

鍵盤與滑鼠

ESC

開始/暫停

裝填彈藥 (於適當時機再按一次: 主動裝填彈藥)

1

選擇
主要武器

2

選擇
次要武器

3

選擇
手槍

4

選擇
手榴彈

查看目標/小隊
狀態

TAB

查看多人遊戲
排行榜

Q

查看
偵察點

W

↑
移動

E

使用/互動

R

A

←
移動

S

↓
移動

D

→
移動

F

近戰
(按住則可
啟動鏈鋸)

G

W, A, S, D 連接兩下

進入/離開掩蔽物、掩護移動、躲避、掩蓋(爬過)、
使用特殊部隊技巧。按住則可衝刺。

C

蹲低
(在掩蔽處)

CTRL

緩步行走

SPACEBAR + W, A, S, D

進入/離開掩蔽物、掩護移動、躲避、掩蓋(爬過)、使用
特殊部隊技巧。按住不放則可衝刺。

預設設定

所有按鍵均可透過控制選項畫面來重新設定。

按一下或按住
按鍵可發射

按住按鍵可
鎖定目標

捲動可選擇
武器/按一下
可縮放瞄準



Microsoft
game studios

1007 Part No. X14-11629-01



Games
for Windows

LIVE

GEARS OF WAR 戰爭機器



安全性警告

關於光刺激誘發癲癇症

有極少數的人在觀看一些視覺影像時可能會突然癲癇發作，這些影像包括電玩遊戲中出現的閃光或圖形。甚且連沒有突然發病或癲癇史者也可能在進行電玩遊戲時，出現類似癲癇症狀，這類未經診斷的症狀稱為「光刺激癲癇症」。

癲癇症狀包括頭昏眼花、視幻覺、眼部或臉部抽搐、手脚痙攣、暫失方向感、精神混淆或者暫時失去意識。癲癇發作時可能因為失去意識或抽筋之故，跌落地面而受傷或碰撞到周遭物品。

若出現以上所述任何症狀，請立即停止該遊戲並送醫診斷。家長應該在場看顧或者詢問其是否有以上症狀，相較於成人，兒童及青少年更有可能發生此類癲癇症。為降低誘發光刺激癲癇的發生，可進行下列預防措施：

- 坐在距離電視螢幕較遠的地方。
- 使用較小的電視螢幕。
- 在照明充足的室內進行遊戲。
- 不要在疲累或倦怠時進行遊戲。

如果您自己或您的親友有癲癇史，請在進行遊戲之前先與醫師諮詢。

目錄

事變日 ... 之後	3
聯盟政府武器	4
鍵盤與滑鼠	8
控制器	10
螢幕顯示 (HUD)	12
生命	14
小隊指令	15
鎖定目標	16
近戰	17
移動	18
互動	20
主動裝填彈藥	21
合作遊戲和多人遊戲	22
合作遊戲	23
多人遊戲	24
遊戲編輯器	29
製作群	30
技術支援服務	32

大家都愛射擊遊戲。

Epic 裡的所有人對這類型遊戲都非常熟悉，因為我們碰這類遊戲已有整整十年。不過就在幾年前，我們開始覺得這類遊戲需要一點變化。我們喜歡「浴血戰場」這類節奏快的遊戲，但是如果把節奏放慢一點，是否還能保有原來的刺激感呢？過去「戰術」遊戲總是不太容易讓玩家接受，而且這類遊戲的節奏也相當緩慢。

為了克服這點，我們得構思有別以往的戰鬥。我們希望玩家在遭受攻擊時能尋找掩護，而不是把自己當藍波一樣向前衝。因此，我們必須創造吸引玩家的內容，讓大家有如置身於電影情節般的環境中，並且體驗各種超脫的角色和怪物。也就是讓玩家有平常可以閒話家常的精彩內容，例如我的隊員被一隻大怪物追殺，或是自己在線上挑贏其他隊伍等等。只要節奏掌握得當，玩家自然能感受到當中的震撼。

我們必須用心，並且以創意的角度站在與玩家相反的立場來想：一般人聽到怪物，通常都會聯想到一群外星人愚蠢地衝過去讓主角射殺的景象。要是怪物也懂得找掩護、建造武器，並且為了生存而極力抵抗又會是怎麼樣呢？如果敵人變得很聰明，自然會產生更大的威脅。基於這樣的想法，我們創造了獸族。

對於許多玩家和評論家贊同這樣的理念，我們感到相當高興。目前已經有 400 萬名 Xbox 360® 玩家在享受「戰爭機器」，現在各位將能以新的遊戲方式和更高的解析度，體驗原汁原味的「戰爭機器」。從一開始馬可斯所在的牢房到地谷之後的各種情節，請準備好細細體驗精彩的內容吧！

祝你幸運，記得要找掩護喔！

— CliffyB

Lead Designer, Epic Games, Inc.



