSPÓŁPRACY

Po wybraniu opcji Kampania w trybie współpracy w menu głównym dostępne są następujące opcje:

### ZAŁÓŻ ROZGRYWKĘ W TRYBIE WSPÓŁPRACY


Załącz kampanię w trybie współpracy, rozpoczynając od początku lub kontynuując od dowolnego odblokowanego aktu, rozdziału albo zapisanego momentu.

Rozgrywki publiczne i prywatne umożliwiają grę ze znajomym za pośrednictwem Xbox LIVE. Wybranie rozgrywki publicznej Xbox LIVE umożliwia wszystkim znajomym z listy dołączenie się do gry bez zaproszenia. Wybranie rozgrywki prywatnej Xbox LIVE umożliwia dołączenie się do gry tylko zaproszonym znajomym. Obie opcje wymagają konta Xbox LIVE Gold i szybkiego połączenia internetowego.

Opcja System Link umożliwia grę ze znajomym w sieci lokalnej (LAN).


### DOŁĄCZ DO KAMPANII W TRYBIE WSPÓŁPRACY

Dołącz do kampanii i graj, współpracując z drugą osobą. Dostępna jest opcja dołączenia do kampanii publicznej lub gry na podzielonym ekranie.

 **UWAGA: GRACZE MOGĄ DOŁĄCZAĆ DO KAMPANII I PRZERYWAĆ GRĘ W DOWOLNYM MOMENCIE, O ILE GOSPODARZ POZOSTAJE DOSTĘPNY.**

### KAMPANIA NA PODZIELONYM EKRANIE

Graj ze znajomym w trybie podzielonego ekranu, używając jednej konsoli Xbox 360.

 **UWAGA: W TRYBACH WSPÓŁPRACY I PODZIELONEGO EKRANU KAŻDY Z GRACZY MOŻE USTAWIĆ WŁASNY POZIOM TRUDNOŚCI.**

## ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA

Po wybraniu opcji Rozgrzywka wieloosobowa w menu głównym wchodzisz do poczekalni drużyny wieloosobowej. Możesz założyć drużynę, wybierając typ meczu:

### XBOX LIVE (PUBLICZNY LUB PRYWATNY)


Walcz i współpracuj z innymi graczami w Xbox LIVE. Publiczne mecze Xbox LIVE są uwzględniane w rankingu i obejmują dobieranie graczy. Prywatne mecze Xbox LIVE pozwalają na dodatkowe dostosowanie opcji i dołączanie się znajomych w trakcie gry. Obie opcje wymagają konta Xbox LIVE Gold i szybkiego połączenia internetowego.

### SYSTEM LINK (PRYWATNY)

Rywalizuj z innymi graczami w sieci lokalnej (LAN).

### LOKALNY (PRYWATNY)

Rywalizuj z drugim graczem w trybie podzielonego ekranu, używając jednej konsoli Xbox 360.

 **UWAGA: WIĘCEJ INFORMACJI NA TEMAT ROZPOCZYNANIA MECZY PUBLICZNYCH I PRYWATNYCH PODANO NA STRONACH 26-27.**






## MECZE PUBLICZNE





Mecze publiczne są meczami rankingowymi. Pozwalają tylko na ograniczone dostosowanie, co zapewnia miarodajne statystyki. Ponadto dobieranie umożliwia tworzenie grup graczy o podobnych umiejętnościach. Do rozpoczęcia meczu potrzeba dziesięciu graczy, a do gry w trybie Hordy – pięciu. Po rozpoczęciu dobierania nikt nie może dołączyć do trwającego meczu.

### Rozpoczynanie meczu publicznego


Wybierz opcję Publiczna na Xbox LIVE z sekcji Typ meczu w poczekalni drużyny wieloosobowej i określ listę rozgrywek. Od tego będzie zależało, jakie typy rozgrywki (patrz strona 28) będą dostępne w poczekalni przed grą.

