

PASSER LA CINÉMATIQUE/  
VOIR LE TABLEAU DES  
SCORES MULTIJOUEURS

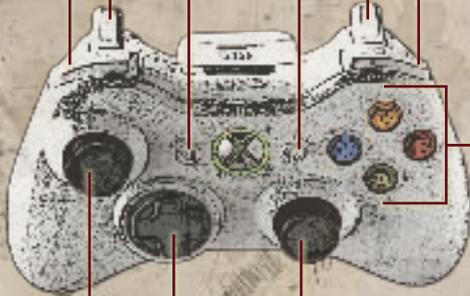
COMMENCER/METTRE  
EN PAUSE

VISER

TIRER/LANCER UNE GRENADE

VOIR LES OBJECTIFS  
ET L'ÉTAT DE  
L'ESCOUADE

RECHARGER



SE DÉPLACER

Y POINT D'INTÉRÊT

CHANGER D'ARME

X UTILISER/INTERAGIR

REGARDER/CLIQUER  
POUR ZOOMER

B CORPS-À-CORPS/ACCROCHER

A SE METTRE À COUVERT/  
ESQUIVER/ENJAMBER

# MANUEL

POUR INFORMATIONS TECHNIQUES

# GEARS OF WAR 2

CONFIDENTIEL

DOCUMENT N° : \_\_\_\_\_  
PAS DE CHANGEMENT DE CLASSE  
NOM : *Jonathan Harper*  
GRADE : *Sergent*



**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](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

**À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME 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.

**Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-



Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

CONFIDENTIEL

MICGU2  
P-TDC

POUR RÉFÉRENCE TECHNIQUE

**COALITION DES GOUVERNEMENTS UNIS  
MANUEL D'INSTRUCTIONS**

CONTENU	PAGE
Introduction .....	2
État de la situation .....	3
Armes .....	4
Manette .....	10
Affichage tête haute .....	12
Le crâne écarlate (vie) .....	14
Cible .....	15
Rechargement éclair .....	16
Corps-à-corps .....	17
Boucliers ennemis et exécutions .....	18
Couverture et manœuvres de base .....	19
Interaction .....	22
Options de bataille .....	23
Campagne en coopération .....	24
Multijoueur .....	25
Types de parties multijoueurs .....	28
Vues et mode Photo .....	32
Informations sur la XBOX 360 .....	33
Crédits .....	34
Garantie .....	36
Support technique .....	37



Les concepteurs de jeux vidéo demandent beaucoup à leurs joueurs.

En plus de les placer dans des situations apparemment impossibles alors que les chances de réussite sont improbables, nous leur demandons de s'immerger dans les mondes que nous créons de toutes pièces. Nous leur demandons de croire au fantastique. Par-dessus tout, nous demandons aux joueurs de mener l'expérience. D'interagir. Et de cette interaction naît une énorme satisfaction et une connexion à un univers rarement rencontrées sous d'autres formes de divertissement.

Ce jeu vidéo, GEARS OF WAR® 2, a été conçu autour de l'idée d'une action cinématique. Nous voulions que l'expérience de gameplay s'apparente à un blockbuster de l'été dont vous êtes la star. Nous avons créé GEARS 2 pour vous faire vivre une aventure riche en émotions. Une minute, vous vous sentez perdu alors que la Horde des locustes est sur le point de fondre sur vous au milieu des ténèbres et la minute d'après, vous regagnez en puissance car vous parvenez à les repousser sous terre à l'aide de votre tronçonneuse-baïonnette.

Lorsque vous prenez le contrôle de Marcus Fenix™ et de l'escouade Delta, vous vous battez au nom de l'humanité tout entière. Il s'agit d'une histoire à la fois épique par son envergure et très personnelle. La frustration de Dominic Santiago de ne pas connaître le sort de sa femme devient de plus en plus oppressante. Jacinto lui-même, la dernière chance pour l'humanité, est menacé et c'est la survie même du genre humain qui est en jeu.

Nous avons mis beaucoup d'amour et de nous-mêmes dans ce jeu et nous espérons que vous prendrez plaisir à le découvrir !

--Cliff Bleszinski

Directeur de conception, Epic Games, Inc.

MICGU2/P-3

CONFIDENTIEL

## ÉTAT DE LA SITUATION

[MESSAGE DU PRÉSIDENT PRESCOTT]



On a cru que la bombe-lumière avait décimé la Horde des locustes, mais elle a survécu et en est ressortie plus forte. Elle possède aujourd'hui une force capable d'engloutir des villes entières.

Même Jacinto, notre dernière lueur d'espoir en ces heures sombres, est en danger. Nous serons bientôt dos au mur. Il ne nous reste donc plus qu'une seule solution : attaquer.

Gears, ce que je vous demande aujourd'hui est difficile, mais vital. Si nous voulons survivre, si nous voulons vivre assez longtemps pour voir les saisons passer, nos enfants grandir et la paix prospérer comme jamais auparavant, nous devons affronter les locustes.

Nous irons chercher les larves là où elles vivent et se reproduisent et nous les anéantirons.

Ce jour est celui où nous irons frapper l'ennemi au cœur. Celui où nous changerons le cours de l'histoire humaine. Celui où nous assurerons la survie de notre espèce !

Soldats de la CGU, valeureux Gears, faites votre devoir et redonnez espoir à l'humanité !



A-39

## ARMES

### FUSIL D'ASSAUT LANZOR



- FER DE LANCE DES ARMES DE LA COALITION
- ENTièrement AUTOMATIQUE
- ADAPTÉ AU COMBAT À MOYENNE DISTANCE
- ARME DE CORPS-À-CORPS MEURTRIÈRE

Pour activer la tronçonneuse-baïonnette du Lanzor, maintenez **B** enfoncée. Cette attaque au corps-à-corps unique permet d'anéantir la plupart des ennemis en les tranchant dans le vif. Elle peut aussi être utilisée pour éliminer certains obstacles.

### FUSIL D'ASSAUT KAOMAX



- ARME STANDARD DES DRONES LOCUSTES
- PLUS PUISSANTE ET PRÉCISE QU'UN LANZOR
- POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Supérieure au Lanzor en puissance de tir, mais ne permet pas de combat au corps-à-corps comme avec la tronçonneuse-baïonnette. La cadence de tir peut être augmentée en appuyant rapidement sur **RT**, même si la précision s'en trouve réduite.

### FUSIL DESTRUCTOR



- EXCELLENT POUVOIR DE NEUTRALISATION
- CHARGEUR DE HUIT CARTOUCHES
- EXTRÊMEMENT MORTEL EN COMBAT RAPPROCHÉ

Ses munitions sont limitées, mais sa puissance de feu compense largement cette faiblesse. Il peut tuer un drone locuste d'un seul coup à bout portant, mais il est moins efficace à des distances plus éloignées.

### PISTOLETS

Comme elles sont utilisables à une seule main, ces armes sont idéales lorsque vous tenez des boucliers humains et des boucliers de boomer.

### PISTOLET COURT



- ARME DE POING STANDARD DE LA CGU
- EXCELLENTE ARME SECONDAIRE
- POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Par défaut, il ne tire qu'une seule balle à la fois. Pour augmenter sa cadence de tir, appuyez rapidement sur **RT**.