事變日 … 之後

數年前，獸族部落群聚於各大都市之下，以迅雷不及掩耳之速，發動了突襲。原先以為只有小說中才有的妖魔鬼怪，如今不但化身為活生生的獸族，其力量更是出乎任何人想像的強大。

事變日當天，數不清的生命慘遭屠殺，但在那天之後，更有難以估計的人失去性命。為了不讓獸族享受侵略的勝利滋味，人類動用了所有化學武器和環狀光束，企圖摧毀獸族，以及所有獸族佔領的城市和擁有的基地。

由於絕大部分的都會和軍事設施都已成廢墟，倖存的人類紛紛前往賈辛圖高原，因為那裡有著難以穿透的堅硬花崗岩層。但獸族終究設法突破了高原的防禦，向高原進攻。而馬可斯菲利為了救他那身陷東柵軍校的父親，竟不惜違抗軍令 ... 可惜為時已晚。馬可斯後來被控怠忽職守，遭判刑 40 年，隨即進入賈辛圖最高戒嚴監獄服刑。

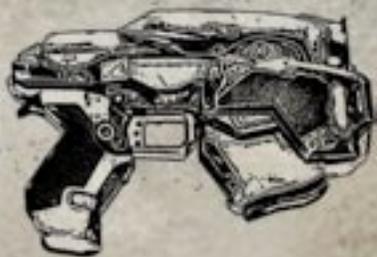
而現在，獸族的魔爪也伸向了監獄。



聯盟政府武器

經過長時間考驗的射擊武器，使用已有數世紀之久，簡單卻很致命，只要瞄準再射擊即可（請參閱第 16 頁的鎖定目標說明）。彈藥非常充裕。

史納制式手槍



所有維安政府聯盟（COG）精銳戰士的標準攜帶武器配備，玩家隨身都會攜帶一把。標準射擊模式為單發式，但可以利用快速按滑鼠按鍵或右發射鍵來連續射擊。史納制式手槍也具有基本的瞄準功能（請參閱第 16 頁）。

騎兵突擊步槍



聯盟武器中的主力，全自動，適合進行中程戰鬥。進行近距離戰鬥時，可以啟動並加速鏈鋸轉速（按住 **F** 鍵或 **B** 按鈕），增加威力。

納許散彈槍



短程武器，有時一發便可擊倒獸族的獸兵。最大射程 3 公尺。



長程攻擊武器，只要瞄準頭部，絕大部分體型與人類相近的敵人，都可以被狙擊槍的大口徑子彈輕易解決。如要使用槍枝上的狙擊鏡，請按住滑鼠右鍵或左發射鍵，依正常方式瞄準，然後再按滑鼠滾輪或右搖桿調整倍率。



聯盟的標準配備是破片手榴彈，按住滑鼠右鍵或左發射鍵，便可以看見代表手榴彈投射軌跡的弧線，移動滑鼠或右搖桿可以調整投出的弧線。

注意：進行多人遊戲時，可另外選用煙霧手榴彈（請參閱第 28 頁）。

黎明之鎚是個由衛星控制、利用伊姆能源產生粒子光束的武器，威力強大，連建築物都可夷為平地。

要使用此武器，必須要能與上空的衛星連線。總部會透過無線電，告訴玩家何時可以使用黎明之鎚。

使用黎明之鎚時，地面必須要有人員負責以鎖定雷射鎖定目標。因此，聯盟精銳戰士必須要能在視線範圍內看見目標，同時天空無遮蔽物阻擋衛星連線，才能使用黎明之鎚。請先按滑鼠右鍵或左發射鍵瞄準，再按滑鼠左鍵或右發射鍵發射。

注意：黎明之鎚在發射前需要短暫充能。



鍵盤與滑鼠



裝填彈藥 (於適當時機再按一次：主動裝填彈藥)

查看目標/小隊狀態和命令

ESC
開始/暫停

1
選擇
主要武器

2
選擇
次要武器

3
選擇
手槍

4
選擇
手榴彈

TAB
查看多人遊戲
排行榜

Q
查看
偵察點

W
↑
移動

E
使用/互動

R

A
←
移動

S
↓
移動

D
→
移動

F
近戰
(按住則可
啟動鏈鋸)

G

W, A, S, D 連按兩下

進入/離開掩蔽物、掩護移動、躲避、掩蓋 (爬過)、使用特殊部隊技巧。按住不放則可衝刺。

C
蹲低
(在掩蔽處)

CTRL
緩步行走

SPACEBAR + W, A, S, D

進入/離開掩蔽物、掩護移動、躲避、掩蓋 (爬過)、使用特殊部隊技巧。按住不放則可衝刺。

預設設定

所有按鍵均可透過控制選單畫面來重新設定。

按一下或按住
按鍵可發射

按住按鍵可
鎖定目標



捲動可選擇武器/按一下可縮放瞄準

控制器



預設設定

螢幕顯示 (HUD)

目前任務目標。按 **G** 鍵或左緩衝鍵可啟動。

目前使用的武器。

準星。如要使用，請按滑鼠右鍵或左發射鍵。

(請參閱第 16 頁)

或

血光生命/死亡指示器。

(請參閱第 14 頁)

武器選取器。按 **1**、**2**、**3**、**4** 或方向鍵即可選取，也可以使用滑鼠滾輪來選取。



彈藥計數器。

主動裝填彈藥指示器。按 **R** 鍵或右緩衝鍵可裝填彈藥；連按兩次可啟動主動裝填彈藥。
(請參閱第 21 頁)

小隊狀態。
(請參閱第 15 頁)

相關的策略、行動

拾起的彈藥。

指示器或小隊指令。如要對小隊下達指令，請按 **G** 鍵再按 **Space** 按鍵、**Q** 鍵或 **F** 鍵。或按左緩衝鍵再按 **A** 按鈕、**B** 按鈕或 **Y** 按鈕 (請參閱第 15 頁)。