Do Twojej drużyny będą mogli dołączyć gracze z listy znajomych; gracze należący do drużyny mogą zapraszać innych graczy. Po zebraniu drużyny i wybraniu listy rozgrywek dowódca drużyny naciska przycisk , aby rozpocząć dobieranie. Po rozpoczęciu dobierania inni gracze nie mogą dołączyć do drużyny.

Podczas dobierania w miarę potrzeb dodawani są kolejni towarzysze, dopóki nie powstanie pięcioosobowa drużyna. Następnie drużyna zostanie wystawiona do walki z przeciwnikiem. Na przykład drużyna dwuosobowa zostałaaby połączona z drużyną trzyosobową. Wyjątkiem jest tryb Skrzydłowego, w którym drużyna może liczyć tylko dwie osoby.

Po zakończeniu dobierania gracze przechodzą do poczekalni przed grą. Można tam głosować na typy rozgrywki i mapy. Gracze mogą wybierać postaci, naciskając przyciski  lub  (poza trybem Skrzydłowego), oraz wybrać domyślną broń, naciskając przyciski  lub . W meczach publicznych czas na dokonanie wyboru jest ograniczony. Po wybraniu wszystkich opcji rozpoczyna się mecz.

Po zakończeniu meczu gracze wracają do poczekalni drużyny wieloosobowej.

 **UWAGA: TABLICE WYNIKÓW MOŻESZ SPRAWDZIĆ W SWOIM DZIENNIKU WOJENNYM LUB NA STRONIE WWW.GEARSOFWAR.COM.**


## MECZE PRYWATNE







Mecze prywatne nie są uwzględniane w rankingu, ale pozwalają na dostosowanie większej liczby opcji. Wymagają co najmniej dwóch graczy. Mogą w nich brać udział boty. Gracze mogą dołączać do meczu i przerywać grę w dowolnym momencie.

### Rozpoczynanie meczu prywatnego

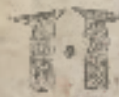
Wybierz opcję Prywatna na Xbox LIVE, System link lub Lokalna z sekcji Typ meczu w poczekalni drużyny wieloosobowej.

Inaczej niż w przypadku meczy publicznych, dowódca drużyny w meczu prywatnym może wybrać typ rozgrywki i dostosować opcje gry. Dostępne opcje różnią się w zależności od typu rozgrywki, ale mogą obejmować liczbę rund, limit czasowy rundy, liczbę botów, pojawianie się broni i inne. Dowódca drużyny może także wybrać mapę lub poddać to głosowaniu.

Po wybraniu typu gry i ustawieniu odpowiednich opcji dowódca drużyny naciska przycisk , aby przejść do poczekalni przed grą. Ponieważ w prywatnych meczach nie ma dobierania, gracze mogą dołączyć w dowolnym momencie w poczekalni lub w trakcie gry. Jeśli brakuje graczy, można zamiast nich użyć botów.

W poczekalni przed grą gracze mogą zmieniać drużyny, naciskając przycisk . Mapa jest wybierana przez dowódcę drużyny lub w głosowaniu, zależnie od opcji wybranej przez dowódcę. Gracze mogą wybierać postaci, naciskając przyciski  lub  (poza trybem Skrzydłowego), oraz wybrać domyślną broń, naciskając przyciski  lub . Dowódca drużyny ustala, ile czasu mają gracze na dokonanie wyboru, naciskając przycisk  w celu przejścia do kolejnej opcji oraz rozpoczęcia meczu.

Po zakończeniu meczu gracze wracają do poczekalni drużyny wieloosobowej.



OGÓLNE



# TYPY ROZGRYWEK WIELOOSOBOWYCH

## STREFA WOJNY

Drużyna Koalicji staje do walki z drużyną Szarańczy. Zadanie jest proste – wyeliminuj wszystkich żołnierzy wroga, zanim oni wyeliminują Ciebie. W tym trybie nie ma odradzania się. Kiedy Twoja postać zginie, nie możesz grać aż do następnej rundy.

