1007 Peça nº X13-84284-02 XC

BUNGIE

Microsoft game studios

PRIMA GAMES

Obter o guia de estratégias primagames.com®

XBOX 360

XBOX LIVE



HALO 3

ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360 e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite **www.xbox.com/support** ou ligue para o Atendimento ao Consumidor do Xbox.

Advertências de Saúde Importantes sobre Vídeo Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos vídeo games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos vídeo games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

HALO 3

ÍNDICE

A história até agora 2
Controles do Jogo 4
Visor frontal de dados (HUD) 6
Personagens 8
Espécies do Covenant 10
Armas 12
Equipamento 15
Veículos 16
Conceitos básicos 18
Multijogador 20
Jogando em cooperação 24
Assistindo filmes 25
A Fornalha 26
Bungie.net 27
Xbox LIVE 28
O disco rígido Xbox 360 28
Créditos 29
Atendimento ao consumidor Xbox 33



A HISTÓRIA ATÉ AGORA

É o ano 2552. A Humanidade há muito tempo está em guerra com a temerosa civilização alienígena auto-denominada Covenant. Esse monstruoso conglomerado de espécies beligerantes vê a Humanidade como uma forma de heresia contra sua religião – uma religião baseada na crença obsessiva de que uma Grande Jornada aguarda os fiéis, e de que essa Jornada pode ser iniciada com a ativação de uma série de inúmeras armas em formato de anel espalhadas pela galáxia.

Os imensos anéis terraformados, conhecidos como Halos, foram abandonados pelos Forerunner, seus criadores misteriosos há muito desaparecidos.

Esse conflito, embora seja terrível e destrutivo, recentemente tornou-se mais complicado devido a uma série de eventos sucessivos. Um desses mundos artificiais, os Halos, foi descoberto e logo depois destruído pelas forças Humanas, lideradas pelo Spartan-117 – o Master Chief – o último guerreiro do lendário programa militar SPARTAN II e última e maior esperança da Humanidade.

Então, um conflito em um segundo Halo provocou um choque em toda a galáxia. A revelação de que os Prophets, casta líder do Covenant, vinham enganando deliberadamente as massas causou a guerra civil.

Na verdade, esses Halos não levariam o Covenant em uma Grande Jornada, mas erradicariam toda a vida cônscia da galáxia — uma última defesa contra a mais apavorante ameaça que a galáxia jamais conheceu — e uma ameaça que o iludido Covenant despertou novamente pela segunda vez em cem mil anos.

O horror é o Flood — um parasita cônscio que consome tudo e que transforma em fantoches monstruosos aqueles que mata, e que não irá parar até que cada criatura pensante seja absorvida por seu plano cruelmente inteligente.

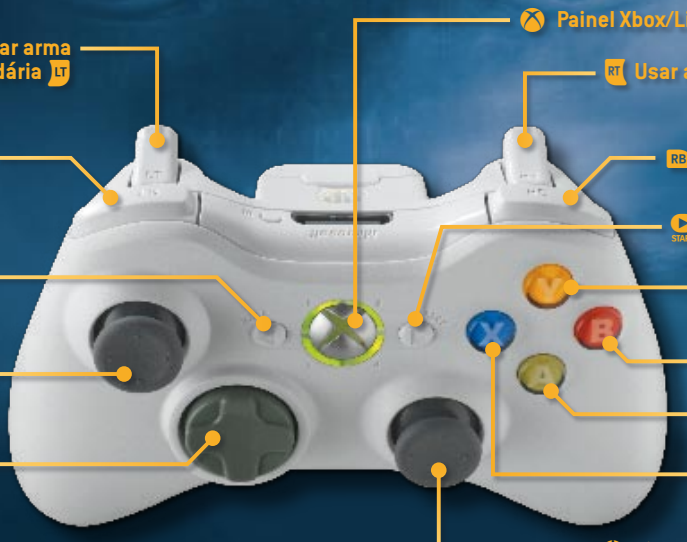
O segundo Halo foi ativado, colocando todas as instalações restantes em um perigoso estado de emergência latente — elas estão preparadas para disparar. Para piorar, o Covenant descobriu a localização da Terra, que há muito era ocultada, e destruiu quase toda a resistência Humana na busca de pistas vitais sobre a natureza do complexo de Halos, algumas das quais podem estar escondidas bem debaixo de nossos pés por incontáveis milênios.

Mesmo com nossos novos aliados, os Elites, e seu valente e respeitável líder, o Árbitro, ainda estamos em enorme desvantagem numérica. Os Prophets se dispõem contra nós - e forças maiores do que o Covenant movem-se maldosamente, decididas a destruir tudo, exceto o Flood.

Master Chief lança-se em direção à Terra em uma nave Forerunner, e ele pode ser nossa última chance de deter o Covenant, o Flood e a bomba relógio que é o complexo de Halos antes que todas as almas da galáxia sejam destruídas. Os riscos nunca foram tão grandes.

Chegou a hora de terminar a luta.

CONTROLES DO JOGO, PADRÃO



Lançar granada / Usar arma secundária (LT)

Usar duas armas / Recarregar ou Trocar arma secundária / Selecionar tipo de granada (LB)

Ver Placar de Multijogador / Relatório de Carnificina (BACK)

Mover / Mov. lateral Pressionar para agachar (L)

Lanterna (para cima) / Pressionar para falar (Multijogador)

Painel Xbox/Lista de amigos

Usar arma principal (RT)

Ação / Recarregar arma principal (RB)

Pausar / Configurações (START)

Trocar arma (Y)

Corpo-a-corpo (B)

Pular (A)

Usar equipamento (X)

Mirar / Virar / Olhar / Pressionar para fazer zoom (R)

Controles de Filme

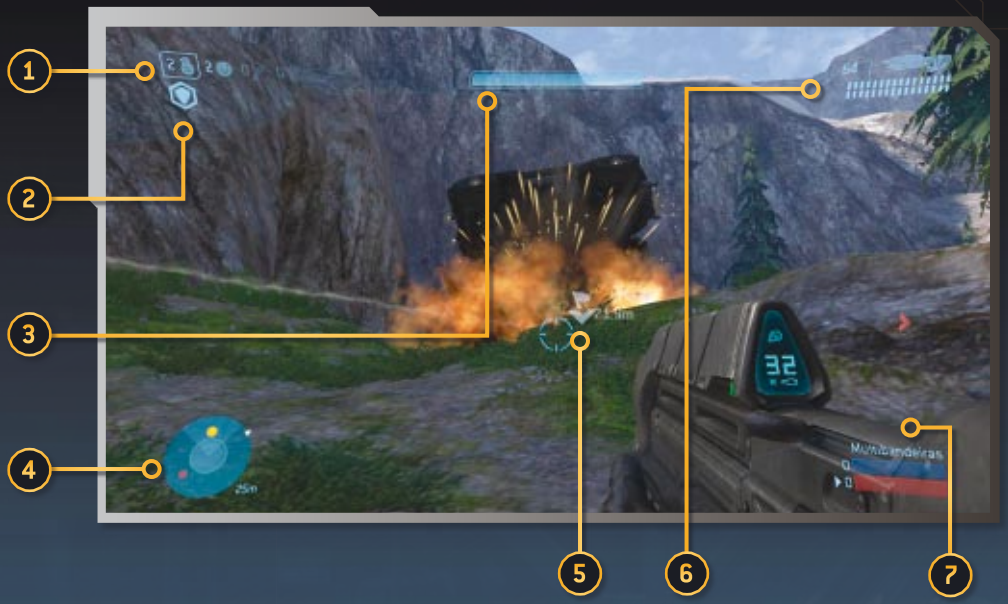
- Gatilho Esquerdo (LT): Impulsionar (câmera aérea)
- Gatilho Direito (RT): Câmara lenta/Avanço rápido
- Botão superior esquerdo (LB): Mover para baixo (câmera aérea)
- Botão superior direito (RB): Mover para cima (câmera aérea)
- Botão Y: Câmera aérea/Câmera do jogador
- Botão X: Ocultar/Exibir botão de controle
- Botão B: Ocultar/Exibir HUD
- Botão A: Reproduzir/Pausar
- Direcional analógico esquerdo (L): Mover câmera/ Pressionar para panorâmica (camera aérea)
- Direcional analógico direito (R): Olhar/Girar câmera (câmera aérea)
- Direcional: Trocar de jogador (câmera do jogador)

Controles de Fornalha, Modo Editar

- Gatilho Esquerdo (LT): Impulsionar
- Gatilho Direito (RT): Segure para girar item selecionado
- Botão superior esquerdo (LB): Mover para baixo
- Botão superior direito (RB): Mover para cima
- Botão Y: Apagar item
- Botão X: Opções de Inventário/Item
- Botão B: Segurar para soltar item selecionado
- Botão A: Pegar/Soltar item
- Direcional analógico esquerdo (L): Mover/Girar item selecionado
- Direcional analógico direito (R): Olhar/Girar item selecionado
- Direcional: Modo Jogar/Editar

VISOR FRONTAL DE DADOS (HUD)

Projetado graficamente no seu visor, o HUD mostra as armas, as granadas e o equipamento que você possui, a condição de seus escudos e de sua saúde, a proximidade de aliados e inimigos, e vários indicadores para eventos e explorações.



