XBOX 360



Para saber mais sobre os recursos de *Halo®: Combat Evolved* Anniversary, acesse:

www.halowaypoint.com/remastered

HALO WAYPOINT

ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia as instruções do console Xbox 360®, o manual do sensor KINECT™ e os manuais de qualquer outro periférico para obter informações importantes sobre saúde e segurança. Guarde todos os manuais para referência futura. Para reposição dos manuais de hardware, visite **www.xbox.com/support** ou ligue para o Atendimento ao Cliente Xbox.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade
Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video 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 video 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.

DEZ ANOS DE HALO

É difícil imaginar isso agora, mas, em 2001, quando *Halo: Combat Evolved* foi lançado, o cenário dos videogames era muito diferente. Haviam jogos de tiro em primeira pessoa, e até mesmo soldados de ficção científica, mas nada parecido com a experiência icônica que *Halo* oferecia: combate em ritmo alucinante contra inimigos de uma inteligência artificial convincente, em um universo concreto com uma história rica e épica e um elenco de personagens memoráveis.

Agora em 2011, é impossível imaginar o cenário dos videogames sem ele. Se *Halo* não criou o gênero dos "Fuzileiros espaciais", com certeza o definiu. Sua mãe ou seu vizinho talvez nunca tenham colocado as mãos em um controle na vida, mas se tiverem ouvido falar de um único jogo, provavelmente terá sido este. *Halo* e suas sequências venderam mais de 40 milhões de cópias, e fãs exploraram seu universo em romances, quadrinhos e filmes de anime.

Para celebrar o aniversário de dez anos de *Halo* e atiçar o seu apetite quanto ao que está por vir nos próximos dez anos, a Microsoft Studios e a 343 Industries têm o prazer de apresentar o jogo em que tudo começou, refeito e remasterizado com toda uma década de inovação tecnológica — *Halo: Combat Evolved* Anniversary.

HERÓIS NUNCA MORREM

No centro de *Halo* está John-117, conhecido pelos fãs de todo o mundo como Master Chief. Abduzido quando garoto pelo Departamento de Inteligência Naval, ele é um dos sobreviventes do projeto SPARTAN-II da Dra. Catherine Halsey, que criou um núcleo de supersoldados geneticamente melhorados representando a melhor defesa da humanidade contra a impiedosa organização alienígena conhecida como Covenant. Com seus colegas Spartans derrotados nas batalhas em Reach e em outros locais, Master Chief é um dos únicos Spartans que restam.

A HISTÓRIA ATÉ AQUI

É o ano de 2552 e a humanidade está à beira da extinção. Após séculos de colonização da galáxia utilizando viagens mais rápidas que a luz sob a direção do UNSC (Comando Espacial das Nações Unidas), os humanos encontraram um inimigo que poderia acabar de vez com a existência deles. Uma poderosa aliança de espécies alienígenas que se autodenominava "Covenant" (ou seja, o Pacto). Motivados pelo fanatismo religioso, esta organização deixou clara as suas intenções logo no primeiro contato: erradicar a humanidade.

A Guerra Humanos-Covenant que se seguiu, já ocorre há décadas. Após uma série de derrotas catastróficas, o UNSC ordenou medidas extremas para proteger a humanidade. Naves sendo perseguidas pelas forças inimigas deveriam realizar saltos hiperespacias às cegas ou, até mesmo, se autodestruírem, ao invés de arriscar a mínima chance de trazer os Covenant até a Terra.

No planeta Reach, o UNSC enfrenta uma pesada frota Covenant empenhada em exterminar a última fortaleza militar da humanidade. O couraçado *Pillar of Autumn* (Pilar de Outono), transportando aquele que acreditam ser o último sobrevivente Spartan, escapa para o hiperespaço, esperando conseguir mais algum tempo para a humanidade...

SEU HUD

O mostrador visual (HUD) em sua tela é sua visão do mundo que a viseira do seu traje de combate MJOLNIR proporciona, mas melhorada com informações essenciais. Saber ler e entender os componentes do HUD melhora sua habilidade em combate.



A	Munição	G	Saúde
B	Granadas	H	Escudo
C	Munição no Pente	I	Aliado (amarelo)
D	Direção dos Tiros	J	Sensor de Movimento
E	Ponto de Navegação	K	Inimigo (vermelho)
F	Lanterna	L	Mira

MULTIJOGADOR

Halo: Combat Evolved Anniversary vem com novos conjuntos de mapas para multijogadores, criados para *Halo: Reach*. Acesse esses mapas na opção **Multijogador** no Menu Principal.