## STRAŻNIK

W tym trybie jeden gracz z każdej drużyny jest wybierany jako dowódca. Celem dowódcy jest przeżyć jak najdłużej – jego śmierć uniemożliwia innym członkom drużyny odradzanie się. Za wszelką cenę chroń dowódcę!

## SKRZYDŁOWY

W rywalizacji uczestniczy maksymalnie 5 dwuosobowych drużyn. Celem jest zdobycie określonej liczby punktów. Przeciwnika można zabić jedynie z bliska lub jednym strzałem. Punkty są przyznawane za zabicie wroga i wygranie rundy, więc zwycięstwo w meczu nie wymaga wygrania każdej z nich. W razie remisu o wyniku decyduje dodatkowa runda. Ty i Twój towarzysz gracze jako dwie wersje tej samej postaci, więc wszystkie inne postaci są rywalami.

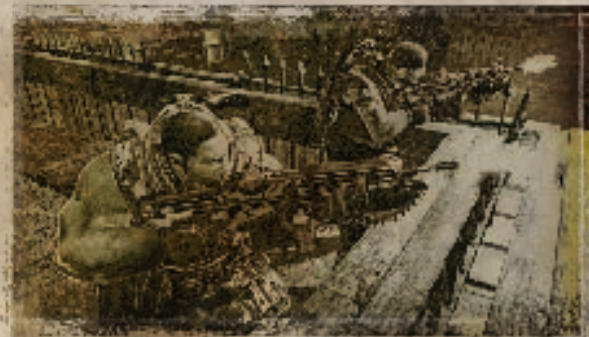


## PODPORZĄDKOWANIE

Ten typ rozgrywki został zainspirowany klasyczną grą w zdobycie flagi – gracze muszą powalić znajdującego się w obszarze gry uchodźcę, schwytać go jako żywą tarczę i przenieść w obszar zaznaczony na mapie. Kiedy gracz dostarczy „flagę” w ten obszar, drużyna musi utrzymać ją przez określony czas, aby wygrać rundę. Jeśli „flaga” ucieknie przed dostarczeniem do wyznaczonego obszaru, drużyna będzie musiała ponownie schwytać tę postać. Uważaj: uchodźca jest uzbrojony i niebezpieczny, więc schwytywanie go może być nie lada wyzwaniem.

## EGZEKUCJA

To tryb podobny do Strefy wojny z tą różnicą, że kiedy zostaniesz powalony i się wykrwawiasz, automatycznie się reanimujesz. Przeciwnika można zabić jedynie z bliska lub jednym strzałem.



*Pogoda bywa również śmiercionośna, co szarańcze...  
czasem nawet bardziej!*

*[Handwritten mark]* = AMUNICJA



## ANEKSJA


Po objęciu kontroli nad ustalonymi lokalizacjami na mapie (pierścieniami) gracze otrzymują punkty. Uzyskanie odpowiedniej ich liczby pozwala wygrać rundę. Każda mapa ma kilka lokalizacji, które można zająć, z czego w danym momencie dostępna jest tylko jedna z nich. Jeśli lokalizacja jest pod kontrolą wroga, wejdź w pierścień, aby go odbić i broń go, aby go zająć. Gracze zabici podczas obrony przejmowanej lokalizacji nie mogą się odradzać.

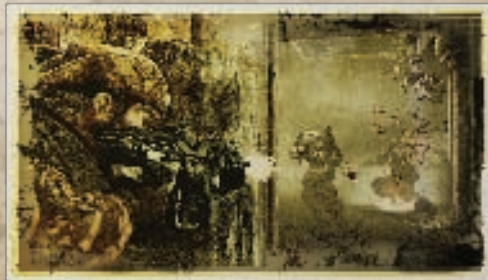
Po zebraniu wszystkich punktów dostępnych w danej lokalizacji udostępniana jest kolejna. Drużyna, która jako pierwsza zdobędzie odpowiednią liczbę punktów, wygrywa. Zwróć uwagę, że w rozgrywkach prywatnych można dostosować docelową liczbę punktów.