1. GRANADAS

Para ver todas as suas granadas, pressione LB. A granada selecionada ficará destacada em azul. Você não pode usar granadas empunhando duas armas. A quantidade de cada tipo de granada que você possui é indicada à esquerda do ícone. Se você ficar sem algum tipo, o ícone correspondente ficará cinza até que você reponha o estoque.

2. EQUIPAMENTO

Você pode carregar apenas um equipamento de cada vez. Pressione e segure RB para trocar seu equipamento atual por um item recém-localizado. O equipamento é posicionado na sua localização atual ao pressionar X.

3. ESCUDOS

Seu indicador de escudo será de um azul intenso quando estiver no estado ideal e ficará vermelho quando descarregar totalmente.

4. RASTREADOR DE MOVIMENTO

A armadura MJOLNIR Mark VI tem capacidade limitada de detecção de movimento. Ela pode diferenciar entre entidades aliadas (amarelo), inimigas (vermelho) e indicadores (branco). Parceiros multijogador que falarem por perto mostrarão um indicador de voz que ajudará você a localizá-los. A altitude não é diferenciada no rastreador, portanto use seus instintos para localizar inimigos acima ou abaixo de você. Um alvo movendo-se lentamente ou parado não aparecerá no rastreador de movimento, mas esta limitação também se aplica aos rastreadores de movimento dos adversários. Use isso em seu favor quando se aproximar sorrateiramente de um inimigo.

5. INDICADORES

Um indicador mostra a direção do seu próximo objetivo ou destino. Em jogos multijogador, ele indica a localização dos objetivos do jogo, como bandeiras e VIPs.

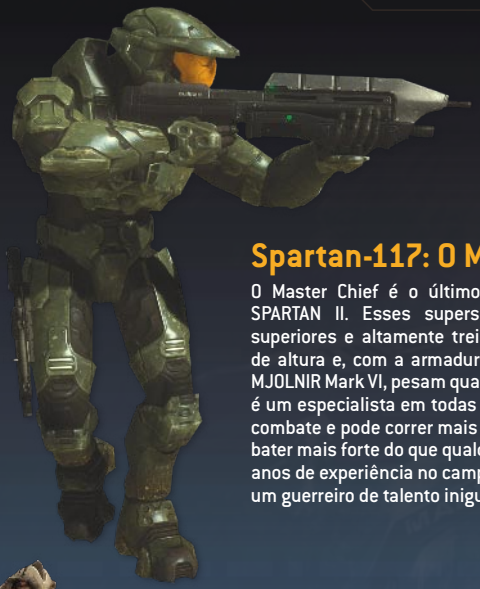
6. ARMAS E MUNIÇÃO/CARGA

A arma que você está usando no momento e a munição ou carga que ela contém são mostradas acima do ícone que indica a sua arma secundária. Quando está ficando com pouca munição ou carga, o ícone da arma sendo usada ficará vermelho; ou recarregue a munição (pressionar RB) ou troque de arma (pressionar Y) quando isso acontecer.

7. INFORMAÇÃO DE MULTIJOGADOR

Em jogos multijogador, informações como o tempo restante e a pontuação da rodada serão exibidas no canto inferior direito da sua tela. Para obter mais informações de modos de comunicação por voz, vá à pág. 22.

PERSONAGENS



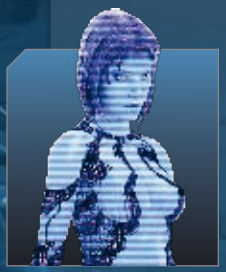
Spartan-117: O Master Chief

O Master Chief é o último dos soldados de elite SPARTAN II. Esses supersoldados geneticamente superiores e altamente treinados têm mais de 2m de altura e, com a armadura de assalto energizada MJOLNIR Mark VI, pesam quase 500kg. O Spartan-117 é um especialista em todas as armas e sistemas de combate e pode correr mais rápido, pular mais alto e bater mais forte do que qualquer Humano normal. Os anos de experiência no campo de batalha fazem dele um guerreiro de talento inigualável.



O Árbitro

O execrado Comandante da Frota de Justiça Particular do Covenant foi arrancado de seu posto e forçado a assumir a antiga Armadura do Árbitro - um hábito dos Elites segundo o qual um guerreiro é enviado em uma missão suicida para receber uma grande honra na morte. O Árbitro descobriu, porém, que a Grande Jornada do Covenant era uma mentira, e ele subseqüentemente iniciou uma guerra civil que abalou as estruturas do Covenant. A nação do Árbitro, os Elites, juntaram-se à luta da Humanidade contra o restante do Covenant.



Cortana

Cortana, a inteligência artificial mais sofisticada do UNSC, era a inteligência de bordo do cruzador da classe Halcyon *Pillar of Autumn*. Após ajudar a destruir o primeiro Halo, ela desapareceu durante os acontecimentos do Halo Delta. Seu último paradeiro conhecido foi a bordo do *High Charity*, encouraçado do Covenant subjugado pelo Flood e infestado de parasitas. Cortana é a única ligação com o incrível segredo do Halo. Ela precisa ser salva.

O Prophet of Truth

O capcioso líder do Covenant é um fanático que está levando sua civilização a um caminho suicida. Ele pretende ativar o Halo e sacrificará tudo e todos para fazê-lo. O Prophet acredita que pode seguir os Forerunner até seu misterioso destino final e compartilhar de seu poder antigo e ilimitado. Ele agora sabe que o segredo deste poder pode estar sob as antigas areias da Terra.



Gravemind

O virulento Flood se espalha absorvendo criaturas cônscias. Quando atinge uma certa massa crítica, ele desenvolve uma inteligência centralizada conhecida como Gravemind. Ele já foi destruído uma vez com a ativação do complexo de Halos, mas dessa vez ele não será detido em sua campanha para consumir todas as criaturas pensantes da galáxia. O Gravemind agora vaga livremente a bordo da antiga nave Covenant *High Charity*.



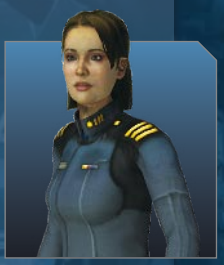
Sargento Johnson

O Sargento Major Avery Johnson é um veterano calejado e amigo de longa data do Master Chief. Soldado excelente e atirador incomparável, que já ultrapassou em muito a sua cota justa de combate, nenhum outro Humano conhece o Master Chief como Johnson. Ele sente-se em casa somente no coração da batalha, e fará qualquer coisa por seus homens e pelo seu planeta de origem.

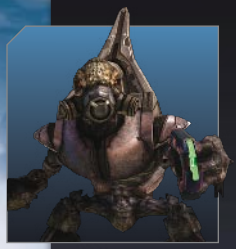


Comandante Miranda Keyes

A Comandante Miranda Keyes agora encontra-se na posição nada invejável de coordenar a resistência pós-invasão na Terra devastada e ocupada. Seu pai, o Capitão Jacob Keyes, morreu no Halo como uma das primeiras vítimas Humanas do Flood. A dedicação dela ao serviço e a habilidade natural ajudaram a evitar acusações de nepotismo durante sua carreira curta porém notável.