### PISTOLET GORGONE



- ARME PUISSANTE À MOYENNE PORTÉE
- TIR AVEC DOUBLE CHARGEUR
- POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Capable de tirer quatre courtes rafales par rechargement. Meurtrier à bout portant, mais son chargeur est petit et il est long à réapprovisionner.

### PISTOLET BOLTOK



- UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PARFAIT PERMET DE TIRER PLUS RAPIDEMENT
- TIR UNIQUE, MAIS DÉVASTATEUR
- POSSIBILITÉ DE ZOOMER

Plus grande précision que le pistolet Gorgone, mais l'arme ne disposant que de six coups, mieux vaut éviter de gaspiller les munitions. Aussi efficace à bout portant qu'à longue portée.



## BOUCLIER DE BOOMER

- PROTECTION PORTABLE CONTRE LES BALLE ET LES EXPLOSIONS
- PEUT ÊTRE UTILISÉ AVEC N'IMPORTE QUEL PISTOLET

Protège son utilisateur, mais réduit sa vitesse et sa liberté de mouvements. Pour récupérer le bouclier, approchez-vous de l'arme et appuyez sur **X**. Pour le planter dans le sol et vous en servir comme protection fixe, maintenez **L** enfoncée, puis appuyez sur **A**. N'oubliez pas que les ennemis peuvent le faire tomber d'un coup de pied. Pour vous en débarrasser, changez d'arme.

## GRENADES

Les engins explosifs lancés à la main sont l'arme idéale pour nettoyer une zone entière. Maintenez **L** enfoncée pour visualiser la trajectoire. Déplacez **R** pour modifier l'angle de tir, puis appuyez sur **RT** pour jeter la grenade.

Pour les accrocher à des ennemis, des parois ou des objets, appuyez sur **B**. Les grenades sur les ennemis explosent en quelques secondes, tandis que les grenades sur les parois et les objets sont utilisées comme pièges antipersonnel.

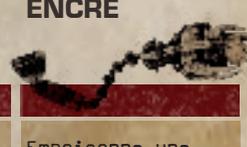
## FRAGMENTATION FUMIGÈNE ENCRE



Crée une explosion capable de tuer des ennemis ou de les blesser au sol. Permet aussi de boucher les puits d'émergence. Efficace contre plusieurs cibles.



Obscurcit une zone à l'aide d'un nuage de fumée tout en déclenchant une onde de choc qui projette les ennemis au sol.



Empoisonne une zone, la rendant dangereuse pour une courte période de temps. Une exposition prolongée entraîne la mort.



## LANCE-FLAMMES CALCINATOR

- IDÉAL POUR TIRER AUTOUR DE VOUS OU AU-DESSUS D'UN ATRI
- UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PERMET DE PROJETER DES FLAMMES PLUS LOIN

Lance un jet de flammes qui brûle ou tue sa victime. Les cibles restent souvent dangereuses même lorsqu'elles sont en feu, alors continuez de les arroser de flammes pour les achever.



## FUSIL À LUNETTE LONGSHOT

- MEILLEUR ZOOM DISPONIBLE
- MORTEL MÊME À LONGUE PORTÉE
- UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PARFAIT AUGMENTE LES TIRS À LA TÊTE ET LES DÉGÂTS AU CASQUE

Peut tuer la plupart des locustes d'un seul coup à la tête. Pour activer la lunette intégrée, maintenez **L** enfoncée, puis cliquez sur **R** pour zoomer. Un tir par rechargement.



## LANCE-GRENADES

- ÉLIMINE LA PLUPART DES ENNEMIS D'UN SEUL COUP
- NE RALENTIT PAS LES MOUVEMENTS
- UN RECHARGEMENT ÉCLAIR PARFAIT CRÉE DES EXPLOSIONS À FRAGMENTATION SUPPLÉMENTAIRES

Produit une déflagration initiale importante, suivie de plusieurs explosions plus petites. L'arme a une grande puissance de feu, mais elle est lente à recharger. Ne l'utilisez pas à bout portant ou dans des espaces confinés : la force de l'explosion risque de vous tuer en même temps que votre cible. Un coup par rechargement.

Tirez près d'un ennemi avec le lance-grenades. Laissez l'explosion faire le reste.

## ARBALÈTE À TENSION

- TIRE DES FLÈCHES ULTRA PUISSANTES À TÊTE EXPLOSIVE
- RÉTICULE DE VISÉE PERFECTIONNÉ
- EFFICACE AU CORPS-À-CORPS

Extrêmement précise, surtout à des distances éloignées, mais nécessite de bien viser. Maintenez la touche **LT** enfoncée pour l'activer, puis maintenez **RT** enfoncée pour viser et relâchez pour tirer. Si vous maintenez **RT** enfoncée suffisamment longtemps, la flèche ira se planter dans sa cible avant d'exploser.



## RAYON DE L'AUBE

- DÉCLENCHE UN RAYON DE PARTICULES PROVENANT D'UN SATELLITE ET UTILISANT L'ÉNERGIE PRODUITE PAR L'IMULSION
- VISÉE MANUELLE
- PERMET D'ÉLIMINER RAPIDEMENT DE GROS ENNEMIS

Nécessite un contact visuel avec la cible et le ciel doit être dégagé pour pouvoir tirer. Maintenez **LT** pour viser, puis **RT** pour tirer. Notez que cette arme nécessite quelques instants pour verrouiller la cible avant de pouvoir tirer.



## MITRAILLEUSE TROÏKA

- MITRAILLEUSE ULTRA PUISSANTE MONTÉE SUR TOURELLE
- MITRAILLEURS PROTÉGÉS PAR DES BOULIERS ET DES CASQUES

Arme fixe extrêmement meurtrière. Les soldats doivent se mettre à couvert et éviter absolument de se trouver dans sa ligne de mire. Si vous éliminez le mitrailleur, vous pourrez prendre le contrôle de l'arme. Sujette à des surchauffes, mais peut être refroidie en appuyant sur **RB**.



## ARMES LOURDES

Puissance de feu dévastatrice, mais la vitesse et les mouvements sont réduits pendant l'utilisation de ces armes.

## SULFATOR

- MITRAILLEUSE DE GROS CALIBRE
- GRANDE CAPACITÉ DE MUNITIONS
- DÉCHIQUETE PLUSIEURS ENNEMIS EN MÊME TEMPS

Peut être tiré à la hanche, mais est beaucoup plus précis lorsqu'il est fixé sur une surface stable en maintenant **LT** enfoncée. Pour tirer, maintenez **RT** enfoncée. Le canon se mettra à tourner, puis commencera à tirer jusqu'à ce que vous relâchiez la gâchette ou que l'arme surchauffe ou se retrouve à court de munitions. Pour la refroidir, appuyez sur **RB**.