當可進行特定的動作時，畫面會顯示對應的圖示 (請參閱第 18-20 頁)。

生命

生命的概念很簡單：看到目標流血或炸成碎片，就表示他受到了傷害。同樣的道理，當然也能用在你身上。

受傷



瀕死



陣亡



快要死亡時，戰士們會看到血光指示器上幾乎充滿了血，當它完全充滿血的時候，就表示玩家陣亡了。

你可以找一個敵人攻擊不到的位置，慢慢回血（這是個再次磨練找掩護技巧的好機會）。

注意：你可以在小隊員倒下時，喚醒對方。請移動到他身旁，然後按 **E** 鍵或 **X** 按鈕。

小隊指令

小隊長可以向自己的小隊下達指令。不過別擔心，你的戰士們都受過軍事訓練，知道什麼時候該防守、找掩護或還擊，你不必針對這些瑣事下達指令。

在單人遊戲模式中，按住 **G** 鍵或左緩衝鍵，便可查看小隊的狀態和任務目標。不論是否身在戰鬥中，先按 **G** 鍵再按 **Q** 鍵，或是先按緩衝鍵再按 **Y** 按鈕，小隊便會在你所在的位置重新整隊。

在戰鬥中，按住 **G** 鍵或左緩衝鍵：

- 再按 **Space** 或 **A** 按鈕，可以暫時將小隊調整為積極進攻狀態。也就是說，隊員會比較傾向近距離攻擊敵人，或在掩護處之外開火。
- 再按 **F** 鍵或 **B** 按鈕，可以暫時將小隊調整為保守防禦狀態。也就是說，隊員會留在掩護地點，非必要不會暴露自己的位置。

注意：只有小隊長才可以下達指令。

在多人遊戲模式中，按 **G** 鍵可查看小隊的狀態，按住 **Tab** 則可查看排行榜。



鎖定目標

從掩護處射擊

請移動滑鼠或右搖桿鎖定目標。一旦鎖定目標後，按滑鼠左鍵或右發射鍵便可射擊。這種鎖定目標方式雖快，但準確度很差。

瞄準

如要瞄準，請按住滑鼠右鍵或左發射鍵，便可放大顯示鎖定的目標，畫面上亦會出現準星。



放大顯示

如要放大顯示瞄準視野，請按住滑鼠右鍵，然後使用滑鼠滾輪縮放瞄準。你也可以按住左發射鍵，然後再按右搖桿。只有手持狙擊槍或史納制式手槍時，才能縮放瞄準。

隨意射擊

躲在掩蔽物後方時，單按滑鼠左鍵或右發射鍵，可以在不暴露自己的狀況下，向掩蔽物四周掃射。這種作法是將你的槍伸出掩蔽物，然後再開火。

注意：如果躲在掩蔽物後面進行瞄準，雖然身體大部分都能有良好的掩護，但你的頭部則可能會暴露在敵軍射程中。

手榴彈

按滑鼠右鍵或左發射鍵，便可轉動手榴彈，並檢視手榴彈的投射軌跡。移動滑鼠或右搖桿可以調整投出的弧線。按滑鼠左鍵或右發射鍵，便可投出手榴彈。



近戰

按 **F** 鍵或 **B** 按鈕可進行近戰。當敵人距離夠近時，你就可以試著狠擊他的腦袋。不過請小心：既然你與敵人如此接近，對方當然也能利用近戰攻擊你。

聯盟精銳戰士在近戰時有一項很大的優勢，那就是他們的騎兵突擊步槍上，整合了一個碳纖維材質的鏈鋸，能透過機械控制而有不同的轉速功能。玩家手上若握有這一種步槍，只要按住 **F** 鍵或 **B** 按鈕，便可啟動鏈鋸，應用威力強大的轉速給敵人來個迎頭痛「鋸」。沒幾個獸族能撐過這殘忍血腥的攻擊！

注意：如果玩家在使用鏈鋸攻擊時遭到槍擊，就必須再次按住 **F** 鍵或 **B** 按鈕，重新啟動鏈鋸。

如果玩家身上配備了手榴彈，同時又按 **F** 鍵或 **B** 按鈕進行近戰時，便可以將手榴彈放到附近的敵人身上。

在多人遊戲時，若敵人已受重傷但尚未死亡，在他身旁按 **E** 鍵或 **X** 按鈕，便可給他致命的一擊，也就是「終結一擊」。



移動

利用 **W**、**A**、**S** 和 **D** 等鍵和滑鼠，或左搖桿，可以移動角色。所有特殊行動，例如躲避、找掩護、爬上或爬過障礙物（掩蓋）和衝刺等，則請同時搭配移動鍵和 **Space**（空白鍵），或左搖桿。你也可以連按兩下移動鍵來進行以下動作：

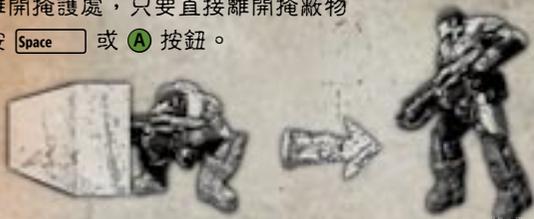
找掩護

在戰鬥時若不找好掩護，只有等死一途。請朝任何可能的掩蔽物（例如殘骸、門口附近等）移動，然後按 **Space** 或 **A** 按鈕。



離開掩蔽物

要離開掩護處，只要直接離開掩蔽物或按 **Space** 或 **A** 按鈕。



掩蓋

如要跳過低矮的掩蔽物，請往要跳躍的方向移動，然後再按 **Space** 或 **A** 按鍵。



躲避

在移動時按 **Space** 或 **A** 按鈕即可躲避。如果附近沒有掩蔽物，則可以滾地閃躲，避免遭敵人擊中。你也可以從掩蔽物中閃躲或滾出。



掩護移動

如要在沒有火力掩護的情況下，從掩蔽物一角閃出，請先朝要滑出的方向移動，然後再按 **Space** 或 **A** 按鍵。



特殊部隊技巧

在有掩護的狀況下，利用「特殊部隊技巧」，便能以盡量不暴露自己的方法，迅速移動至附近的掩蔽處。請先朝附近的掩蔽物移動，然後再按 **Space** 或 **A** 按鈕。