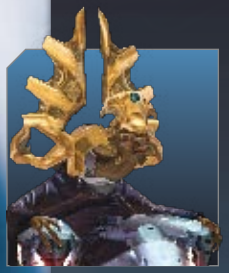


ESPÉCIES DO COVENANT



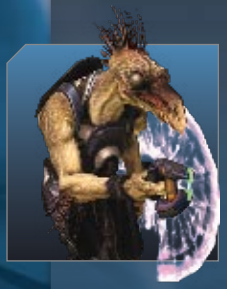
Grunts (Unggoy)

Robustos, cruéis e habilidosos com uma vasta gama de dispositivos do Covenant, os Grunts são uma força militar expressiva. Sua disciplina, entretanto, é baseada na hierarquia e dependente de uma liderança forte e da força dos números. Sem um líder, eles apresentam resistência significativamente menor.



Prophets (San 'Shyuum)

Líderes religiosos e políticos do Covenant, os Prophets impõem uma teologia errônea baseada na crença de que ativar o complexo de Halos anunciará uma espécie de processo de purificação chamado a Grande Jornada. Fisicamente frágeis, os Prophets exercem o poder através do comando absoluto da tecnologia do Covenant (e de outras tecnologias pilhadas).



Jackals (Kig-yar)

Menos poderosos fisicamente do que algumas espécies do Covenant, os Jackals são empregados principalmente como franco-atiradores devido à visão e destreza excelentes. A ausência de durabilidade física significa que eles freqüentemente empregam escudos de energia durante o combate. Atirar contra eles exige uma habilidade extraordinária.

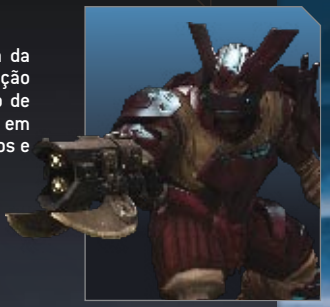


Drones (Yanme'e)

Esses guerreiros voadores semelhantes a insetos servem quase que exclusivamente como soldados profissionais e não se ajustam às normas sociais do Covenant. Sua habilidade de lutar durante o vôo faz deles uma excelente arma estratégica contra adversários terrestres.

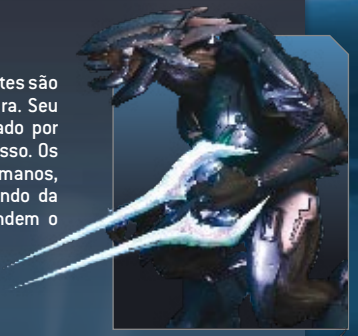
Brutes (Jiralhanae)

Uma mudança na hierarquia do Covenant na época da insurreição dos Elites elevou os Brutes a uma posição de comando militar. Os Brutes não perderam tempo de aplicar sua mentalidade de bando e de macho alfa em seu novo papel no Covenant. Eles são fortes, perigosos e propensos a atos de violência selvagem.



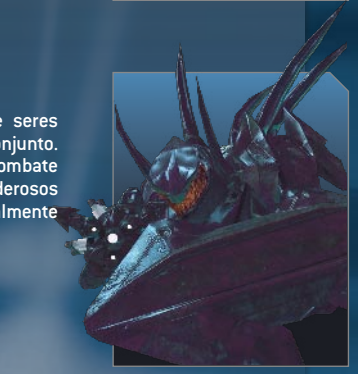
Elites (Sangheili)

Antiga classe militar dominante do Covenant, os Elites são guerreiros orgulhosos com uma história de bravura. Seu recente rompimento com o Covenant foi provocado por diferenças religiosas, mas a discórdia vai além disso. Os Elites agora aliaram-se aos antigos adversários Humanos, em parte por causa de um ressentimento profundo da liderança Prophet e em parte porque eles entendem o tamanho da ameaça Flood.



Hunters (Lekgolo)

Os Hunters são na verdade um aglomerado de seres vermiformes que criam uma forma blindada em conjunto. Eles sempre lutam em duplas, são a unidade de combate mais potente do Covenant e empunham poderosos canhões de plasma. Sua motivação política é totalmente desconhecida.



ARMAS

Os Spartans são treinados para usar qualquer arma encontrada no campo de batalha — Humana ou não. Esse treinamento e filosofia significam que o reabastecimento está sempre a uma vitória de distância. Eficientes e mortais, os Spartans freqüentemente consideram as forças adversárias como uma espécie de depósito ambulante de armas.

Armas do UNSC



PISTOLA* M6G
12 disparos/pente



SUBMETRALHADORA* M7/ SEM CÁPSULA
60 disparos/pente



FUZIL DE ASSALTO MA5C ICWS
32 disparos/pente



RIFLE DE BATALHA BR55HB SR
36 disparos/pente



ESPINGARDA M90A CAWS
6 cartuchos calibre 8



RIFLE DE PRECISÃO SRS 99D AM
4 disparos/pente



LANÇADOR DE FOGUETE M41 SSR MAV/AW
2 foguetes HE/Lançador



LASER SPARTAN WAV M6 GGNR
5 disparos/carga

Armas do Covenant



PISTOLA DE PLASMA*
100–150 kV, 2–3 dA



RIFLE DE PLASMA*
420–600 disparos/minuto (variável)



SPIKER* BRUTE
48 lanças/pente



NEEDLER
30 agulhas/compartimento



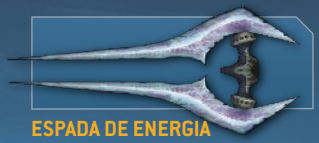
CARABINA
36 disparos/pente



ARMA BRUTE
6 disparos/fita



RIFLE DE RAIOS
18 disparos/carga



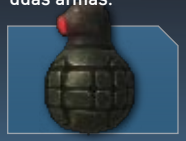
ESPADA DE ENERGIA
10 usos/carga

* INDICA ARMAS QUE PODEM SER USADAS NAS DUAS MÃOS

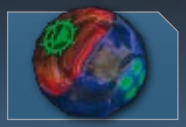
EQUIPAMENTO

Granadas

Você pode levar no máximo dois de cada tipo de granada por vez. Pressionar LB para alternar os tipos de granadas disponíveis quando não estiver empunhando duas armas.



GRANADA DE FRAGMENTAÇÃO
Fragmentação M9HE-DP
Raio de morte: 5m
Raio de ferimento: 15m



GRANADA DE PLASMA
Contrapessoal Tipo 1
Raio de morte: 4m
Raio de ferimento: 12m



GRANADA SPIKE
Contrapessoal Tipo 2
Raio de morte: 3m
Raio de ferimento: 11m

Armas de apoio

Uma torreta é normalmente ativada pressionando RB. Um Spartan, entretanto, é forte o suficiente para arrancar essas armas (pressione B enquanto usa a torreta) e usá-las quase como rifles. Quando removidas, essas armas têm capacidade limitada de munição.



CANHÃO DE PLASMA
Canhão de plasma automático Tipo 52
200 disparos/carga



METRALHADORA
AIE-486H HMG
200 tiros/pente



CÁPSULA DE MÍSSEIS
LAU-65D/SGM-151
8 mísseis guiados/carregador



Forças do UNSC e do Covenant recentemente posicionaram novos e poderosos equipamentos de combate para todas as frentes da guerra. Quando pegar um equipamento, você pode ativá-lo pressionando X ou trocá-lo por outro item diferente segurando RB. Nota: alguns equipamentos são ativados imediatamente após sua aquisição.

Eis algumas das muitas opções de equipamentos que você encontrará no campo de batalha:

ESCUDO BOLHA
Este escudo de energia globular de raio local desvia todos os projéteis e granadas arremessados. Seu efeito é de curta duração, e ele pode ser transposto simplesmente andando através dele. Depois de posicionado, o gerador é bastante frágil.

MINA TERRESTRE
Este explosivo sensível à pressão pode ser ativado ao menor contato com qualquer objeto físico ou mesmo com o campo gravitacional ou energético de veículos. O poder explosivo da mina é considerável, e elas devem ser manuseadas com extremo cuidado.

ELEVADOR GRAVITACIONAL
O uso básico dos geradores antigravitacionais encontrados nos veículos do Covenant proporciona um içamento de pequeno alcance, permitindo um fácil deslocamento vertical de pessoas, objetos e até de veículos.