## MORTIER

- PROVOQUE DE GROS DÉGÂTS À DISTANCE SUR PLUSIEURS ENNEMIS
- ENTIÈREMENT DÉPLOYABLE
- IDÉAL CONTRE LES GROS ENNEMIS

Maintenez **LT** enfoncée pour déployer l'arme, puis maintenez **RT** pour viser et lâchez pour tirer. Plus vous prenez de temps pour viser, plus le tir ira loin. Lorsque l'obus approche de sa cible, il s'ouvre d'un coup pour déclencher une pluie d'explosifs meurtriers. Il provoque un son particulier lorsqu'il est tiré, alors mettez-vous à l'abri dès que vous l'entendez. Ne l'utilisez pas à bout portant ou dans des espaces confinés (la force de l'explosion peut vous tuer en même temps que votre cible).



= EXPLOSIF

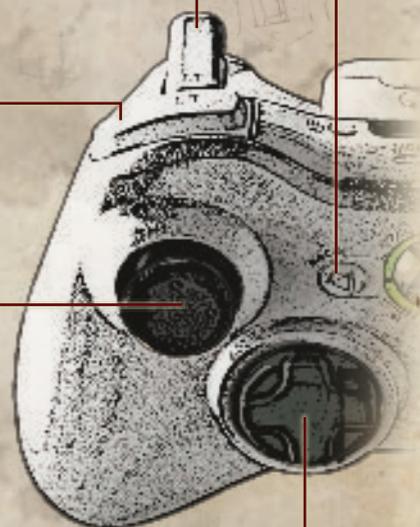
# MANETTE

 PASSER LA CINÉMATIQUE/  
VOIR LE TABLEAU DES SCORES  
MULTIJOUEURS

 VISER

 VOIR LES OBJECTIFS ET  
L'ÉTAT DE L'ESQUADE

 SE DÉPLACER



 CHANGER D'ARME

COMMENCER/METTRE  
EN PAUSE (OPTIONS) 

TIRER/LANCER  
UNE GRENADE 

RECHARGER (RÉAPPUYER  
AU BON MOMENT :  
RECHARGEMENT ÉCLAIR) 

 POINT D'INTÉRÊT

 UTILISER/INTERAGIR

 CORPS-À-CORPS/  
ACCROCHER (MAINTENIR  
POUR LA TRONÇONNEUSE)

 SE METTRE À COUVERT/  
ESQUIVER/ENJAMBER  
(MAINTENIR POUR LA  
COURSE BASSE)



REGARDER (CLIQUER  
POUR ZOOMER) 

 REMARQUE : POUR LES  
BOULIERS ENNEMIS ET LES  
TOUCHES D'EXÉCUTION,  
REPORTEZ-VOUS À LA PAGE 18.

 REMARQUE : POUR PERSONNALISER LES TOUCHES,  
SÉLECTIONNEZ LES PARAMÈTRES DE LA MANETTE XBOX 360®  
DANS LE MENU OPTIONS.

# AFFICHAGE TÊTE HAUTE

Objectifs en cours. Pour les afficher, appuyez sur **LB**.

Sélecteur d'armes (indiqué ici). Pour changer d'arme, appuyez sur **O**.

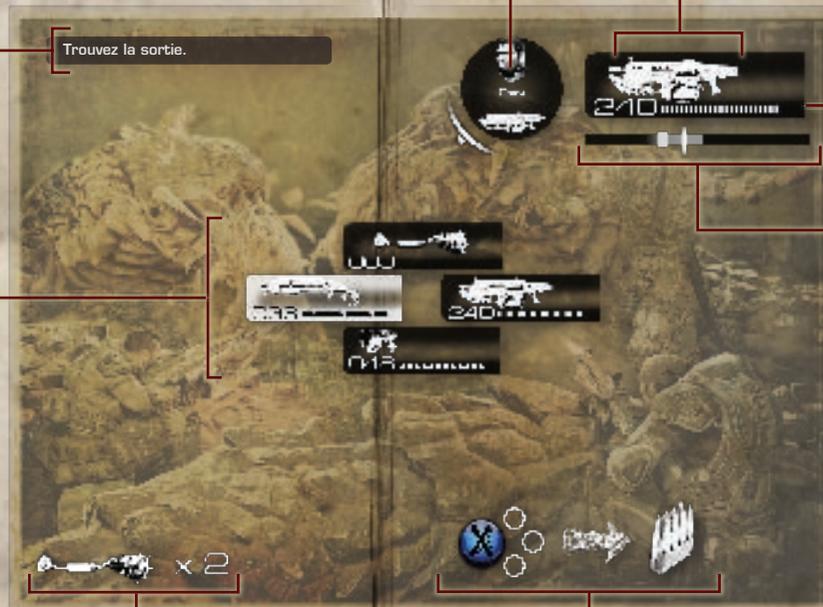
OU

Crâne écarlate (indicateur de vie). (VOIR PAGE 14.)

OU

Viseur. Pour l'activer, appuyez sur **LT**. (VOIR PAGE 15.)

Munitions récupérées.



Trouvez la sortie.

État et position de l'escouade. Si l'indicateur est rouge, un membre de votre escouade est blessé au sol. Pour le réanimer, approchez-vous de lui et appuyez sur **X**.

Arme actuelle.

État des munitions.

Barre de recharge éclair. Pour recharger, appuyez sur **RB** ; appuyez à nouveau pour un rechargement éclair. (VOIR PAGE 16.)

Indicateur de manœuvre ou d'action contextuelle.

Une icône apparaît quand une action ou un déplacement spécial est possible. (VOIR PAGES 19-22.)

# LE CRÂNE ÉCARLATE (VIE)

Le principe est simple. Quand une cible saigne, c'est qu'elle subit des dégâts. Il en va de même pour vous. Lorsque vous subissez des dégâts, le crâne écarlate se remplit de sang pour montrer votre état.



Si vous évitez d'être touché lorsque vous êtes blessé ou mourant, votre santé augmente (ce qui vous incite à mieux vous mettre à couvert). Lorsque le crâne écarlate est rempli, vous êtes à terre, mais pas mort. Si vous êtes à terre, utilisez **L** pour ramper afin d'obtenir de l'aide ou sinon vous vous viderez de votre sang et mourrez. Appuyez rapidement sur **A** pour ramper plus vite.

# CIBLE

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

PISTOLET =

## RECHARGEMENT ÉCLAIR

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

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

### SUCCÈS

FIG. 2-A



En cas de succès, vous rechargez plus rapidement.

### PARFAIT

FIG. 2-B



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

### ÉCHEC

FIG. 2-C



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

## CORPS-À-CORPS

Lorsqu'un ennemi est proche, vous pouvez appuyer sur **B** pour l'attaquer au corps-à-corps avec l'arme que vous avez à disposition. Attention, cependant : à cette distance, il n'est pas inoffensif.

Toutefois, il y a un avantage de taille au corps-à-corps : le fusil d'assaut Lanzor. Cette arme est munie d'une tronçonneuse-baïonnette aux dents en carbone et à vitesse réglable. Quand vous êtes équipé de cette arme, maintenez **B** enfoncée pour activer la tronçonneuse-baïonnette et trancher votre adversaire dans le vif. Peu d'ennemis résistent à ce traitement brutal.