衝刺

以屈身跑步的方式，降低遭敵人擊中的機率。如要衝刺，在跑出掩蔽物時，請按住 **Space** 或 **A** 按鈕。請注意，在衝刺時你將無法開槍。



互動

如果要使用的道具或要執行的動作，與鎖定目標或移動並不相關，請按 **[E]** 鍵或 **[X]** 按鈕，依情節指引執行相關動作。當玩家在畫面上看見圖示時（例如站在彈藥旁），就表示可以使用 **[E]** 鍵或 **[X]** 按鈕執行相關動作。

按 **[E]** 鍵或 **[X]** 按鈕

位於以下位置時

拾起/交換武器

掉下的武器

拾起彈藥

儲藏的彈藥旁

操作砲台
重裝武器

重裝武器旁

踢開門
(見圖 1)

可作用的門旁

按下按鍵
(見圖 2)

可使用的按鍵旁

開啟閘門

閘門旁

爬上

梯子

其他特殊的 **[E]** 鍵或 **[X]** 按鈕功能包括：喚醒小隊員（請參閱第 14 頁），以及給敵人終結一擊（請參閱第 17 頁）。

1



2



主動裝填彈藥

如要為武器裝填彈藥（仍有彈藥時），請按 **[R]** 鍵或右緩衝鍵。

如要快速裝填彈藥，請連按兩次 **[R]** 鍵或右緩衝鍵。成功裝填的決定因素，在於時機與熟練度。進行主動裝填彈藥時，共有三種可能性：

成功



完美



失敗



成功表示你可以更快地裝填彈藥。

完成完美的裝填彈藥，表示除了更加快速地裝填彈藥外，在攻擊威力上更可獲得小幅提升。

失敗則表示你主動裝填彈藥所花費的時間，比起一般裝填還要久。

丟棄彈匣

裝填彈藥

就緒



合作遊戲和多人遊戲

GAMES FOR WINDOWS - LIVE

Games for Windows® - LIVE 是世界上最全面性的線上娛樂網路，同時還提供遊戲社群讓你可以在其中建立永久的玩家身分（也就是你的玩家代號），結交朋友並建立自己的好友名單、查看好友的遊戲和活動，並且與其他會員進行即時通訊。如果成為金會員，你還可以享有額外的好處，包括收送多人遊戲的邀請，以及體驗新關卡、任務、武器、載具等專屬下載內容 (DLC)。

連線

玩家必須先透過高速網路，將電腦連線至網際網路，並註冊成為 LIVE 會員，才能進一步享有 LIVE 的服務。如果你原本在 Xbox LIVE® 就有玩家代號，便可以直接連上 Games for Windows - LIVE。反之，沒有玩家代號的話，你也可以免費申請一個。如要了解你所在地是否提供 LIVE 服務，或進一步了解網路連線，請前往 www.gamesforwindows.com/live。

家長監護

Games for Windows - LIVE 的家長監護功能將會與 Windows Vista® 內的家長監護功能相搭配。提供輕鬆方便的工具，讓你可以有效管理孩子的使用權限和娛樂內容。進一步資訊，請前往 www.gamesforwindows.com/live/familysettings。

語音交談

只要擁有與 Windows Vista 或 Windows XP 相容的耳機或麥克風，便可以在遊戲中與敵方對槍，或是與隊友協調戰術。另外，你也可以直接將相容的耳機接在控制器上。

注意：你必須先在 WINDOWS VISTA 或 WINDOWS XP 裡設定好聊天裝置，才能進行交談。進一步資訊，請參閱相關裝置隨附的使用說明。

合作遊戲

如要和好友一同進行「戰爭機器」的戰役模式，請在 [主選單] 中選擇 [戰役]，然後再選取 [主持合作遊戲] 或 [加入合作遊戲]。LIVE 金會員與銀會員在合作遊戲中的選項將有所不同。如果你是金會員，將有以下選擇：

- 在你的電腦主持遊戲。你可以透過自己的區域網路、使用公共或私人 LIVE 線上多人遊戲功能，或使用 LIVE 遊戲清單來主持遊戲。任何人都可以加入公開的 LIVE 遊戲，但私人的 LIVE 遊戲則只限受邀請的玩家加入。在 LIVE 遊戲清單中，金會員可以選擇主持金、銀會員皆可參加的遊戲，或是僅限金會員參加的遊戲。
- 透過區域網路、LIVE 或 LIVE 遊戲清單來加入遊戲，並與好友同樂。
- 邀請好友。如果您是金會員，在玩單人遊戲時發現好友登入了 LIVE，您可以選取 [快顯功能表]，邀請好友加入你的遊戲。如果好友接受了你的邀請，便可以直接進行私人的 LIVE 合作遊戲，無須重新開始。