VEÍCULOS

Veículos do UNSC



MONGOOSE

Tripulação: 2

Armamento: Sem armamento



WARTHOG LRV/LAAV

Tripulação: 2 (+ 1 atirador)

Armamento: Variável



SCORPION

Tripulação: 1 (+ 1 atirador e 4 passageiros)

Armamento: canhão de alta velocidade de 90mm, metralhadora de 7,62mm



HORNET

Tripulação: 1 (+ 2 passageiros)

Armamento: 2 sistemas de lançamento de munições guiadas Classe 2



PELICAN

Tripulação: 1 (+ 10 no compatimento de carga)

Armamento: Variável

Veículos do Covenant

GHOST

Tripulação: 1

Armamento: Canhões de plasma duplos (Alcance de 100–250 kW)



SHADE

Tripulação: 1

Armamento: 2 de energia Classe 2



WRAITH

Tripulação: 1 (+ 1 atirador)

Armamento: Morteiro de plasma, duplos canhões automáticos de plasma



BANSHEE

Tripulação: 1

Armamento: 2 de energia Classe 2, 1 de projétil Classe 2



PHANTOM

Tripulação: 1 (+ 2 atiradores e 24 no compartimento de carga)

Armamento: 3 de energia Classe 2



CONCEITOS BÁSICOS

Salas de jogo

Uma sala de jogo é o ponto de partida para todas as jogadas, edição de mapas e visualização de filmes no *Halo 3*. Cada sala lhe dá a opção de selecionar **Trocar de Sala** o que leva você (e seus amigos, se você estiver em um grupo) para uma sala de jogo diferente. As salas também permitem que você mude seu modo de rede entre **Xbox LIVE**, **Conexão Xbox** e **Local**. As cinco salas de jogos são:

- **CAMPANHA**
  Continue a aventura do Master Chief, enfrentando sozinho ou com amigos a força do Covenant, para combate em cooperação. Jogos em cooperação permitem que os jogodores juntem-se em equipes e coordenem ataques contra seus adversários, compartilhando veículos ou competindo por pontos em modo Placar de Campanha.

- **ORGANIZAR UM JOGO**
  Torne competitivas todas as partidas *online*, através do agrupamento automático de jogadores com níveis de habilidade similares, nas listas de jogos dedicadas aos tipos de jogos mais populares. Requer uma Assinatura Xbox LIVE® Ouro.

- **JOGOS PERSONALIZADOS**
  Crie uma partida privada ou personalize seus próprios jogos multijogador mudando várias configurações de jogo e de jogador. Por exemplo, se quiser fazer uma variante de punição do novo tipo de jogo Infecção, você pode armar os Humanos só com granadas e pistolas para combater um rapidíssimo Zumbi alfa com escudos vampirescos. Boa sorte, Humanos!

- **FORNALHA**
  Disponha objetos, equipamento e perigos dentro da geometria pré-definida de qualquer nível multijogador do *Halo 3*. Embora possa parecer simples, a mudança mais sutil pode ter um efeito surpreendente no jogo. Você pode criar variantes de mapa sozinho ou associado a amigos pelo Xbox LIVE ou pela conexão Xbox.

- **CINEMA**
  Assista, edite e faça fotogramas de filmes de jogos Campanha e Multijogador usando todas as combinações possíveis de ângulos de câmeras. Jogadores de *Halo 3* com uma Assinatura Xbox LIVE Ouro podem armazenar filmes e imagens *online* e compartilhá-las com os amigos.

Suas configurações

Suas configurações permitem que você acesse sua identidade no jogo, as configurações do jogador e as opções de compartilhamento de arquivo a partir de qualquer sala de jogo ou bem no meio da batalha. Para exibir **suas configurações**, pressione START a qualquer momento. **Suas configurações** se dividem em duas seções: **Mídia** e **Configurações**.

MÍDIA

FAVORITOS BUNGIE	Obtenha incríveis mapas, tipos de jogos, filmes e imagens novos... diretamente da Bungie para você.
ARQUIVO COMPARTILHADO	Gerencie os filmes, clipes de filmes, fotogramas, mapas e variantes de jogo que quiser compartilhar no Xbox LIVE. Requer uma Assinatura Xbox LIVE Ouro.
FOTOGRAMAS	Folheie seu álbum de recortes de sofrimento, inclusive com imagens dos seus próprios filmes de jogo e imagens baixadas dos amigos.
TRANSFERÊNCIAS ATIVAS	Consulte transferências de arquivo, em curso e pendentes.
MERCADO	Acesse o Mercado Xbox LIVE para ver arquivos, demos de jogos e muito mais relacionado ao *Halo*.
BUNGIE PRO	Entre para o Bungie Pro e aumente sua capacidade de Arquivo Compartilhado no Xbox LIVE.

CONFIGURAÇÕES

CONTROLES DO JOGO	Defina as preferências de botões, direcionais analógicos e como passar agachado.
APARÊNCIA	Escolha sua etiqueta de serviço, gênero e detalhes da armadura.
COMUNICAÇÃO POR VOZ	Controle como e quando você ouve vozes aliadas e inimigas durante Organizar um Jogo.
OPÇÕES DE TELA	Defina opções de legendas e de brilho da tela.

MULTIJOGADOR

Cada tipo principal de jogo no *Halo 3* agora possui um componente multijogador. Isso inclui Campanha, multijogador tradicional, edição de mapas e até assistir filmes de jogos salvos: cada aspecto de *Halo 3* agora pode ser apreciado com os amigos. Você pode experimentar todos os modos multijogador *Halo 3* no Xbox LIVE, na Conexão Xbox através de uma rede local (LAN) ou com tela dividida em um console Xbox 360®. Para escolher seu modo de **rede**, selecione Rede a partir de qualquer sala de jogo, e depois escolha **Xbox LIVE**, **Conexão Xbox** ou **Local**.

É necessário ter uma Assinatura Xbox LIVE Ouro para procurar jogos e ser servidor no Xbox LIVE.

Criando ou entrando em um grupo



Um grupo *Halo 3* é um grupo de jogadores que unem esforços em uma partida multijogador no Xbox LIVE, Conexão Xbox ou local pelo tempo que eles quiserem ficar juntos. Há várias maneiras de se criar um grupo: você pode juntar-se a adversários que conheceu em partidas Organizar um Jogo, você pode ser servidor de uma batalha particular na sala de Jogos Personalizados ou você pode pedir a um amigo para juntar-se a você na Fornalha para criar o mapa ideal.

Começar um grupo é fácil: escolha a sala para o tipo de jogo que você quer e selecione o modo de rede. Simples assim, você agora é o líder de um grupo de um só Spartan. Muito bem!

Como líder do grupo, você decide se ele será grande ou pequeno, quem você vai convidar e permitir que entre no grupo e se você se juntará ou não a outros grupos.

Para encontrar mais membros para o grupo, pressione Y em qualquer sala de jogo para ativar sua lista de amigos. Da sua lista de amigos você pode verificar os **Relatórios de Serviço** dos seus amigos e juntar-se aos grupos deles ou convidá-los para juntarem-se ao seu.

Privacidade do Xbox LIVE

Halo 3 tem várias opções de privacidade quando você jogar no Xbox LIVE. Em qualquer sala, selecione **Rede** e depois, em Xbox LIVE, escolha **Grupo disponível**, **Somente amigos** ou **Somente convidados**. **Grupo disponível** permite que amigos e qualquer jogador recente entrem no seu grupo. **Somente amigos** admitirá apenas amigos de membros atuais do grupo. **Somente convidados** é a opção mais reservada, e requer um convite de alguém do seu grupo para entrar.

Encontrando um jogo

Use a **sala de Organizar um Jogo** para encontrar adversários do seu nível de habilidade automaticamente. Depois que você escolher uma lista de jogos, o serviço de organizar um jogo irá comparar sua classificação e nível de habilidade (ou o nível médio do seu grupo) com os de todas as outras pessoas daquela lista de jogos. As listas de jogos estão divididas em listas por ranking e listas sociais dos tipos de jogos individuais e em equipe mais populares. Listas de jogos por ranking têm algumas restrições para manter o nível do campo de jogo (não são permitidos convidados nem grupos maiores do que o tamanho da equipe para essa lista de jogos), mas é somente jogando em partidas por ranking que você pode elevar seu nível de habilidade e atingir as classificações mais altas do UNSC.