**REMARQUE : VOUS POUVEZ ÊTRE TOUCHÉ PENDANT QUE VOUS ATTAQUEZ OU ESSAYEZ D'ATTAQUER À LA TRONÇONNEUSE-BAÏONNETTE.**

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

## DUELS À LA TRONÇONNEUSE

Si vous tentez d'attaquer à la tronçonneuse un adversaire qui est équipé d'un fusil d'assaut et qui vous fait face, vous l'affronterez en duel. Pour prendre le dessus, appuyez rapidement sur **B**.

Si vous êtes plus rapide et coriace que votre ennemi, vous gagnerez le combat et éviterez de finir déchiqueté.



## BOUCLIERS ENNEMIS ET EXÉCUTIONS

Lorsqu'un ennemi est à terre mais pas mort (en train de ramper), vous pouvez l'utiliser comme bouclier ou l'achever par une exécution.

Pour utiliser un ennemi blessé comme bouclier, approchez-vous de lui et appuyez sur **A**. C'est un moyen efficace de vous protéger lorsque vous êtes sous le feu de l'ennemi ou que vous voulez prendre d'assaut une position adverse. N'oubliez pas que vous ne pouvez tirer qu'avec des pistolets lorsque vous utilisez un bouclier ennemi et que votre bouclier se désintégrera s'il subit trop de dégâts.

Vous pouvez aussi combattre au corps-à-corps tout en utilisant un bouclier en appuyant sur **B**. Pour lâcher votre bouclier, appuyez sur **X** ou changez d'arme. Lorsque vous lâchez un bouclier, il disparaît du champ de bataille.



Pour achever un ennemi à terre avec style, choisissez l'une des exécutions suivantes :

**X** BRISE-CRÂNE    **B** MISE À MORT RAPIDE    **Y** MISE À MORT ÉLABORÉE

Même si une exécution à bout portant peut être gratifiante, il ne faut pas oublier qu'il est souvent plus sûr d'achever votre ennemi à distance.

## COUVERTURE ET MANŒUVRES DE BASE

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

### SE METTRE À COUVERT

FIG. 3-A



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

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

### SE METTRE À DÉCOUVERT

FIG. 3-B



Pour quitter votre abri, éloignez-vous en.

## ENJAMBER

FIG. 3-C



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

## ESQUIVER

FIG. 3-D



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

## GLISSEMENT À COUVERT

FIG. 3-E



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

**A** = PROTECTION

## PIVOT SWAT

FIG. 3-F



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

## COURSE BASSE

FIG. 3-G



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

## RAMPER

FIG. 3-H



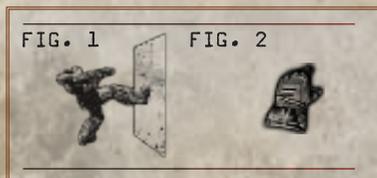
Lorsque vous êtes à terre mais pas encore mort, déplacez **L** pour ramper vers un lieu sûr ou vers un membre de l'escouade qui pourra vous réanimer.

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

## INTERACTION

Pour utiliser des objets et agir en fonction du contexte autrement qu'en tirant et en vous déplaçant, appuyez sur la touche **X**. Une icône apparaît lorsque cette fonction est disponible (par exemple, lorsque vous êtes à côté de munitions).

APPUYEZ SUR <b>X</b> POUR :	À PROXIMITÉ DE :
Prendre/changer d'arme	Arme à terre
Prendre des munitions	Planque de munitions ou d'armes
Prendre le bouclier	Bouclier de boomer
Réanimer un membre de l'escouade	Membre de l'escouade blessé au sol
Briser le crâne d'un ennemi	Ennemi blessé au sol
Utiliser la tourelle	Arme montée
Enfoncer la porte (voir fig. 1)	Porte fonctionnelle
Utiliser le levier ou l'interrupteur (voir fig. 2)	Lever ou commutateur en état de marche
Actionner la valve	Valve en état de marche
Appuyer sur le bouton	Bouton utilisable
Grimper	Échelle



## OPTIONS DE BATAILLE

Le menu principal vous permet de sélectionner les options suivantes :

### CAMPAGNE SOLO

Commencez une nouvelle campagne solo ou continuez une campagne existante. Pour lancer une campagne en coopération pendant une partie, envoyez une invitation sur le Xbox LIVE® ou passez en mode écran séparé.

### CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Commencez une nouvelle campagne en coopération ou continuez une campagne existante (voir page 24).

### CAMPS D'ENTRAÎNEMENT

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

### MULTIJOUEUR

Créez ou rejoignez une équipe et mesurez-vous à d'autres joueurs dans des parties multijoueurs (voir page 25).

### HORDE

Combattez des vagues d'ennemis locustes lors d'une bataille épique. Jouez en coopération avec quatre autres joueurs maximum (voir page 31).

### JOURNAL DE GUERRE

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

**REMARQUE :** POUR AFFICHER VOTRE LISTE D'AMIS ET INVITER DES JOUEURS À UNE PARTIE, ACCÉDEZ AU MENU QUOI DE NEUF EN APPUYANT SUR **LB**.

**XX** = HUMAINS AU-DESSUS

## CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Lorsque vous sélectionnez Campagne en coopération dans le menu principal, vous avez le choix parmi les options suivantes :

### HÉBERGER UNE CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Hébergez une campagne en coopération : commencez une nouvelle partie ou continuez-en une autre à partir d'un acte/chapitre débloqué ou d'un point de sauvegarde.

Les parties publiques et privées vous permettent de jouer avec un ami sur le Xbox LIVE. Si vous sélectionnez Xbox LIVE public, la partie sera ouverte à tous les joueurs. Si vous sélectionnez Xbox LIVE privé, seuls vos amis pourront rejoindre la partie sans devoir être invités. Dans les deux cas, vous devez bénéficier d'un compte Xbox LIVE Gold et d'une connexion Internet à haut débit.

La liaison multiconsole vous permet de jouer avec un ami sur un réseau local (LAN).

### REJOINDRE UNE CAMPAGNE EN COOPÉRATION

Rejoignez une campagne pour jouer en coopération. Vous pouvez choisir de rejoindre une campagne publique ou de jouer en mode écran séparé.

**REMARQUE : LES JOUEURS PEUVENT REJOINDRE OU QUITTER UNE CAMPAGNE À TOUT MOMENT, TANT QUE L'HÔTE RESTE DANS LA PARTIE.**

### CAMPAGNE SUR ÉCRAN SÉPARÉ

Jouez avec un ami sur la même console Xbox 360 en mode écran séparé.

**REMARQUE : DANS LES CAMPAGNES EN COOPÉRATION ET EN ÉCRAN SÉPARÉ, CHAQUE JOUEUR PEUT PARAMÉTRER SON PROPRE NIVEAU DE DIFFICULTÉ.**

## MULTIJOUEUR

Lorsque vous sélectionnez Multijoueur dans le menu principal, vous rejoignez la salle de l'équipe multijoueur. Commencez une équipe en choisissant un type de partie à partir des options ci-dessous :

### XBOX LIVE (PUBLIC OU PRIVÉ)

Combattez contre ou avec d'autres joueurs sur le Xbox LIVE. Les parties publiques Xbox LIVE sont classées et utilisent le Matchmaking. Les parties privées Xbox LIVE offrent d'autres options de personnalisation et permettent aux amis de rejoindre une partie en cours. Dans les deux cas, vous devez bénéficier d'un compte Xbox LIVE Gold et d'une connexion Internet à haut débit.