銀會員可以主持及加入遊戲清單的遊戲。然而，玩家無法傳送邀請給好友，只能搜尋主持遊戲的清單。輸入完整或部分的玩家代號來找主持人（要進一步了解遊戲清單，請參閱第 24 頁）。

主持遊戲的玩家，將擔任馬可斯菲利。如果你是受邀而加入遊戲，將扮演多明尼克聖提亞哥的角色。加入遊戲的玩家，可以在遊戲進行時，儲存已解除鎖定的章節（而非檢查點）。當主持人或加入遊戲的玩家離開合作遊戲階段，遊戲階段便告結束。對加入遊戲的玩家而言，他之後可以從上一個遊戲最後的章節開始進行遊戲。

進行合作遊戲的首要原則，就是作戰時，馬可斯和姆一定要互相掩護對方。很多時候，他們兩人可以分別走不同的路徑，從不同的角度進行射擊。

注意：一般而言，如果馬可斯陣亡了，多姆可以喚醒他。但若為「分割畫面」模式，則無論馬可斯還是多姆陣亡，另一方都無法喚醒對方。陣亡的玩家必須從上一次的檢查點重新開始。

多人遊戲

如要進行「戰爭機器」的多人遊戲模式，請從 [主選單] 選取 [對戰模式]，再選取 [區域網路] 或 LIVE 配對。

連線類型

選取 [區域網路]，玩家便可以透過區域網路，與其他玩家（最多 8 位）一起遊戲。如果選取 [LIVE]，玩家則可以透過 LIVE，與其他玩家一起遊戲（最多 8 位）。

在 LIVE 進行遊戲時，你可以選擇等級配對、玩家配對或遊戲清單配對。選擇等級配對，系統便會追蹤與記錄你在「戰爭機器」中的整體表現與分數。如要追蹤等級配對，請從 [主選單] 選取 [對戰模式]，再選取 [排行榜]。比起玩家配對來說，等級配對通常比較具競爭性，選擇玩家配對，系統則不會追蹤你的整體表現與分數，因此非常適合當等級配對前的練習賽。

如果選擇遊戲清單配對，則可以讓 LIVE 銀會員主持並進行多人遊戲。不過遊戲清單有些功能僅限 LIVE 金會員，銀會員將無法使用。遊戲清單配對結果將不會計入排行榜，你也無法邀請好友加入遊戲，或設定僅限好友的遊戲。也就是說，其他人也可以檢視並加入你個人的遊戲清單遊戲。你只能從所有的遊戲清單配對中選取遊戲，而無法搜尋自訂配對，而且你也無法使用好友名單加入遊戲清單配對。

注意：你必須要擁有 LIVE 帳號以及高速網際網路連線，才能使用 LIVE 和遊戲清單功能。

選取好遊戲連線類型並登入後，如果你是多人遊戲的主持人，還可以繼續調整許多遊戲參數（請參閱第 27 頁）。如果是在 LIVE 上進行遊戲，則可以利用特定的多人遊戲參數，搜尋適合的遊戲。

多人遊戲類型

戰區

這是人類軍隊與獸族軍隊的對決，遊戲的目標是要將另一個隊伍全數殲滅。

處決

這個遊戲類型與 [戰區] 有點類似，但是當你被擊倒或流血至死時，你可以喚醒自己，只要按 **Space** 或 **A** 按鈕，便可更快地喚醒自己。要殺死敵軍隊員只有一種方法，就是施展近距離的特殊殺人招式。

刺殺

兩隊有各自的隊長，人類這方是霍夫曼上校，獸族一方則是蘭姆將軍。而遊戲的目標，便是要殺死敵軍的隊長。成功刺殺敵軍隊長的玩家，便可在下一回合擔任軍隊的隊長。至於輸掉的隊伍，則將由最高分的玩家擔任下一回合的新隊長。



攻防

玩家必須對地圖上的關鍵位置（或目標）保有控制權，並在該時間內收集足夠分數，才能贏得該回合。每個地圖都擁有二到五個目標可供佔領，不過一次只能佔領一個目標。回合分數可以調整，先到達所需分數的隊伍即贏得該回合。

注意：不像其他的遊戲類型，玩家在 [攻防] 和 [山丘之王] 中可以無限再生。也就是說，玩家就算在遊戲中陣亡，也可以立刻重回戰場繼續廝殺。

山丘之王

在這種 Windows 版「戰爭機器」特有的全新多人遊戲中，玩家必須控制地圖上固定的佔領點，並且持續控制以獲得比其他隊伍更多的分數。要在佔領後獲得分數，至少需要一名玩家留在佔領點裡面守衛。

這種遊戲適用 [處決] 的規則，所以同樣只有在近距離才能殺死敵軍隊員。此外，[山丘之王] 每回合固定只有一個目標。而在 [攻防] 中，只要該目標沒有可取得的分數就會改變。

多人遊戲參數

主持多人遊戲的玩家，可以設定以下參數：

- 設定比賽的回合數。
- 以分鐘為單位，設定每回合的時間。注意，在 [攻防] 和 [山丘之王] 中，則是以回合分數取代回合時間。
- 切換己方攻擊設定，也就是說，決定己方攻擊是否會對自己造成傷害。
- 設定保留給私人邀請玩家的名額。
- 調整死亡倒數時間。這是指玩家倒下並死亡前的倒數秒數，在這段時間內，其他玩家仍可以喚醒瀕死的隊友（請參閱第 14 頁）。
- 選取比賽中循環使用的地圖順序跟類型。如要設定，請按 **[F1]** 或 **[Y]** 按鈕，然後再於遊戲清單中，新增地圖類型並加以排序。
 - 針對特定地圖，一次更改可拾起武器的設定。如要設定，請在 [主持設定] 畫面中按 **[F2]** 或 **[X]** 按鈕。