Conexão Xbox

Para ser servidor ou encontrar um jogo da Conexão Xbox, vá até o menu **Rede** e selecione **Conexão Xbox**. Os jogos da Conexão Xbox estão listados no navegador de jogos. Ao selecionar um jogo no navegador, você verá os detalhes desse jogo e terá a opção de participar se o jogo não for privado, se não estiver lotado e se suas estatísticas de jogador permitirem.

Informações sobre Conexão do Xbox LIVE

Para obter mais informações sobre problemas de rede quando jogar *Halo 3* no Xbox LIVE, acesse **www.bungie.net/router**.

Criando um Jogo Personalizado

Configure seu jogo selecionando opções de jogo e de mapas na **Sala deJogos Personalizados**. Quando criar um jogo no Xbox LIVE, você pode limitá-lo usando opções de privacidade no menu da **Rede**. Veja "Privacidade no Xbox LIVE" na página 21 para obter mais opções de privacidade.

Tipos de Jogo

Halo 3 inclui todos os seus tipos de jogo preferidos e mais alguns novos. Aqui estão seus objetivos padrão:

- **VIP:** Proteja o seu VIP contra a outra equipe – e massacre o deles.
- **Assassino:** Mate, mate, mate adversários.
- **Bola Maluca:** Segure a bola o máximo que puder.
- **Capturar a Bandeira:** Marque pontos capturando a bandeira e devolvendo-a para a base da sua equipe.
- **Assalto:** Marque pontos detonando bombas na base da outra equipe.
- **Infecção:** Marque pontos matando o Flood ou infectando Humanos.
- **Juggernaut:** *Seja* o Juggernaut – se você for, todo mundo sairá atrás de você.
- **Dono do Morro:** Controle o morro pelo maior tempo possível.
- **Territórios:** Marque pontos controlando territórios no mapa.

Comunicação por voz

Durante jogos multijogador, os seguintes indicadores de comunicação por voz aparecerão no seu HUD para mostrar o modo de voz atual:

	**Bate-papo disponível:** O canal de voz está sempre disponível em jogos menores. É só falar que outros jogadores escutarão sua voz.
	**Pressionar para bater-papo:** Este ícone aparecerá quando você tiver que pressionar um botão para transmitir sua voz a outros jogadores. Isso é necessário em jogos maiores.
	Seu microfone está transmitindo.
	Comunicação por voz não é permitida.

Acesse as configurações de controle de jogo para escolher uma configuração de controle diferente que você irá pressionar para bater-papo. Por padrão, o controle é .

Criando uma variante de jogo personalizado

Para criar o seu tipo de jogo exclusivo, pressione X a qualquer momento na **Sala de Jogos Personalizados**. Os menus **Opções de Jogos** exibirão todos os elementos personalizáveis do jogo com base no tipo de jogo escolhido. Elementos personalizáveis incluem condições de vitória, posicionamento de veículos e armas, atributos do jogador e configurações sociais tais como opções de atirar em amigo.

Você pode salvar seus jogos personalizados preferidos para usá-los mais tarde a partir da tela **Opções de Jogo** ou depois de selecionar o jogo personalizado na lista de **Jogos Recentes** do menu Jogos. Você pode fazer *upload* de jogos personalizados salvos para seu **Arquivo Compartilhado** para compartilhá-los com amigos no Xbox LIVE.

Relatório de Carnificina

Depois de cada batalha, você pode pressionar BACK para exibir o **Relatório de Carnificina,** onde você verá as estatísticas de todos os jogos, assim como o **Relatório de Serviço**, os **Arquivos Compartilhados** e os cartões de jogador de todos os jogadores do jogo. Selecione o nome de um jogador e pressione A no **Relatório de Carnificina** para ver os detalhes das medalhas dele e da **Carnificina do Jogador**.

Patentes Spartan

Jogue em **Organizar um Jogo** para ganhar uma patente Spartan. Você começará como um recruta inexperiente nas fileiras e, se você se esforçar, poderá chegar ao posto de oficial. As patentes comuns exigem Experiência (EXP), que você ganha tendo um bom desempenho nas listas de jogos por ranking e sociais. Postos de oficiais exigem que você atinja um marco de "Habilidade máxima", além de atingir a EXP exigida. Você deve jogar (e ganhar) em listas de jogos por ranking para aumentar seu nível de habilidade.


RECRUTA


SARGENTO


TENENTE

Acesse **www.bungie.net** para obter uma explicação mais detalhada do sistema de patentes Spartan e do uso do mesmo em Organizar um Jogo.

Arquivo Compartilhado

Seu **Arquivo Compartilhado** é um espaço separado, nos servidores da Bungie mas acessível de dentro do *Halo 3*, que permite armazenar e compartilhar arquivos do jogo com outros jogadores do *Halo 3*. Você pode fazer *upload* de filmes, clipes, fotogramas, variantes de mapas e tipos de jogos personalizados para seu **Arquivo Compartilhado** e depois recomendá-los a outros para que possam apreciar sua criatividade. Você também pode ver o **Arquivo Compartilhado** de qualquer outro jogador do *Halo 3* destacando o nome dele de dentro de uma sala de jogo e depois pressionando A para ativar os **os detalhes do jogador.**

Para obter mais informações sobre opções de **Arquivo Compartilhado** e limitações de espaço, acesse **www.bungie.net**.

Jogando em Cooperação

Acesse a **Sala de Campanha** para iniciar ou continuar a campanha do *Halo 3* em modo cooperação. Em modo cooperação, os jogadores trabalham juntos, planejando e coordenando ataques, operando veículos e lutando como uma equipe para derrotar a ameaça do Covenant. Jogo em cooperação muda completamente o ritmo, as regras e a sensação do jogo. É altamente recomendado que em modo cooperação os jogadores selecionem um dos níveis de maior dificuldade tais como Heróico ou Lendário.

Pontuação de Campanha

Jogos em cooperação e individuais agora armazenam informações sobre o número de mortes, as armas usadas e outras estatísticas de batalha para cada jogador para que você finalmente possa provar qual de seus companheiros de cooperação é o Spartan mais cruel. Para acessar as opções de **Pontuação de Campanha**, pressione X na **Sala de Campanha**. Quando a **Pontuação de Campanha** estiver ativada, os pontos serão exibidos no canto inferior direito da tela e as estatísticas serão exibidas em um **Relatório de Carnificina** mostrado no final de cada nível.

ASSISTINDO FILMES

O **Cinema** permite que você assista, edite, renomeie, faça fotogramas e compartilhe seus filmes salvos. Toda vez que você joga uma partida no *Halo 3*, você pode salvar uma cópia do jogo para assistir depois no **Cinema**. Os filmes são divididos em categorias de acordo com o tipo, então você terá filmes de Campanha, Multijogador e Fornalha, e também Clipes de Filme.

Quando você começar a assistir um filme salvo, prepare-se para vivenciar *Halo* como nunca experimentou antes. Você não está mais jogando, em vez disso está conduzido a câmera para assistir cada confronto da maneira que você quiser. Siga a pessoa que salvou o filme em primeira pessoa, siga de perto qualquer um com a visão de terceira pessoa ou use o modo de câmera aérea e mova-se livremente para ver de perto uma morte particularmente humilhante. Você agora tem o controle total da câmera.

E se você quiser que o mundo veja quando você matou três com o Laser Spartan mas talvez não o suicídio com a granada que aconteceu quando você comemorava a vitória? Sem problemas, apenas vá até o momento certo no filme e apertando alguns botões você pode gravar e salvar um novo Clipe de Filme mostrando suas próprias perspectivas em cinematique da ação. Os Clipes de Filme também são uma ótima maneira de salvar e estudar estratégias de adversários que você enfrenta *online*.

Quando estiver assistindo um filme no **Cinema**, pressione X para exibir/ocultar o **painel de controle do Cinema** e START para uma visão geral dos controles da câmera.



Para obter mais informações de como salvar, assistir e editar filmes, acesse **www.bungie.net**.