## KRÓL WZGÓRZA

Gracze muszą objąć kontrolę nad ustaloną lokalizacją na mapie (pierścieniem) i utrzymać ją wystarczająco długo, aby zdobyć odpowiednią liczbę punktów. Aby po objęciu kontroli nad lokalizacją drużyna nadal zdobywała punkty, co najmniej jeden gracz musi pozostać w pierścieniu, by go bronić. Gracze zabici podczas obrony przejmowanej lokalizacji nie mogą się odradzać.

Obowiązują zasady egzekucji, więc członka przeciwnej drużyny można zabić jedynie z bliska lub jednym strzałem. Inaczej niż w trybie Aneksji, w rozgrywce typu Król wzgórze jest tylko jedna lokalizacja do zdobycia na rundę.

**UWAGA: ABY REANIMOWAĆ POWALONEGO KOLEGĘ Z DRUŻYNY, PODEJDŹ DO NIEGO I NACIŚNIJ PRZYCISK .**



## HORDA

Horda to nowy typ rozgrywki w stylu nawiązującym do starych zręcznościówek, unikalny dla GEARS OF WAR 2. Maksymalnie pięciu graczy łączy siły, walcząc z coraz trudniejszymi do pokonania falami Szarańczy.

Na początku każdej fali wrogowie pojawiają się w różnych miejscach mapy. Aby przejść do kolejnej fali, gracze muszą wyeliminować wszystkich wrogów. Po zabicu ostatniego wroga pokonani gracze odradzają się i mogą wziąć udział w walce z kolejną falą.

Każda kolejna fala jest silniejsza od poprzedniej, więc kluczem do sukcesu jest współpraca graczy i opracowanie strategii pozwalających skutecznie walczyć z przeważającymi siłami. Po zakończeniu każdej fali gracze pozostaną na swoich stanowiskach, warto więc zapamiętać lokalizację swoją i swoich kolegów, kiedy zaczną się kolejne ataki.

Wraz z początkiem nowej fali dostępny będzie nowy zapas amunicji do niektórych broni. Pojemniki z amunicją zlokalizowane w różnych miejscach mapy także ponownie się zapełnią, ale gracze powinni uważać – kiedy pojawi się wróg, łatwo o odcięcie od reszty drużyny.

Kiedy wszyscy gracze zostaną zabici przez jedną falę nieprzyjaciół, gra się kończy.



## TRYB KAMERY I APARATU FOTOGRAFICZNEGO

Jeśli Twoja postać zginie w meczu wieloosobowym, możesz na różne sposoby obserwować pole bitwy.

Aby przełączać się między kamerami pola bitwy, naciskaj przyciski **LT** i **RT**. Kamery te śledzą akcję w stałych pozycjach na mapie.

Aby przełączać się między kamerami graczy, naciskaj przyciski **LB** i **RB**. Kamery te pokazują widoki żyjących kolegów z drużyny z perspektywy trzeciej osoby. Kamery ukazujące wrogów są niedostępne.

Aby aktywować kamerę obserwatora, naciśnij przycisk **X**. Kamera ta umożliwia swobodne poruszanie się po mapie przy użyciu drążków **↑** i **↓**.

Aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie imion graczy, naciśnij przycisk **A**.

Aby podczas obserwacji wykonać zdjęcie, naciśnij przycisk **B**. Zdjęcia można oglądać w dzienniku wojennym i przysyłać je do witryny [www.gearsofwar.com](http://www.gearsofwar.com). Zdjęcia są oceniane na podstawie liczby wrogów, wybuchów i innych elementów.