注意：為了維持排行榜統計資料的公平性，部分參數並不適用於等級配對遊戲。



多人遊戲大廳

選取好遊戲類型後，接著便會進入 [多人遊戲大廳]。玩家可以在這個畫面的上方，查看遊戲類型、目標、時間等資訊。玩家可以利用 [A] 和 [D] 鍵或左右方向鍵，或直接按畫面下方的方向鍵圖示來選擇隊伍。玩家也可以使用控制器的左搖桿來選擇隊伍。

當選擇好陣營後，玩家可以利用 [W] 和 [S] 鍵，或 [↑] 和 [↓] 按鍵，或直接按畫面下方的方向鍵圖示來選擇可用的角色。玩家也可以利用控制器的左右發射鍵，或左搖桿來選擇角色。每個玩家在選好角色後，都應按 [Enter] 或 [A] 按鈕表示自己已準備就緒，可以開始遊戲。

所有玩家都就緒後，主持人只要按下 [Enter] 或 [START] 鍵（START 鍵）便可開始比賽。如要進行等級配對，最少需有 6 位玩家參賽。

對戰模式遊戲方式

玩家若遭到一定程度的攻擊與傷害，便會倒下並流血至死，這時敵方玩家可以再射擊幾槍，或利用近戰或終結一擊（請參閱第 17 頁），了結對手的性命。但是在死亡倒數的期間，倒下玩家的隊友則可以試著喚醒他。

如果你以近戰或終結一擊，終結倒下敵人的性命，視遊戲類型的不同，將可獲得不同的額外加分。

煙霧手榴彈僅適用於多人遊戲模式，使用方式則和一般的破片手榴彈相同。不過在爆炸時，煙霧手榴彈會釋放出阻撓行動的濃霧，因此可協助戰略運用。

在 LIVE 上進行遊戲時，玩家們可以互相交談。在多人遊戲比賽中，存活的隊員只能與同隊中依然存活的隊員互相交談；已陣亡的玩家，則不分隊伍，都可以互相交談。

遊戲編輯器（英文版）

Windows 版「戰爭機器」的光碟中含有遊戲編輯器。進一步了解如何使用此遊戲編輯器，請參閱 <http://udn.epicgames.com/three/gearsmodhome>。此編輯器係根據現狀提供，並不提供任何擔保，Epic 及 Microsoft 均不提供任何相關支援。

注意：請尊重他人的權利。如要自訂內容，即表示貴用戶認知，貴用戶需完全負責自訂的內容。貴用戶同意擁有所有必須的權利，可製作公開的內容，內容完全遵守所有適用的法律，並且沒有違反任何個人或團體的權利。



製作群

EPIC GAMES GEARS OF WAR FOR WINDOWS

Lead Designer
Cliff Bleszinski

Executive Producer
Dr. Michael Capps

Producer
Rod Fergusson

Associate Producer
Tanya Jessen

Lead Artist
Wyeth Johnson

Lead Level Designer
Jim Brown

Lead Programmer
Steve Superville

Programmers
Ray Davis
Laurent Delayan
Jeff Farris
Rob McLaughlin

Artists
Greg Mitchell
Aaron Smith
Kendall Tucker
Alan Willard

Animation
Jay Hosfelt

Level Designers
Grayson Edge
Paul Mader
Sidney Rauchberger
Demond Rogers
Ken Spencer

INCLUDING GEARS OF WAR FOR XBOX 360

Lead Artist
Chris Perna

Lead Level Designer
Lee Perry

Lead Programmer
Ray Davis

Programmers
Armitt Mahajan
Martin Sweitzer

Additional Programming
Thomas James
Matt Oelfke
Steve Polge
Joe Wilcox

Concept Art
James Hawkins

Artists
Chris Bartlett
Mike Buck
Shane Caudle,
Technical Art
Director
Bill Green
Matt Hancy
Pete Hayes
Josh Jay
Kevin Lanning
Maury Mountain,
Mikey Spano

Animation
Scott Dossett
Aaron Herzog

Additional Artwork
Peter Ellis

Cedric Fiorentino
Steve Garafolo
Kevin Johnstone
Jeremiah O'Flaherty
Danny Rodriguez
Chris Wells

Level Designers
Andrew Bains
Ryan Brucks
Phil Cole
Dave Ewing
Stuart Fitzsimmons
Warren Marshall
Dave Nash
David Spalinski

Audio Director
Mike Larson

Technical Director, Unreal Engine 3
Joe Graf

Lead Engine Programmer
Daniel Vogel

Engine Programmers
Josh Adams
Dave Burke
Mike Fricker
James Golding
Wesley Hunt
Keith Newton
Ron Prestenback
Andrew Scheidecker
John Scott
Scott Sherman
Niklas Smedberg
Tim Sweeney
Daniel Wright
Sam Zamani

Adam Cichocki

Additional Programming
Tim Johnson

Additional Dialogue Writing
Rod Fergusson

Preproduction Producer
Jeff Morris

Quality Assurance
Scott Bigwood
Preston Thorne
Aaron Jones
Brett Holcomb

System Administration
Warren Schultz
Shane Smith

Biz
Tim Sweeney, CEO
Dr. Michael Capps, President
Mark Rein, VP
Jay Wilbur, VP
Jay Andrews, General Counsel
Joe Babcock, Controller
Kelly Farrow, IP and Contracts Administrator

Office Manager
Anne Dube

HR Director
Kimberly Thompson

Office Assistant
Sarah Amidon

And an extra special thanks to all of our friends and family for their patience, understanding, and love, all of which were necessary to finish *Gears of War* and *Gears of War for Windows*.