### LIAISON MULTICONSOLE (PRIVÉ)

Mesurez-vous à d'autres joueurs sur un réseau local (LAN).

### LOCAL (PRIVÉ)

Mesurez-vous à un autre joueur sur la même console Xbox 360 en mode écran séparé.

**REMARQUE : POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LE LANCEMENT DES PARTIES PRIVÉES ET PUBLIQUES, REPORTEZ-VOUS AUX PAGES 26-27.**



## PARTIES PUBLIQUES

Les parties publiques sont classées et offrent peu de personnalisations pour ne pas fausser les statistiques dans les classements. En outre, le Matchmaking est utilisé pour mettre en relation les joueurs ayant un niveau similaire. Dix joueurs sont nécessaires pour démarrer une partie (cinq joueurs pour la Horde) et personne ne peut rejoindre une partie en cours une fois que le processus de Matchmaking a commencé.

### Commencer une partie publique

Sélectionnez Xbox LIVE public sous Type de match dans la salle de l'équipe multijoueur, puis créez une liste de parties. Ce choix détermine les types de parties (voir page 28) disponibles aux joueurs dans la salle d'avant-match.

Les joueurs sur votre liste d'amis peuvent rejoindre une équipe et chaque membre de l'équipe peut inviter d'autres joueurs. Une fois l'équipe constituée et la liste de parties choisie, le chef d'équipe appuie sur  pour lancer le Matchmaking. Personne ne peut rejoindre l'équipe une fois que le processus de Matchmaking a commencé.

Lors du processus de Matchmaking, d'autres coéquipiers sont ajoutés selon les besoins pour constituer une équipe complète de cinq joueurs qui est alors mise en relation avec un adversaire. Par exemple, une équipe de deux personnes sera d'abord rejointe par une équipe de trois personnes. Le mode Ailier est une exception, dans la mesure où l'équipe ne peut compter que deux personnes.

Une fois le processus de Matchmaking terminé, les joueurs rejoignent une salle d'avant-match où chacun peut voter pour les types de parties et les cartes qu'il souhaite. Les joueurs font défiler les différents personnages jouables à l'aide de la touche  ou  (sauf en mode Ailier) et choisissent une arme par défaut en utilisant  ou . Dans les parties publiques, vous disposez d'un temps limité pour effectuer ces sélections. Une fois que toutes les options sont sélectionnées, la partie peut commencer.

Les joueurs retournent dans la salle de l'équipe multijoueur à la fin de chaque partie.

REMARQUE : CONSULTEZ LES STATISTIQUES DE VOTRE CLASSEMENT DANS VOTRE JOURNAL DE GUERRE OU SUR [WWW.GEARSOFWAR.COM](http://WWW.GEARSOFWAR.COM).



## PARTIES PRIVÉES

Les parties privées ne sont pas classées, mais permettent davantage de personnalisation. Elles nécessitent un minimum de deux joueurs et peuvent inclure des bots. Les joueurs peuvent rejoindre ou quitter une partie à tout moment.

### Commencer une partie privée

Sélectionnez Xbox LIVE privé, Liaison multiconsole ou Local sous Type de match dans la salle de l'équipe multijoueur.

Contrairement aux parties publiques, le chef d'équipe d'une partie privée peut choisir un type de partie et personnaliser les options de jeu. Les options disponibles varient selon le type de partie, mais elles comprennent généralement les Manches totales, la Durée limite de la manche, le Nombre de bots, le Changement des armes, etc. Le chef d'équipe a aussi la possibilité de sélectionner lui-même la carte ou de laisser les joueurs voter.

Une fois le type de partie et les options correspondantes définis, le chef d'équipe appuie sur  pour entrer dans la salle d'avant-match. Comme il n'y a aucun Matchmaking dans les parties privées, les joueurs peuvent rejoindre la salle ou la partie à tout moment, et les joueurs peuvent être remplacés par des bots.

Dans la salle d'avant-match, les joueurs peuvent changer d'équipe en appuyant sur . Le chef d'équipe peut décider de choisir la carte lui-même ou de laisser les joueurs voter. Les joueurs font défiler les différents personnages jouables à l'aide de la touche  ou  (sauf en mode Ailier) et choisissent une arme par défaut en utilisant  ou . Le chef d'équipe détermine le temps dont disposent les joueurs pour sélectionner ces options, en appuyant sur  pour passer à l'option suivante et démarrer enfin la partie.

Les joueurs retournent dans la salle de l'équipe multijoueur à la fin de chaque partie.



GÉNÉRAL

## TYPES DE PARTIES MULTIJOUEURS

### ZONE DE GUERRE

Une équipe de la CGU est opposée à une équipe de locustes. L'objectif est simple : éliminer tous les membres de l'équipe adverse avant que ceux-ci ne vous éliminent. Attention, vous n'avez qu'une seule vie dans ce mode. Si vous êtes tué, vous devrez attendre la fin de manche avant de pouvoir rejouer.

### LEADER

Dans ce mode, un joueur de chaque équipe est désigné pour être le chef. L'objectif du leader est de rester en vie le plus longtemps possible, car s'il est abattu, les membres de son équipe ne pourront plus reprendre le combat après avoir été tués. Alors protégez votre chef à tout prix !

### AILLIER

5 équipes (maximum) de deux joueurs s'affrontent jusqu'à ce qu'une équipe atteigne le score défini. Pour éliminer un adversaire, vous devez le tuer à bout portant ou l'achever d'une balle. Les points sont attribués en fonction du nombre d'adversaires tués et des manches gagnées. Les joueurs ne sont donc pas obligés de remporter chaque manche pour gagner la partie. En cas d'égalité, une nouvelle manche est jouée pour départager les vainqueurs. Vous et votre coéquipier jouez deux versions du même personnage : alors si vous voyez un personnage différent du vôtre, il s'agit d'un ennemi !



### FUGITIF

Dans ce mode qui s'apparente à la capture de drapeau, les joueurs doivent blesser un paria, le capturer comme bouclier humain et l'emmener vers un anneau situé sur la carte. Lorsqu'un joueur ramène le fugitif dans cet anneau, son équipe doit le maintenir à cet endroit pendant un temps défini afin de remporter la manche. Si le fugitif s'échappe avant d'atteindre l'anneau, l'équipe doit le capturer à nouveau. Attention : le paria est armé et dangereux. Il ne se laissera pas capturer facilement.

### EXÉCUTION

Ce type de partie ressemble à la Zone de guerre, mais vous êtes réanimé automatiquement après avoir été abattu. La seule manière d'éliminer un adversaire est de le tuer à bout portant ou de l'achever d'une balle.



La météo peut être aussi dangereuse que les locustes...  
Elle est même pire parfois...