## XBOX 360 – INFORMACJE

### USTAWIENIA FILTRA RODZINNEGO

Dzięki łatwym i wszechstronnym narzędziom rodzice oraz opiekunowie mogą zdecydować, które gry są odpowiednie dla ich dzieci. Jest to możliwe dzięki numerowi klasyfikacji treści. Teraz ustawienia filtra rodzinnego usługi LIVE i ustawienia kontroli rodzicielskiej systemu Windows Vista® są bardziej zgodne. Rodzice mogą ograniczyć dzieciom dostęp do treści dla dorosłych. Teraz możesz kontrolować, z kim i jak kontaktuje się Twoja rodzina w trybie online, gdy korzysta z usługi LIVE. Możesz ustawiać limity czasu gry. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie internetowej pod adresem [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

☺☻☼☽ = ŁÓDŹ



## EPIC GAMES

### Kierownik ds. projektowania

Cliff Bleszinski

### Starszy producent

Rod Fergusson

### Kierownik zespołu

#### projektantów

Ray Davis

### Kierownik zespołu

#### projektantów poziomów

Dave Nash

### Kierownictwo artystyczne

Chris Perna

### Starszy projektant rozgrywki

Lee Perry

### Grafika

Chris Bartlett, starszy grafik

Mike Buck, starszy grafik

Shane Caudle, kierownik techniczny ds. grafiki

Scott Dossett, starszy animator

Peter Ellis, starszy grafik

Jeremy Ernst, animator

Bill Green, grafik

Matt Hancy, grafik ds. efektów specjalnych

James Hawkins, starszy grafik ds. grafiki koncepcyjnej

Pete Hayes, starszy grafik

Aaron Herzog, starszy animator

Jay Hostelt, kierownik zespołu animatorów

Wyeth Johnson, starszy grafik ds. efektów specjalnych

Kevin Johnstone, starszy grafik

Kevin Lanning, starszy grafik ds. postaci

Greg Mitchell, kierownik ds. przerywników filmowych

Mark Morgan, starszy grafik

Mauzy Mountain, grafik

Shane Pierce, starszy grafik ds. grafiki koncepcyjnej

Aaron Smith, starszy grafik

Mike Spano, starszy grafik

Kendall Tucker, starszy grafik

Jordan Walker, grafik ds. tekstur

Chris Wells, starszy grafik ds. postaci

Alex Whitney, starszy animator

### Dźwięk

Mike Larson, reżyser dźwięku

### Projekt poziomów

Andrew Bains, starszy projektant poziomów

Adam Belleflou, starszy projektant poziomów

Jim Brown, starszy projektant poziomów

Ryan Brucks, projektant poziomów

Phil Cole, starszy projektant poziomów

Grayson Edge, starszy projektant poziomów

Dave Ewing, kierownik zespołu projektantów poziomów wieloosobowych

Stuart Fitzsimmons, projektant poziomów

Bastian Frank, starszy projektant poziomów

Josh Jay, projektant poziomów

Warren Marshall, starszy projektant poziomów

Demond Rogers, starszy projektant poziomów

David Spalinski, projektant poziomów

Ken Spencer, starszy projektant poziomów

Alan Willard, starszy projektant poziomów

### Produkcja

Tanya Jessen, starszy asystent producenta

Chris Mickler, kierownik produkcji grafiki

### Programowanie

Josh Adams, starszy programista silnika

Nick Atamas, programista silnika

Derek Comish, starszy programista silnika

Laurent Delayan, starszy programista ds. rozgrywki

Jeff Farris, starszy programista ds. rozgrywki

Mike Fricker, starszy programista silnika

James Golding, starszy programista ds. rozgrywki

Joe Graf, kierownik techniczny, silnik Unreal® Engine 3

Wesley Hunt, starszy programista silnika

Josh Markiewicz, starszy programista ds. rozgrywki

Rob McLaughlin, starszy programista ds. rozgrywki