PEOPLE CAN FLY

Lead Project Manager
Piotr Krzywonosiek

Project Manager
Bartłomiej Miszkurka

Lead Programmer
Tomek Jonarski

Lead Gameplay Programmer
Bartek Sokolowski

Lead Artist
Andrzej Poznański

Engine Programmers
Tomek Baran
Juliusz Komenda
Sebastian Kowalczyk
Łukasz Migas
Maciej Sawitus
Rafał Wydra

Senior Level Designers
Wojciech Madry

Michał Nowak

Level Designers
Paweł Dudek
Bartek Kmita
Dariusz Korotkiewicz
Rafał Mąka
Krzysztof Stefański

Lead Animator
Michał Hrydziszko

Animators
Dominik Gruca
Jakub Kisiel
Tomasz Zawada

Additional Level Design
Jacek Cetera
Adrian Chmielarz
Krzysztof Dołaś
Michał Gryń
Michał Kosieradzki
Bartek Roch
Andrzej Rudz

Tomasz Strzałkowski

Quality Assurance
Daniel Lewandowski
Krzysztof Cyngot

CONTRACTORS
Concept Artwork
John Wallin Liberto
Thomas A. Szokolczy

Scripts and Dialogue
Susan O'Connor

Music
Kevin Riepl

Sound Design
Jamey Scott

Voice Casting Director
Chris Borders

Voice Actors
John DiMaggio
Carlos Ferro
Lester 'Rasta' Speight

Fred Tatatore
Robin Atkin Downs
Jamie Alcroft
Nan McNamara
Carolyn Seymour
Michael Gough
Dee Baker
Bruce DuBose

Orchestrator/Conductor
Tim Simonec

Orchestra Contractor
Simon James Music

Orchestra
Northwest Sinfonia

Psyonix

Streamline Studios

Technicolor Interactive Services

Technicolor Audio

Brainzoo

MICROSOFT

Production
Executive Producer
Laura Fryer

Producers
Erika Carlson
Mike Forgy
Jason Pace

Development Director of Development
Tony Cox

Development Manager
Aaron Nicholls

Development Lead
Frank Klier

Art
Senior Art Director
Kevin Brown

Art Director
Tim Dean

Game Design
Lead Design Directors
Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Senior Design Director
Josh Atkins

Test
Group Test Manager
Greg B. Jones

Test Manager
Fred Norton

Lead Software Development Engineers in Test (SDETs)
Chris Hind
Jeff Nelson

SDETs
Diana Antczak
Nathan Clemens
Chris Henry
Sajid Merchant
Ferdinand Schober
Scott Sedlickas

SDET Intern
Hemanshu Chawda

Software Development Engineers (SDEs)
Dan Price
Mark Amos

Audio
Audio Director
Caesar Filori

Special Thanks

Bonnie Ross Ziegler, Phil Spencer, Shane Kim, Jim Veevaert, Frank Pape, Nick Dimitrov, Ken Lobb, Alfred Tan, Dennis Reis, Craig Davison, Chris Di Cesare, Catherine Haller, Justin Kirby, Ted Nugent (inspiration for "The Nuge" achievement), Doug Banker, Tomoyuki Hoshi, Mikey Wetzel, Kiki Wolfkill, Guy Whitmore, Peter Connolly, Relja Markovic, Shanon Drone, Mike Burrows, Chee Chew, Rod Toll, Lonny McMichael, Aaron Khoo, Brian Moore, Yasmine Nelson, Lief Thompson, Dana Fos, Paige Williams, Laura Hamilton, Matt Whiting, David Holmes, Sean Jenkin, JoAnne Williams, Dave Pierot, Lev Chapelsky (Blindlight), Dawn Hershey, C.S.A. (Blindlight), Digital Domain, Inc.

For the complete list of *Gears of War* team members, see the in-game credits.

Audio Design Manager
Ken Kato

Business Development Group Business Manager
Todd Stevens

Business Manager
Brandon Morris

Marketing
Senior Product Manager
John Dongelmans

Global Group Product Manager
Chris Lee

Senior Public Relations Manager
Charlie Scibetta

User Experience
Writers
Joshua Ortega
Eric Nylund

Editor
Melanie Henry

Print Design
Design Lead
Chris Lassen

Designers
Daniel Hailemariam
Aisling Concannon

User Research
User Research Engineers
Nick Hillyer
Kevin Keecker

Localization
International Program Manager
Virginia Spencer

Korea
Program Manager
Kyoung Ho Han

Group Manager
Ji Young Kim

Software Test Engineers (STEs)
Il Jin Park
Sang Min Park
Jae Young Ryu

Loc. Program Managers
Whi Young Yoon
Soo Gyeong Jo

Reviewers
Ji Hoon Kim
Yoon Hee Cho

Taiwan
Program Manager
Cheng-Te Tony Lin (林正得)