A FORNALHA

A **Fornalha** é um novo modo de jogo que permite que você ajuste, crie ou até mesmo destrua os objetos presentes em qualquer mapa multijogador. Em suma, bem-vindo à dominação do mundo!

Embora você possa mover-se e lutar livremente como um jogador em **Fornalha**, o trabalho de verdade é feito no **Modo Editar**. Pressionar ↑ para cima levará você ao **Modo Editar**, onde você ganha a habilidade de manipular os objetos (armas, veículos, objetivos dos mapas e mais) à sua volta. Pressionar ↑ para cima novamente o levará de volta ao **Modo Jogador** para que você possa testar as mudanças que efetuou.

Reformar um mapa pode dar muito trabalho, mas você pode solicitar a ajuda de outros jogadores da **Fornalha**. Até oito jogadores podem juntar-se a um jogo de **Fornalha** através de conexão Xbox ou Xbox LIVE, e até quatro jogadores podem construir juntos no modo local de tela dividida. Coopere com seus amigos para acelerar o trabalho, mas não se esqueça de lançar-lhes uma bobina de fusão de vez em quando...

Aqui estão algumas dicas para ajudar você a começar:

- Você recebe um determinado orçamento para adicionar itens a cada mapa e, se você ficar sem créditos, é só apagar objetos-padrão do mapa para ganhar alguns créditos de volta.
- Nem todos os objetos (veículos, em particular) estão disponíveis para uso em todos os mapas.
- Pressione X quando um objeto estiver realçado para saber mais sobre ele e conhecer as opções disponíveis nesse mapa.

Quando terminar de refazer o mundo, lembre-se de salvar sua nova Variante de Mapa pressionando START e selecionando **Salvar Mapa**. Então, teste seu novo mapa na **Sala de Jogos Personalizados** ou faça *upload* dele para seu **Arquivo Compartilhado** para mostrá-lo a seus amigos.

Você pode rever os controles de **Fornalha** e outras opções pressionando START a qualquer momento dutante uma sessão de jogo **Fornalha**.

Acesse **www.bungie.net** para obter mais informações de como usar a Fornalha.

BUNGIE.NET

Bungie.net é uma comunidade, uma fonte de informações sobre o *Halo* atualizada constantemente, e uma fonte centralizada para sua história *online* do *Halo 3*.

As atrações e funções disponíveis no site incluem extensos relatórios de carnificina pós-jogo, com informações detalhadas sobre quem matou quem, com o quê e onde. Na Bungie.net você também assiste e compartilha fotogramas do jogo em alta resolução a partir do seu **Arquivo Compartilhado**, para que você possa criar e editar uma galeria com os seus momentos preferidos do *Halo 3* e compartilhá-la com o mundo.

Você também pode assistir, avaliar e recomendar outros itens do **Arquivo Compartilhado** de amigos ou mesmo do seu. Você pode solicitar *download* de filmes legais ou variantes de jogo para seu console Xbox 360 e os receberá automaticamente na próxima vez que você entrar no *Halo 3*. Mas isso é apenas o começo – Bungie.net também permite que você exiba suas estatísticas multijogador agregadas até então, dados de meta-jogo e também mostra a você e ao mundo quais conquistas você alcançou.

E, ampliando os aspectos sociais do jogo multijogador, também permitiremos que você veja suas estatísticas comparando-as com as do pessoal de sua lista de amigos, estimulando a competição entre colegas e amigos, em vez de simplesmente perder sua identidade e estatísticas em um mar de jogadores. Esse placar de líderes do *Halo 3* apenas entre amigos é uma ótima maneira de criar competição e disputa entre amigos. Bungie.net pode até mesmo rastrear seu histórico de promoções, para que você possa lembrar saudosamente de seus dias como um pobre soldado raso.

Bungie.net é mais do que uma extensão da sua experiência com o *Halo 3* - é um lugar organizado e bem iluminado para conhecer pessoas com interesses parecidos e que compartilham o mesmo prazer por jogos. Conheça novos jogadores e compartilhe momentos, conteúdo e jogos. Vamos apresentar uma variedade de manuais de estratégia, entrevistas, *podcasts*, notícias, atrações e constante interação com a comunidade. Existe até uma loja Bungie.net, onde você encontrará artigos exclusivos. Bungie.net existe para tornar a experiência do jogo ainda melhor e mais intensa do que jamais foi.

XBOX LIVE

O produto Xbox LIVE não está disponível para todos os países do mundo onde o Xbox é comercializado. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite **www.xbox.com/live**.

Jogue com outra pessoa e com todo mundo, a qualquer hora, em qualquer lugar com o Xbox LIVE. Construa o seu perfil (seu cartão de jogador). Bata-papo com seus amigos. Faça o download do conteúdo no Xbox Live Marketplace. Envie e receba mensagens de voz e vídeo. Fique conectado e se junte à revolução.

Conexão

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console do Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox Live. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox Live está disponível em sua região visite **www.xbox.com/live**.

Controle de conteúdo pelos pais

Essas ferramentas fáceis e flexíveis permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças e os adolescentes podem ter acesso com base na classificação do conteúdo. Para mais informações visite **www.xbox.com/familysettings**.

O DISCO RÍGIDO XBOX 360

Os aspectos avançados de jogo do *Halo 3* exigem um disco rígido Xbox 360. Por exemplo, usar um disco rígido possibilita fazer *download* de conteúdo novo e compartilhar jogos personalizados, filmes salvos e fotogramas. Acesse **www.bungie.net** para obter mais informações sobre o funcionamento do disco rígido no *Halo 3*.

CRÉDITOS

Gerente de estúdio
Harold Ryan

ARTE

Diretor de arte
Marcus Lehto

Supervisores de ambiente - Campanha
Christopher Barrett
David Dunn
Michael Wu
Mike Zak

Artistas de ambiente - Campanha
Eric Elton
Milton Cadogan
Frank Capezzuto
Vic DeLeon
Samuel Jones
Paul Russel
Ken Taya

Supervisor de ambiente - Multijogador
Chris Carney

Artistas de ambiente - Multijogador
Mike Buelterman
Steve Cotton
Justin Hayward

Supervisor de arte 3D
Shi Kai Wang

Artistas de 3D
Eric Arroyo
Arnold Ayala
Travis Brady
Tom Doyle
Raj Nattam

Animadores
John Butkus
Jeremy Fones
Bill O'Brien
Jason Robertson
Nathan Walpole

Animação adicional
Roberta Browne

Arte de conceito / Céus / Pinturas
Dorje Seattle Bellbrook
Isaac Hannaford

Supervisor de arte de efeitos
Steve Scott

Artista de efeitos
John Gronquist

Supervisor de arte técnica
Paul Clift

Artista de técnica
James Haywood
David Hunt
Steve Theodore

ÁUDIO

Diretor/Compositor
Martin O'Donnell

Supervisor de áudio/Design de som
Jay Weinland

Design de som/Música adicional
C Paul Johnson

CINEMATIQUES

Diretor de cinematique
CJ Cowan

Design de cinematique
Kurt Nellis
Lee Wilson

DESIGN

Supervisores de design - Campanha
Paul Bertone
Rob Stokes

Designers - Campanha
Dan Miller
Chris Opdahl
Niles Sankey

Supervisor de design de jogo
Jaime Griesemer

Designer de jogo
Francois Boucher-Genesse

Supervisor de design - Multijogador
Tyson Green

Designer - Multijogador
Lars Bakken

ENGENHARIA

Supervisores de engenharia
Chris Butcher
Hao Chen
Charlie Gough
Zach Russell
Drew Solomon
Ben Wallace

Engenheiros - Campanha
Max Dyckhoff
Eamon McKenzie
Adrian Perez
Greg Snook

Engenheiro - Campanha/Terminais de escrita adicionais
Dàmiàn Isla

Engenheiros de gráficos
David Cook
Chris Tchou
Luis Villegas
Xi Wang

Engenheiros - Multijogador
Jon Cable
Petar Kotevski
Aaron Lieberman
Luke Timmins
Stefan Sinclair

ENGENHARIA DE PRODUÇÃO

Supervisor de engenharia de produção
Graham Bartlett

Engenheiros de produção
Joshua Rodgers
Tim Williams

Supervisor de engenharia de ferramentas
Mat Noguchi

Engenheiros de ferramentas
Bob Glessner
Tristan Root
Sean Shypula
Michael R Williams
Roger Wolfson