= MUNITIONS

## ANNEXION

Les joueurs doivent contrôler des zones de capture fixes (des anneaux) assez longtemps pour marquer un maximum de points et remporter la manche. Chaque carte comprend plusieurs objectifs à capturer, sachant qu'un seul est disponible à la fois. Si une zone est tenue par l'ennemi, pénétrez à l'intérieur pour bloquer la capture et défendez-la pour en prendre le contrôle. Les joueurs tués en défendant une zone de capture ne peuvent pas reprendre le combat.

Une fois que tous les points d'une zone ont été récupérés, un nouvel objectif est désigné. La première équipe qui atteint le score défini remporte la manche. Notez que les scores à atteindre peuvent être paramétrés dans les parties privées.

## ROI DE LA COLLINE

Les joueurs doivent contrôler une zone de capture fixe (un anneau) sur la carte et la conserver suffisamment longtemps pour récupérer plus de points que l'équipe adverse. Pour continuer de marquer des points après une capture, il faut qu'un joueur au moins reste dans la zone de capture pour la défendre. Les joueurs tués en défendant une zone de capture ne peuvent pas reprendre le combat.

Les règles du mode Exécution sont ici en vigueur. La seule façon d'éliminer un adversaire est de le tuer à bout portant ou de l'achever d'une balle. Le Roi de la colline ne propose qu'une seule zone par manche, au lieu de la série de zones disponibles en mode Annexion.

 **REMARQUE : POUR RÉANIMER UN MEMBRE DE L'ESCOUPE BLESSÉ AU SOL, APPROCHEZ-VOUS DE LUI ET APPUYEZ SUR .**



## HORDE

La Horde est un nouveau mode de combat (style arcade) disponible en exclusivité sur GEARS OF WAR 2. Cinq joueurs maximum peuvent coopérer pour repousser des vagues d'ennemis variés (et de plus en plus coriaces) envoyés par la Horde des locustes.

Au début de chaque vague, les locustes surgissent de différents points de la carte. Votre équipe doit éliminer tous les ennemis de la carte pour passer à la vague suivante. Lorsque le dernier ennemi est tué, les joueurs abattus ressuscitent et reprennent le combat dans la vague suivante.

Les vagues deviennent de plus en plus difficiles au fil du jeu. Il est donc vital que les joueurs unissent leurs efforts et élaborent des stratégies pour éviter d'être submergés. Les joueurs restent à leur place à la fin de chaque vague. Alors essayez de repérer votre position ainsi que celle des autres joueurs avant le début de la prochaine attaque ennemie.

Les munitions de certaines armes sont rétablies au début de chaque vague. Les conteneurs à munitions situés dans toute la carte sont également restaurés, mais faites attention : il est facile de vous retrouver isolé de votre équipe au début de l'attaque ennemie.

Si tous les joueurs sont tués au cours de la même vague, la partie est terminée.



## EPIC GAMES

**Directeur de conception**  
Cliff Bleszinski

**Producteur en chef**  
Rod Fergusson

**Chef de programmation**  
Ray Davis

**Chief conception des niveaux**  
Dave Nash

**Direction infographie**  
Chris Perna

**Chief conception gameplay**  
Leo Perry

**Infographie**  
Chris Bartlett, Infographiste en chef

Mike Buck, Infographiste en chef  
Shane Caulfield

Dir. artistique technique  
Scott Dossett, Animateur en chef  
Peter Ellis, Infographiste en chef  
Jeremy Ernst, Animateur  
Bill Green, Infographiste  
Matt Hancy, Infographiste effets spéciaux

James Hawkins, Infographiste conceptuel en chef

Peter Hayes, Infographiste en chef  
Aaron Herzog, Animateur en chef  
Jay Hosfelt, Responsable des animations

Wyeth Johnson, Responsable infographiste effets spéciaux

Kevin Johnstone, Infographiste en chef

Kevin Lanning, Responsable infographiste des personnages

Greg Mitchell, Responsable en chef des cinématiques

Mark Morgan, Infographiste en chef  
Maury Mountain, Infographiste  
Shane Pierce, Infographiste conceptuel en chef

Aaron Smith, Infographiste en chef  
Mickey Spano, Infographiste en chef

Kendall Tucker, Infographiste en chef

Jordan Walker, Infographiste textures

Chris Wells, Responsable infographiste des personnages

Alex Whitney, Animateur en chef

**Audio**  
Mike Larson, Directeur audio

**Conception des niveaux**  
Andrew Bains, Responsable conception des niveaux

Adam Bellefeuille, Responsable conception des niveaux

Jim Brown, Responsable conception des niveaux

Ryan Brucks, Conception des niveaux

Phil Cole, Responsable conception des niveaux

Grayson Edge, Responsable conception des niveaux

Dave Ewing, Responsable conception des niveaux multijoueurs

Stuart Fitzsimmons, Conception des niveaux

Bastiaan Frank, Responsable conception des niveaux

Woj Jay, Conception des niveaux

Warren Marshall, Responsable conception des niveaux

Demond Rogers, Responsable conception des niveaux

David Spalinski, Conception des niveaux

Ken Spencer, Responsable conception des niveaux

Alan Willard, Responsable conception des niveaux

**Production**  
Tanya Jessen, Productrice associée principale

Chris Smith, Directeur de production artistique

**Programmation**  
Josh Adams, Responsable programmation du moteur

Nick Atamas, Programmation du moteur

Derek Cornish, Responsable programmation du moteur

Laurent Delayan, Responsable programmation du gameplay

Jeff Farris, Responsable programmation du gameplay

Mike Fricker, Responsable programmation du moteur

James Golding, Responsable programmation du gameplay

Joe Graf, Directeur technique, Unreal® Engine 3

Wesley Hunt, Responsable programmation du moteur

Josh Markiewicz, Responsable programmation du gameplay

Rob McLaughlin, Responsable programmation du gameplay

Keith Newton, Programmation du moteur

Matt Oelke, Programmation du gameplay

Ron Prestenback, Programmation du gameplay

Andrew Scheidecker, Responsable programmation du moteur

Dan Schoenblum, Responsable programmation du moteur

John Scott, Responsable programmation du moteur

Scott Sherman, Responsable programmation du moteur

Niklas Smedberg, Responsable programmation du moteur

Lina Song, Responsable programmation du moteur

Stephen Superville, Responsable programmation du gameplay

Tim Sweeney, Directeur technique

Martin Switzer, Responsable programmation du gameplay

Matt Tonks, Programmation du gameplay

Daniel Vogel, Chef programmation du moteur

Joe Wilcox, Responsable programmation du moteur

Daniel Wright, Programmation du moteur

Sam Zamani, Responsable programmation du moteur

**Assurance qualité**  
Jess Ammerman, Testeur du jeu

Prince Arrington, Responsable des tests du jeu

Scott Bigwood, Superviseur des tests du jeu

Karlo Cedeno, Testeur du jeu

Roger Collum, Testeur en chef

Ben Chaney, Testeur en chef

Alex Conner, Testeur du jeu

Joshua Fairhurst, Testeur du jeu

Jerry Gilland, Testeur du jeu

Drew Griffin, Testeur du jeu

Steven Haines, Testeur du jeu

Justin Hair, Testeur du jeu

Brett Holcomb, Testeur du moteur

Aaron Jones, Testeur du moteur

Josh Keller, Testeur du jeu

Chris Lavalette, Testeur du jeu

John Liberto, Testeur du jeu

John Mauney, Testeur du jeu

Matthew Montage, Testeur du jeu

Michael Sorrell, Testeur du jeu

Jon Taylor, Testeur du jeu

Craig Ushry, Testeur du jeu

**Administration système**  
Woody Ent, Technicien système

Warren Schultz, Responsable service informatique

Shane Smith, Responsable service informatique

**Administration**  
Dr Michael Capps, Président

Mark Rein, VP Marketing

Jay Wilbur, VP dév. admin.