STEs
Andy Liu (劉承恩)
Jason Cheng (鄭景升)

Localization Project Manager
Kay Wang (王貽貞)

Japan
Lead SDE
Yutaka Hasegawa

SDE
Takashi Sasaki

STEs
Fujiko Kawamura

Ireland
Program Manager
David Foster

Engineering
Paul Peacock

Test
Gary Smith

Audio
Steve Belton

Test Multiplayer Reserves
Lead SDETs
Craig Marshall
Mark McAllister
TJ Duez

Testers
Andrew Brown
Brad Meine
Chris Jacobs
David Locke
Eric Brown
Eythan Beck
Grayson Nootenboom
Ian Savitski
Jason Houghton
Matt Antonellis
Michael McClain
Pat Andrews
Paul Orsborn
Robert Shearon
Sean Colbert
Shane Davis
Shawn O'Donnell
Ted Lockwood
David Graham
Jack Seymour
Paul Noyes

MGS Community Web Site Manager
John Peoples

Editor
Mark Diller

Writers
Brannon Boren
Scott Kearney

Designers
Matt Sokolowski

Customer Support
Ronn Mercer

Sid Ramji
Chong Kim
James Schend
Joseph Ezell
Brishan Merrill-Brown

Compac & Config Lab SDET
Mike Grodin

Testers
Jon Volkman
Kyle O'Brien
Morgan Mihai
Simon Strand
Lewis Senff

Legal Corporate Affairs
Donors
Ann McGowan
Elke Suber
Andy VanArsdel

Senior Paralegal
Sue Stickney

Paralegal
Maria Dellett

Associate Paralegal
Dan Lear

Testers Onsite at Epic
Roger Collum
Robert Flachofsky
John Liberto
Justin Hair
Tim Chidsey
Brett Holcomb
Ben Chaney
Jerry Gilland
John Mauney
Thurston Alexander-Smith
Josh Pearson
Brandon Murray
John Taylor
Kesh Keller
Alex Conner

MGS Community Web Site Manager
John Peoples

Editor
Mark Diller

Writers
Brannon Boren
Scott Kearney

Designers
Matt Sokolowski

Customer Support
Ronn Mercer

技術支援服務

有關產品服務，請參閱包裝盒內附之『產品服務卡』。

注意：如果您的電腦安裝的是 OEM 版本的遊戲，有關產品服務，請與硬體經銷商洽詢。

本文件中的資訊（包括 URL 及其他網際網路網站參考資料），如有變更恕不另行通知。除非另有說明，此處所描述之範例公司、組織、產品、網域名稱、電子郵件位址、商標圖樣、人員、地點及事件均屬虛構，如有雷同純屬巧合。遵守所有適用的著作權法是使用者的責任。除著作權之下的權利外，未經 Microsoft Corporation 明確的書面許可，本文件任何部分均不得複製，儲存或引入擷取系統，或以任何形式或藉任何方式（電子、機械、影印、記錄或其他）傳輸，或做為任何用途。

Microsoft 和 Epic Games 對本文件中所載標的可能擁有專利、專利優先權、商標、著作權或其他智慧財產權。除非在 Microsoft 和 Epic Games 的任何書面授權合約中已明確載明，否則提供本文件並未賦予 貴用戶對這些專利、商標、著作權或其他智慧財產權的任何授權。

本處所載實際公司及產品之名稱，可能為其相關所有之商標。

未經授權之重製、還原工程、傳送、公開播放、租賃、付費撥放、規避拷貝保護皆為嚴格禁止。

www.gearssofwar.com

© & © 1998-2007 Epic Games, Inc. 著作權所有，並保留一切權利。

Gears of War、Crimson Omen、Unreal 和 Epic Games 標誌係 Epic Games, Inc. 在美國及/或其他國家的註冊商標或商標。

Microsoft、Microsoft Game Studios 標誌、Windows、Windows Live、Windows NT、Windows Vista、Windows Vista 開始按鈕標誌、Xbox 360 和 Xbox LIVE 係 Microsoft 集團的商標。

本產品包含 Zlib-Copyright © 1995-2004 Jean-loup Gailly 和 Mark Adler；Ogg Vorbis libs-© 2007, Xiph.Org Foundation；ConvexDecomposition-Copyright © 2004 Open Dynamics Framework Group, www.physicstools.org，著作權所有，並保留一切權利。



依 Dolby Laboratories 授權製造。

使用 Bink Video。Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.

使用 NVIDIA 程式碼。© 2007 NVIDIA Corporation、NVIDIA、NVIDIA 商標圖樣和 The way it's meant to be played 係 NVIDIA Corporation 的註冊商標。著作權所有，並保留一切權利。

注意：「戰爭機器」使用了目前最先進的演算技術。遊戲已根據 NVIDIA® GeForce® 6 系列、7 系列和 8 系列的顯示卡進行大量的開發與測試，建議用 8 系列顯示卡較能享有完整的遊戲體驗。使用 GeForce 8600 以上的顯示卡時，玩家將能以更高解析度開啓所有特效。

本電腦程式、角色、美工、商標和其他所有可想到與此遊戲相關的智慧財產權，均受著作權法和國際公約所保護。「戰爭機器」是集眾人努力所成之大作，需要所有玩家根據授權合法使用此產品，才能支持這些人繼續創作。若未經授權擅自使用、複製或散佈本遊戲之全部或部分，會遭到起訴並導致民事和刑事責任。