DESIGN GRÁFICO E INTERFACE DO USUÁRIO

Supervisor de design gráfico
Aaron LeMay

Interface do usuário
David Candland
Colm Nelson

Artista de gráficos
Lorraine McLees

PRODUÇÃO

Produtor executivo
Jonty Barnes

Supervisores de produção
James McQuillan
Joseph Tung

Produtores
Curtis Creamer
Matthew Burns
Allen Murray
Matt Priestley

Gerente de desenvolvimento
Steve Reddoch

TESTES

Gerente de testes
Jamie Evans

Supervisores de testes
Doug Boyce
David Gasca
Domenic Koeplin

ROTEIRO

Diretor de redação
Joseph Staten

Editor-Chefe
Frank O'Connor

Roteiristas
Robt McLees
Luke Smith

EQUIPE BUNGIE.NET

Marketing da Bungie/RP/Supervisor de Comunidade
Brian Jarrard

Supervisor de programação da Web
Chris Gossett

Programador da Web
Tom Gioconda

Supervisão geral
O Webmaster da Bungie

ESPINHA DORSAL DA BUNGIE

Coordenador de Negócios Sênior
Alta Hartmann

Administrador de negócios
Davina Chan Gallagher

Supervisor de TI
Steve Lopez

Supervisor de Helpdesk
James Parks

Segurança
Philip Kauffman
Laszlo Kiss
Jerome Simpson

APOIO ADICIONAL

Design gráfico
Erik Bertellotti

Composição musical e produção de áudio
Michael Salvatori

Orquestração
Stan LePard

Editor de roteiro
Peter O'Brien

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Robert Aguilera
Michel Bastien
Joe Cruz
Brad Dennis
Darrell Frost
Max Hoberman
Tomonobu Itagaki
Shane Kim
Don Leeds
Peter Marks
Don Nguyen
Team Ninja
Pete Parsons
Cameron Payne
David Scott
Wes Shriner
Lori Soloman
Phil Spencer
Jeff Williams
Yaron Yedidia
Equipe operacional do Xbox LIVE

VOZES DOS ATORES

Elenco do Cinematique *GUILTY SPARK 343:*
Tim Dadabo

ÁRBITRO:
Keith David
MASTER CHIEF:
Steve Downes
CORTANA:
Jen Taylor
GRAVEMIND:
Dee Bradley Baker
LORD HOOD:
Ron Perlman
SGTO. JOHNSON:
David Scully
CMDTE. MIRANDA KEYES:
Justis Bolding
SHIPMASTER:
Robert Davi
PROPHET OF TRUTH:
Terence Stamp

Elenco de Inteligência Artificial

BRUTES:
Steve Blum
Ken Boynton
Fred Tatascoire
BRUTE CHIEFTAIN:
John DiMaggio
CIVIS:
Todd Licea
Mark Lund
ELITES:
Ron Hippe
David Scully
GRUNTS:
Chris Edgerly
Mark Fullerton
Roy Stanton
Joseph Staten
FUZILEIROS:
Adam Baldwin
Nika Futterman
Mikey Kelley
Andy McKaige
Nolan North
Katee Sackhoff
Alan Tudyk
David White
Debra Wilson Skelton
SARGENTOS:
Nathan Fillion
Pete Stacker
LOCUTOR MULTIJOGADOR:
Jeff Steitzer

VOZES ADICIONAIS
Adam Adcock
Chris Anderson
Burnie Burns
Christopher Davis
Eric Fredrickson
Joel Heyman
Dan Godwin
Joel Heyman
Matt Hullum
Bob O'Donnell
Geoff Lazer Ramsey
Jonathan Ross
Juan Ruiz
Jason Saldaña
Gus Sorola
Petey Lee Winfield
Os jogadores adicionais da Bungie

Serviços de produção de elenco e narração
Blindlight

PARCEIROS DE ANIMAÇÃO DE CINEMATIQUE

Supervisor de animação
Emilio Ghorayeb

damnfx
Chris Capell
Peter Skovsbo
Jonathan Abenhaim
Sungjin Ahn
Dana Boadway
Cristinel Bostan
Frédéric Côté
Alexandru Dragutescu
Timothy Heath
Michael Kitchen
Bartek Kujbida
Nadine Lavoie
Sang Ho Lee
Éric Lessard
Dave Massicotte
Shawn McClelland
Praveen Moodley Nadaraju
Darryl Purdy
Graeme Revell
Peter Reynolds
Carlos Rosas
DownUnda Thunda
John Velazquez
Joon Yang
Ryan Yee
Philippe Zerounian

Zoic Studios
Gina Fiore
Andrew Orloff
Aaron Sternlicht
Dustin Adair
Robert Blye
Sean Comer
Mike Kirylo
Garrett Norlin
Mark Shimer

PUBLICAÇÕES MICROSOFT GAME STUDIOS

Produtor executivo
Jim Veevaert

Jurídico/Assuntos empresariais
Kirsten Duvall
Don McGowan
Frank Pape

Engenharia
Russ Almond
Michael Mournier
Aaron Nicholls
Kutta Srinivasan

Gerente de programação
Sam Charchian

JOGOS DA MICROSOFT (XBOX)

Apoio de engenharia
Peter Comley
Aleks Gershaft
Marwan Jubran
Matt Lee
Mike Ruete
Paul Newson
John Yip

Financeiro
Dennis Durkin
Doug Ralphs
Arthur Tien

RH/Recrutamento
Justin Jumani
Denise Novosel
Michael Walters

Pesquisa
Thore Graepel
Ralf Herbrich
Peter Pike Sloan
Phillip Trelford

Experiência d usuário
Dana Fos
Kevin Grace
Jeannie Voirin-Gerde
Chris Lassen
JoAnne Williams
Matt Whiting

supervisor de experiência do usuário
Randy Pagulayan

Engenheiros de experiência do usuário
John Hopson
Kris Moreno

PESQUISA MICROSOFT ÁSIA

Pesquisadores
Minmin Gong
Yaohua Hu
Zhipeng Hu
Xing Huang
Xingguo Liu
Kun Zhou

TESTES MICROSOFT

Supervisor de testes
Rick Lockyear

SDET
Steve Alliston
Melissa Batten
Tony Bradley
Evan Brandt
Paul Gradwohl
Paul Grimes
Eric Helbig
Doug Jelen
Bill Metters
Johnney Nguyen
Matt Richenburg
Mike Yurka

PLATAFORMA & XBOX LIVE
Mei-Mei Bong
Cliff Garrett
Ian Lewis
Michael Maston
Zsolt Mathe
Oliver Miyashita
Eric Neustadter
Kevin Salcedo
Steve Smith
Jason Strayer
Victor Tan
Daryl Welsh

MARKETING & RP
Chris Lee
Jen Martin
Jerret West

EQUIPES DE LOCALIZAÇÃO MICROSOFT

EMEA (Europa/Brasil)
Peter Fitzpatrick
Michael Ivory
Niamh Marsh
Jamie O'Connell
Jason Shirley

Japão
Seigen Ko
Go Komatsu

Coréia
Kyoung Ho Han
In Goo Kwon
Kyoung Han Yoon

Redmond
Yasmine Nelson

Taiwan
Robert Lin
Andy Liu

PARCEIROS DE DESENVOLVIMENTO MICROSOFT

FASA
Ruth Caspary
David (dj) Johnson
Mike Porter

Rare
Jason Baggett
Ross Bury
John Doyle
Giorgio Grecu
Gareth Lough
Stephen McFarlane
Lee Musgrave
Richie Prado
Gary Talbot

PRODUTORES, ENGENHEIROS & ARTISTAS CONTRATADOS 104
Phoenix Cheng
Eva Lin

Corestaff
Kari Erickson

Filter
Harold Lamb
Matt Waggle

FilmOasis
Kate Christensen
Mason Funk
Wendy Grande
Bryan Hargrave
Esmeralda McQuillan
David Parker
Jon Price