Keith Newton, programista silnika

Matt Oelke, programista ds. rozgrywki

Ron Prestesback, programista ds. rozgrywki

Andrew Scheidecker, starszy programista silnika

Dan Schoenblum, starszy programista silnika

John Scott, starszy programista silnika

Scott Sherman, starszy programista silnika

Niklas Smedberg, starszy programista silnika

Lina Song, starszy programista silnika

Stephen Superville, starszy programista ds. rozgrywki

Tim Sweeney, kierownik techniczny

Martin Sweitzer, starszy programista ds. rozgrywki

Matt Tonks, programista ds. rozgrywki

Daniel Vogel, kierownik zespołu projektantów silnika

Joe Wilcox, starszy programista silnika

Daniel Wright, programista silnika

Sam Zamani, starszy programista silnika

### Kontrola jakości

Jess Ammerman, tester gry

Prince Arrington, starszy menedżer ds. testowania gry

Scott Bigwood, nadzór nad testowaniem gry

Karlo Cedeno, tester gry

Roger Collum, kierownik zespołu testerów

Ben Chaney, główny tester

Alex Conner, tester gry

Joshua Fairhurst, tester gry

Jerry Gilland, tester gry

Drew Griffin, tester gry

Steven Haines, tester gry

Justin Hair, tester gry

Brett Holcomb, tester silnika

Aaron Jones, tester silnika

Josh Keller, tester gry

Chris Lavalette, tester gry

John Libertto, tester gry

John Mauney, tester gry

Matthew Montague, tester gry

Matthew Sorrell, tester gry

John Taylor, główny tester

Craig Ushy, tester gry

### Administracja systemu

Woody Ent, technik systemu

Warren Schultz, starszy kierownik ds. informatyki

Shane Smith, starszy kierownik ds. informatyki

### Struktura firmy

Dr Michael Capps, prezes

Mark Rein, wiceprezes ds. marketingu

Jay Wilbur, wiceprezes ds. rozwoju biznesowego

Sarah Asby, sekretarka

Joe Babcock, dział kontroli

Dana Cowley, menedżer ds. public relations

Shen Christie, kierownik ds. praw autorskich i umów

Anne Duba, kierownik biura

Kimberly Lucas, kierownik ds. zasobów ludzkich

Richard Nalezynski, kierownik ds. obsługi klienta w UDN

Beth Rosenberry, Asystent wykonywający

### Specjalne podziękowania

Melissa Batten - jesteśmy z nią i jej rodziną w myśli i modlitwie.

David Burke, Nick Cooper, Paul Jones, Paul Mader, Amit Mahajan, Jeff Morris, Steve Polge i Sidney Ryan

Składamy szczególne podziękowania naszym rodzicom i znajomym za ich cierpliwość, zrozumienie i miłość, bez których nie moglibyśmy ukończyć gry Gears of War 2.

### EPIC SHANGHAI

#### Kierownik ds. grafiki

Zhang Lei

#### Grafika

Tang Jing Jing

Hu Jun 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

#### Struktura firmy

Paul Meeگان, dyrektor generalny

Liu Shi Gang, prezes

#### Specjalne podziękowania

Liao Jun Hao

### PEOPLE CAN FLY

#### Zarządzanie projektem

Piotr Krzywosiouk

#### Projektowanie dodatkowych poziomów wieloosobowych

Adrian Chmielarz

Paweł Dudek

Bartek Kmita

Dariusz Korolkiewicz

Wojciech Madry

Rafał Makaj

Michał Nowak

Andrzej Poznański

Bartek Roch

Krzysztof Stefański

#### WSPÓŁPRACA

#### Aktorzy - podkładanie głosu

John Di Maggio: *Marcus Fenix, Franklin*

Carlos Ferro: *Dominic Santiago*

Fred Tataciore: *Damon Baird, Tai Kaliso, trep Szarańczy i bumper*

Lester Speight: *Augustus Cole*

Nan McNamara: *Anyia*

Michael Gough: *Anthony*

*Benjamin Carmine*

Robin Atkin Downes: *Minh Young Kim, Henry, Chaps, Niles, kantsu, burner i przodek*