Jay Andrews, Conseiller général

Sarah Asby, Assistante

Joe Babcock, Contrôleur

Dana Cowley, Responsable RP

Sheri Christie, Responsable contrats et PI

Anne Dube, Directrice bureaux

Kimberly Lucas, Directrice RH

Richard Nalezynski, Responsable support technique UDN

Beth Rosenberry, Secrétaire de direction

**Remerciements**  
Melissa Batten, nos pensées et nos prières sont vers elle et sa famille. David Burke, Nick Cooper, Paul Jones, Paul Mader, Amit Mahajan, Jeff Morris, Steve Polge et Sidney Rauchberger. Et un remerciement spécial adressé à notre famille et tous nos amis pour leur patience, leur compréhension et leur amour qui ont été nécessaires à la création de Gears of War 2.

**EPIC SHANGHAI**

**Directeur artistique**  
Zhang Lei

**Infographie**  
Tang Jing Jing  
Hu Jin Wei  
Liu Yun  
Deng Yi Lei  
Zhao Lu  
Ming Ya Jun  
Zhang Jin  
Liao Zhi Gao  
Wang Teng Teng  
Chen Xiao  
Wang Wei Jia  
Liu Chen Lin

**Administration**  
Lili Meegan, PDG  
Liu Zhi Gang, Président

**Remerciements**  
Liao Jun Hao

**PEOPLE CAN FLY**

**Chef de projet**  
Piotr Krzywoniuk

**Conception niveaux multijoueurs supplémentaires**  
Adrian Chmielarz  
Pawel Dudek  
Bartek Kmita  
Dariusz Kortkiewicz  
Wojciech Mądry  
Rafa Mafa  
Michał Nowak  
Andrzej Poznański  
Bartek Roch  
Krzystian Stefański

**SOUS-TRAITANTS**

**Acteurs-Voix of**  
Justin Di Maggio : *Marcus Fenix, Franklin*

Aaron Ferro : *Dominic Santiago*

Fred Tataciore : *Damon Baird, Tai Kaliso, drones locustes et boomers*

Lester Speight : *Augustus Cole*

Nan McNamara : *Anya*

Michael Gough : *Anthony et Benjamin Carmine*

Robin Atkin Downs :  
*Minh Young Kim, Henry, Chaps, Niles, kantus locustes, boomers et sires*

Dee Baker : *RAAM, gardes theron, drones locustes, sires*

Carolyn Seymour : *Myrah*

Jamie Alcroft : *Victor Hoffman*

Peter Jason : *Dizzy, Hanley*

Charles Cioffi : *Président*

Prescott, *Adam Fenix*

Nolan North : *Jace Stratton, soldat Gamma 3, pilote de FR n°3*

Leigh Allyn Baker : *Pilote de FR n°2, médecin CGU n°1, conducteur de Centaure n°1*

Wally Wingert : *Soldat Omega 1, soldat Charlie 6, médecin CGU n°2*

Chris Cox : *Soldat Beta 4, conducteur de Centaure n°2, pilote de FR n°1*

Courtney Ford : *Maria*

**Acteurs-Capture de mouvements**  
Patrick Downey  
Kit Fitzsimmons  
Matt McGrath  
Rachel Pedersen  
Katie Shetrump  
Ryan Stevens  
Gabe Wood

**Riggeur des cinématiques**  
Nina Fricker

**Musique**  
Musique composée par Steve Jablonsky

**Orchestrateurs**  
Penka Kouneva  
Danail Getz

**Copiste**  
Juniko Tamura

**Préparation de la musique**  
Bonnie Lavine  
Robert Puff

**Arrangements supplémentaires**  
Pieter Schlosser

**Productions de contrôle à distance**  
Mixés par Jeff Biggers  
Assisté de Katia Lewin

**Son Skywalker**  
Enregistrement de la partition  
Leslie Ann Jones

**Assistance enregistrement de la partition**  
Dann Thompson

July Kirschner  
Robert Galley  
**Opérateur Pro Tools**  
André Zweers

**Partition exécutée par l'Orchestre symphonique Skywalker**

**Chef d'orchestre**  
Tim Davies

**Sous-traitant musique**  
Janet Ketchum

**Premier violon**  
Kay Stern

**Chants exécutés par la chorale Skywalker**  
Robert Galley

**Chef d'orchestre**  
Ian Robertson

**Sous-traitant chorale**  
Deborah Benedict

**Soliste soprano**  
Mizlie Kay

**Assistants du compositeur**  
Pieter Schlosser  
Doug Clow

**Musique supplémentaire**  
Kevin Riepl

**Conception sonore**  
Joey Kuras  
Jamey Scott

**Soundexul Design Music Group**  
Audio cinématique prérendue Mix

**Technicolor Interactive Services**  
Animation CapMouv Nettoyage  
Animation faciale Cinématique

**Technicolor Creative Services**  
Enregistrement et modification de la voix

**Direction casting voix**  
Chris Borders

## MICROSOFT GAME STUDIOS

**PRODUCTION**  
**Productrice exécutive**  
Laura Fryer

**Producteurs**  
Deanna Hearn  
Mike Forgy  
Erika Carlson

**DÉVELOPPEMENT**  
**Responsable développement**  
Reija Markovic

**Ingénieurs conception logiciel (ICL)**  
Greg Snook  
Mark Mihelich  
Brandon Burlison

**INFOGRAPHIE**  
**Directeur artistique**  
Tim Dean

**Directeur de production des médias**  
Curtis Neal

**Infographiste**  
Mike Kihara (FILTER)

**CONCEPTION DU JEU**  
**Directeur conception en chef**  
Chris Esaki

**Directeurs conception**  
Christopher Blohm  
Greg Murphy  
William Hodge

**AUDIO**  
**Directeur audio**  
Caesar Filori

**Directeur de production audio**  
Ken Kato

**Chief conception du son**  
Peter Comley

**Conception du son**  
Keith Sjoquist (ROMPUS RECORDINGS INC)

**HISTOIRE ET EXPÉRIENCE UTILISATEUR**  
**Rédacteur**  
Joshua Ortega

**Éditeurs**  
Melanie Henry  
Wynn Rankin (Volt)  
Heidi Hendricks

**RECHERCHE UTILISATEUR**  
Nick Hillery  
Kevin Keecker

**CONCEPTION WEB/IMPRESSION**  
**Responsable de conception**  
Dana Ludwig

**Production impression**  
Chris Lassen  
Rick Achberger (S&T Onsite)

Doug Startzel (The Lux Group)  
**Production conception Web**  
Chris Furniss (S&T Onsite)