Japan Convention Service
Yuki Harima

LUX
Doug Startzel

Recruit Staffing
Masao Okamoto

Sakson & Taylor
David Allen
Ginny Baldwin
Matt Bennier
Troy Allen Coleman
Carlos Fins
Andrew G Davis
Emilio Gandin
Tetyana Golub
Morgan A Hill
Jason Keith
Matt Kelly
Scott Kikuta
Michael Means
Carlos Naranjo
Kevin Paul
Cameron Pinard
Jeremiah Strong
Jason Sussman
Stosh Steward
Mark Yeend

Wise HR
Byung Hoon Lee

TESTADORES CONTRATADOS

Excell Data Corporation
Michael Axworthy
Dustin Backlund
Joshua Baran
Aleksandr Bezman
Ryan Blosser
Josiah Bolek
Dan Callan
Judy Chan
Jason Cole
James Comstock
Christopher Daltas
Matthew Frank
Christopher Greenhaw
John Harris
Andrew Hopper
Nicholas Jerden
Scott Kankelborg
Tomonori Kinoshita
Craig Krohn
Reed Lawrenson
Brian T McGee
Brian Meloy
Travis Pijut
James Phillips
Kelly Rios
Shay Sanders
Nathan Schneider
Derek Shefveland
Kale Stutzman
Johann Tang
Kari Toyama
Mike Toyama
Jon Weisnewski
David Yingling
Nick Zuclich

Volt
Nicholas Apple
Daniel Bach
Ernest Andrew Belousek Jr.
Tyler Booth
Eric Boughton
Angela Serrano Brummett
Kevin Claus
Kieth Conner
James Costello
Mario Curro
Joshua Daniels
Jim Davis
Joel Day
Robert Delaware
Charles Gendron Dupont
Brandon Edsforth
Steve Farnell
Cory Gerber
Harpreet Gill
John Graham
Rahsaan Green
Imran Goychayev
Michael Graeber Jr.
Nicholas Gerrone
Andrew Harrison
Brian Haucke
Brian Hayward
Danny Hollefreund
Cau H Huynh
Micah Jelmberg
Rye Johnson
Owen Jungeman
Joe "Claw" Kelsay
Kyle Kirkpatrick
Jeffrey Kleinman
Justin Lakin
Jiyoung Lee
Brahm Lichty
Lenny Lim
Andrew Lovvorn
Mark McClarin
Evan McConnaughey
Daniel Monroe
Paul Morris
Daniel Murdock
Mark Neiderer
David Ouimet
Patrick Orr
Justin Charles Phillips
Rob Primozich
Primo Adriano Pulanco
Jeremiah Pieschl
Robert Rodgers
Ernesto Cabanes Sanchis
Stephen Schuckenbrock
Darryl Shack
Joe Sifferman
Charles E Shuler Jr.
Jeremy Slavin
Dion Sorenson
Corey Stelton
Brian Sturm
Colin Suess
Kyle Symonds
Will Thompson
Tor Ulstein
Mark Uyeda
Geoff Watenpaugh
Charlie Whiton
Benjamin J Wommack
Ching Fong Yip
Tristan Yolton
Chris Wilson
Cameron Laborde Zank

Xversity
Victor De Saboya

AGRADECIMENTOS SUPER ESPECIAIS A ALGUMAS DAS MAIORES COMUNIDADES QUE NOS APOIAM (EM ORDEM ALFABÉTICA)

7th Column – Bungie's Underground Army
Claude Errera
Halo.Bungie.Org (http://halo.bungie.org)
High Impact Halo (www.highimpacthalo.org)
Major League Gaming (www.mlgpro.com)
Miguel Chavez
Rampancy.net (www.rampancy.net)
Red vs. Blue (www.redvsblue.com)
Skip Weasel
Subnova (www.subnova.com)
This Spartan Life (www.thisspartanlife.com)
Todos os leais membros da Bungie.net e moderadores de fóruns

E finalmente...

A literalmente centenas de amigos, familiares, parceiros, colegas e membros da comunidade que não pudemos agradecer por falta de espaço.

GARANTIA LIMITADA PARA SOFTWARE DE JOGO XBOX ("GAME") ADQUIRIDO NO BRASIL

GARANTIA

A Microsoft Corporation ("Microsoft") garante a você, comprador original do Game, esse produto contra defeitos de projeto, fabricação, montagem ou em decorrência de vícios de qualidade do material, que o torne impróprio ou inadequado ao uso a que se destina, por um período de 90 dias a partir da data constante na nota fiscal de aquisição. Se você encontrar um problema no Game coberto por esta garantia dentro do período de 90 dias, seu revendedor autorizado optará entre consertá-lo ou substituí-lo, sem custos, conforme o processo identificado abaixo. Esta garantia limitada: (a) não se aplicará se o Game for usado para fins comerciais ou empresariais; e (b) será automaticamente invalidada se os problemas com o Game estiverem relacionados com acidentes, abusos, vírus, aplicação ou uso incorretos.

EXERCÍCIO DA GARANTIA

As solicitações de garantia deverão ser feitas junto ao centro de Assistência ao consumidor Xbox, cujo telefone está indicado na contra capa do Manual. Entregue o Game a Microsoft junto com uma cópia da nota fiscal de compra e uma explicação sobre o problema verificado no Game. Após a entrega do Game, a Microsoft terá trinta dias para consertá-lo ou substituí-lo, conforme for a opção exclusiva da Microsoft. O Game substituído será garantido pelo período restante da garantia original ou por trinta dias a partir do recebimento, o que for mais longo. Caso o produto não seja substituído ou o defeito não seja reparado pela Microsoft no prazo de trinta dias, você poderá escolher entre: substituir o produto por outro; ou obter a restituição da quantia que você pagou pelo produto Xbox atualizada; ou receber o abatimento proporcional do preço.

LIMITAÇÕES

Esta garantia limitada substitui quaisquer outras garantias, condições ou obrigações, expressas ou legais, e nenhuma outra de qualquer natureza será feita em nome da Microsoft, seus revendedores ou fornecedores. **Essa garantia é válida apenas para games adquiridos dos revendedores autorizados no Brasil cuja lista de referência pode ser consultada no site www.xbox.com**. A garantia limitada perderá a validade e a Microsoft não terá qualquer responsabilidade se:

- Não for apresentada a nota fiscal de aquisição do game de um revendedor autorizado no Brasil;
- O game for usado em condições diferentes das que estão indicadas no Manual do Usuário
- O game for usado para propósitos comerciais ou empresariais (incluindo aluguel e arrendamento);
- O game for danificado por caso fortuito, força maior, qualquer agente da natureza (raio, enchente, maresia, etc.), mau uso, abuso, negligência, acidente, manuseio, uso ou emprego incorreto, ou por quaisquer outras causas que não tenham relação com materiais defeituosos da Microsoft ou à mão de obra da Microsoft;
- O game for danificado por programas, dados, vírus ou arquivos,
- Se for reparado, modificado ou alterado por quem não pertença à rede autorizada da Microsoft.

Essa garantia limitada é exclusiva do game descrito no Manual do Usuário. Não inclui despesas de transporte, frete, seguro, constituídos esses itens de sua responsabilidade (o comprador original).

Em caso de dúvidas relacionadas a esta garantia, entre em contato com o seu revendedor ou com a Microsoft em:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 EUA

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR XBOX

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- **Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX**
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- **No México, ligue 001-866-745-83-12**
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- **Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830**
- **No Chile, ligue 1230-020-6001**
- **No Brasil, ligue 0800-891-9835**

Para mais informações visite **www.xbox.com**

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© & Ⓟ 2007 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, Bungie, a logomarca Bungie, Halo, a logomarca da Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, as logomarcas do Xbox e/ou outros produtos da Microsoft aludidos aqui são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft.

Desenvolvido pela Bungie para a Microsoft Corporation.

BINK VIDEO Utiliza Bink Video. Direitos autorais ©1997–2007 de RAD Game Tools, Inc.

CRIWARE Ferramentas de desenvolvimento e tecnologia relacionada fornecidas sob licença da CRI Middleware, Inc. © 2007 CRI Middleware, Inc. Todos os direitos reservados.

Amostras vocais cortesia de Spectrasonics *Symphony of Voices* coleção de CD-ROM

zlib Library Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly e Mark Adler

Fabricado sob licença de Dolby Laboratories.

WAVES plug-ins de áudio WAVES (**www.waves.com**)