Dee Baker: *RAAM, theroński*

*gwardziści, trep Szarańczy, przodek*

Carolyn Seymour: *Myrrah*

James Alcorn: *Victor Hoffman*

Peter Jason: *Dizzy, Hanley*

Charles Cliff: *Przewodniczący*

Nolan North: *Jace Stratton, zolnierz Gamma 3, pilot KK nr 3*

Leigh Allin Baker: *pilot KK nr 2, medyk Koalicji nr 1, kierownca centaura nr 1*

Wally Wingert: *Zolnierz*

Omega 1, *zolnierz Charlie 6, medyk Koalicji nr 2*

Chris Cox: *zolnierz Beta 4, kierownca centaura nr 2*

*pilot KK nr 1*

#### Castynery Forti: *Maria*

#### Aktorzy - motion capture

Patrick Downey

Kit Fitzsimons

Matt McGrath

Rachel Pedersen

Katie Shutrump

Ryan Stevens

Gabe Wood

#### Animacja szkieletowa

Nina Fricker

#### Muzyka

Steve'a Jablonský'ego

#### Instrumentalorzy

Penka Kouneva

Danaël Getz

#### Kopista

Junko Tamura

#### Transkrypcja muzyki

Bonnie Lavine

Robert Puff

#### Dodatkowe aranżacje

Pieter Schlosser

#### Remote Control Productions

Jeff Biggers - mikrowanie

Katia Lewin - asystentka

#### Skywalker studio

Nagrywanie

Leslie Ann Jones

#### Pomoc przy nagrywaniu

Dann Thompson

Justin Kirschner

Robert Gatley

#### Operator Pro Tools

Wykone - Skywalker

#### Symphony Orchestra

Dryrgent

Tim Davies

#### Wybór orkiestry

Janes Ketchum

#### Koncertmistrzini

Kay Stern

#### Partie wokalne wykone

przez Skywalker Chorus

#### Dryrgent

Ian Robertson

#### Wybór chóru

Deborah Benedict

#### Sopran

Miltzie Kay

#### Asystenci kompozytora

Pieter Schlosser

Doug Clow

#### Dodatkowa muzyka

Kevin Riepl

#### Projekt udiękownienia

Joey Kuraz

Jamey Scott

### Soundelux Design Music Group

Mikrowanie wspólnie

zrenderowanego dźwięku

w przerywnikach filmowych

#### Technicolor Interactive Services

Oczyszczenie animacji motion capture, animacja twarzy

w przerywnikach filmowych

#### Technicolor Creative Services

Nagrywanie i edycja głosu

#### Castng aktorów głosowych

Chns Borders

### MICROSOFT GAME STUDIOS

### PRODUKCJA

#### Producent wykonywaczy

Laura Fryer

Produccjnci

Deanna Heams

Mike Forgey

Erika Carlson

### PROGRAMOWANIE

Kierownik działu

programowania

regia Markovic

#### Zespół inżynierów ds. rozwoju

oprogramowania

Greg Snook

Mark Mihelich

Brandon Burlison

#### GRAFIKA

Kierownik artystyczny

John Holes (Excell)

Tim Dean

#### Kierownik produkcji

multimedialnych

Curtis Neal

Grafik

Mike Kihara (FILTER)

### PROJEKT GRY

Dyrektor działu projektowania

Chris Esaki

Kierownicy ds. projektowania

Christopher Blohm

Greg Murphy

William Hodge

### DZWIĘK

#### Reżyser dźwięku

Caesar Filori

Kierownik produkcji dźwięku

Ken Kato

Starszy projektant dźwięku

Peter Comley

Projektant udiękownienia

Keith Sjqoust (ROMPUS RECORDINGS INC)

### FABULA I PRZEBIEG GRY

Scenarzysta</