**TEST**  
**Responsables tests**  
Fred Norton  
Daianad Davis  
Natahi Felton

**Ingénieurs conception logiciel test (ICLT) en chef**  
**Resp. test du projet**  
Chris Hind

**Resp. test du mode Solo**  
Chris Henry

**Resp. test multijoueur**  
Diana Antczak

**Responsable ingénieurs conception logiciel (ICL)**  
J McBride

**Ingénieurs test logiciel**  
Scott Sedlickas  
Sajid Merchant  
Nathan Clemens  
Mike Yurka  
Dan Bell  
Tiffany Walsh  
Scott Lindberg  
Caitie McCaffrey  
Rahsaan Shareef  
Brad Catlin  
Ferdinand Schober  
Allyn Iwane (Excell Data Services)  
Anthony Ervin (Volt)  
John Hoies (Excell)  
Lou Huderski (Volt)  
Brian Fetter (Excell)  
Matthew Skirvin (Volt)

**ICL**  
Brant Schweigert  
Matthew Call  
Dan Price  
Tim Woodbury (Excell)

**Assistants test multijoueur**  
Assistants resp. équipe  
Craig Marshall  
Mark McAllister  
Joe Dorgee

**Assistants testeurs**  
David Horv (Excell)  
Daniel Monroe (Volt)  
Justin Ireland (Excell)  
Kyle Jacobsen (Volt)  
Nico LeBun (Excell)  
Raymond Estrada (Volt)  
Tyler Wolfe (Excell)  
William Hales (Volt)  
Scott Shields (Volt)  
Brandon McCurry (Volt)  
Curtis Marmolejo (Excell)  
Jack Moore (Volt)  
James Brown (Excell)  
Michael Bottemiller (Volt)  
Brandt Massman (Volt)  
Craig Prothman (Volt)  
Jacob Weatherspoon (Excell)  
John Thomas (Volt)  
Michael Durkin (Volt)  
Antonio Mora (Excell)  
Eric Town (Excell)  
+Jeffrey Ankrum (Excell)  
James Brown (Excell)  
Primo Pulanco (Excell)  
Viet Pham (Volt)  
Tim Daniels (Volt)  
Ross Little (Excell)  
David Foster (Volt)  
Lewis Law (Excell)  
Sarah Bowman (Volt)  
Jesse del Rosario (Excell)  
Ray Chow (Volt)  
Chris Chappell (Excell)  
Chris Mathews (Excell)  
Matthew Nomura (Excell)

Nick Raines (Excell)  
Shonn McCarter (Excell)  
Shaun Martin (Volt)  
Andrew Warthen (Volt)  
Ja'min Wilmye (Excell)  
Jeremy Silvis (Excell)  
Dylan Power (Aditi)  
Peter Tran (Volt)

**DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL**  
**Responsables commerciaux**  
Kevin Geisner  
Brandon Morris  
Ed Kalletta

**Directeur financier**  
David Hampton

**MARKETING**  
**Responsable de groupe produit global**  
Dan Arndur

**Responsable produit mondial**  
Guy Welch

**RELATIONS PUBLIQUES**  
**Responsable RP mondiales**  
Rob Semsey

**Service juridique**  
Dan McGowan  
Aron Bruggeman

**LOCALISATION**  
**Responsable programme international**  
Lief Thompson

**COMMUNAUTÉ WEB**  
**MGS**  
**Responsable site**  
Misty Thomas

**Développeur en chef**  
Sam Conn

**Développeurs**  
Brick Baldwin  
Kelly Stump  
Bob Kruger (Excell)  
Chris Barney (Siemens Business Services Inc)  
Michael Reinhardt (VMC Consulting Corporation)  
Laura Ryder (VMC Consulting Corporation)  
Pavan Kurmilla (Insight Global)

**Test**  
Anif Yayalar (Volt)  
James O'Rourke (Insight Global)

**Rédacteur/produit vidéo**  
Scott Kearney (The Lux Group)

**Responsable du contenu sur le site Web de la communauté**  
Kelly Bell

**GAMESIT**  
**Resp. programme**  
Michelle Cohen  
Kyle Emtman

**Ingénieur base de données**  
Ken Adamson

**Réseau**  
Robert Cornwall  
Tavi Siochi

**Support technique**  
Jeremy Hall  
Peter Zorer (Hewlett-Packard)

**Ingénierie**  
Tom Putnam  
Scott Thomas  
Gregory Shay (Hewlett-Packard)

**Infrastructure**  
Naim Walker  
Dustin Sewell (Hewlett-Packard)  
Justin Spiegelberg (Hewlett-Packard)

**SERVEUR LIVE XNA**  
**Directeur du programme en chef**  
Dave Templin

**Resp. programme**  
Steve Dolan  
Benjamin Stenbeck  
Stephen Yong

**Responsable développement**  
Brian Spanton

**Développeur en chef**  
Raymond Arifantio  
Hiroki Kobayashi

**Développeurs**  
Daniel Berke  
Ted Howard  
Joel Willanen

**Responsable test**  
Anibal Sousa

**Directeur des tests**  
Randy Santossio

**Testeurs**  
Isaías Formacio-Serna  
Scott Grant  
Malia Guerrero  
Dustin Rector  
Will Sheehan

**Directeur de la documentation**  
Michael Slahi

**Documentation**  
Andrew Graf  
(NW Connection Services)

**Support technique**  
Ron Mercer

**Remerciements**  
Shane Kim, Mike Delman, Phil Spencer, Bonnie Ross Ziegler, Ken Lobb, Kevin Browne, Kudo Tsunoda, Matt Barlow, Charlotte Sjuveberg, Greg B. Jones, David Shanon, Ben Cammarano, Ryan Wilkerson, Justin Korhof, Josh Atkins, Rick Wickham, Steve Schreck, Yasmine Nelson, Matt Whiting, Keith Cirillo, Guy Whitmore, Dana Fos, Matt Gradwohl, James Coliz, JoAnne Williams, Jason Graf, Jason Reiner, Michael Cahill, Craig Davidson, Steve Beinzer, Dan Cornelius, Eric Baca, Mike Stout, Jon Rooke, Jaime Liron Letegui, Peter Szudziak, Cees Lengens, Hans Reimzer, Hugo Velasco Blanco, Niklas Linden, Thomas Grasslberger, Andrea Giolito, Tobias Egartner, Violeta Xanthouli, Merhan Kaleli, Aman Sangar, John Press, Andrew Jenkins, Tom Hunt, Felicia Lim, Anna Chou, Cary Chen, Anna Chou, Kay Kim, Sanjay John, Eli Friedman, Taylor Smith, Tracy Sullivan, Justin Kirby, Aaron Elliott, Jamie Davies, Henry Liu, AKQA, T.A. G. at McCann, Digital Domain, BLT, Mark Van Lommel, Natalie Edwards, Cliff Jin, Farm Saechou, Christyna Elaine Woody, Craig A. Carlson, Christine Zhang, Jill Eppenberger, Cindy Tompkins, Jill Eppenberger, Jeff Sanborn, Martin Duggan, Pheng Pheng Chew, Jeff Baran et les équipes de localisation de Dublin, du Japon, de Corée, de Chine et de Taiwan