MULTIJOGADOR COM DISCO

Para usar o modo multijogador, configure o tipo deconexão selecionando **Rede** em qualquer lobby de jogo e depois **Xbox LIVE**, **Conexão Xbox**, ou **Local**. Uma Assinatura Xbox LIVE® Gold é necessária para procurar ou hospedar jogos no Xbox LIVE.

MULTIJOGADOR VIA CÓDIGO DE DOWNLOAD

Você também pode acessar mapas multijogador em *Halo: Combat Evolved* Anniversary usando o código de download incluso no cartão na caixa do disco. Depois de fazer o download dos mapas, você poderá utilizá-los através do modo multijogador do *Halo: Reach* junto com os hoppers, mapas e modos normais do *Halo: Reach*.

FUNDAMENTOS DO MULTIJOGADOR

No modo multijogador, você pode escolher seu armamento, incluindo a habilidade inicial da armadura, armas principais e secundárias, além do tipo e o número de granadas. Trave combates multijogador em qualquer um dos três lobbies: Organização de Jogos, Tiroteio e Jogos Personalizados.

ORGANIZAR UM JOGO

O Lobby Organizar um Jogo coloca você junto com jogadores on-line de habilidade similar à sua (é necessária uma Assinatura Xbox LIVE Gold).

TIROTEIO

No Tiroteio, você e até três amigos enfrentam ondas de Invasores Covenant e acumulam pontos a cada inimigo morto. Procure multiplicadores de pontuação (tiros na cabeça, bastões de granadas e mais).

JOGOS PERSONALIZADOS

Crie uma partida particular e personalize jogos multijogador, alterando as configurações do jogo ou dos jogadores no lobby Jogos Personalizados. Ao criar um jogo no Xbox LIVE, você pode ajustar as opções de privacidade no menu Rede e jogar partidas personalizadas com as pessoas de suas listas de amigos e jogadores recentes.

TEATRO

Veja, edite e capture imagens dos filmes dos modos de jogo solo e multijogador usando uma combinação de ângulos de câmera. Jogadores com uma Assinatura Xbox LIVE Gold também podem armazenar filmes e imagens on-line e compartilhá-los com amigos.

FORGE

Organize objetos, equipamento e obstáculos em qualquer mapa multijogador. Variantes de um mapa podem ser criadas por você sozinho ou com seus amigos no Xbox LIVE, em uma conexão Xbox ou em um console Xbox 360 local.

NOVOS RECURSOS

JOGO COOPERATIVO NO XBOX LIVE

Você pode jogar a campanha original de *Halo* no modo tela dividida com um amigo off-line ou no Xbox LIVE iniciando o seu próprio lobby ou entrando em outro de um dos seus amigos. Você pode convidar um amigo para jogar a campanha com você on-line através do menu Painel do Xbox ou do menu Lobby dentro do jogo.

CRÂNIOS

Uma inovação popular do *Halo 2* foram os crânios — objetos escondidos que alteram a jogabilidade. *Halo: Combat Evolved* Anniversary amplia este elemento emocionante. Uma vez coletados, os crânios podem ser ativados ou desativados no Lobby de Campanha.

3D

Halo: Combat Evolved Anniversary vem com melhorias no áudio e no visual. Mas se você tiver uma TV 3D, tudo isso é ainda mais aprofundado com uma experiência de *Halo* tridimensional. É o *Halo* como você nunca viu, literalmente.

VISÃO CLÁSSICA

Para entender o quanto este novo *Halo* foi melhorado, alterne a qualquer momento entre a versão original e a remasterizada, usando ◀.

CONQUISTAS NO JOGO

Uma lista nova de conquistas o aguardam na campanha original de *Halo*, para aumentar ainda mais seu placar do jogador do Xbox LIVE.

RECURSOS KINECT

Estes recursos são habilitados através de uma atualização do jogo, o download será feito automaticamente se você estiver conectado ao Xbox LIVE. Jogadores com um sensor Kinect™ podem aproveitar vários recursos ativados por gestos e por voz*, incluindo a habilidade de selecionar e analisar inimigos e objetos (liberando informações vitais sobre eles na Biblioteca) e de se movimentar nos menus de jogo. Consulte nas informações dentro do jogo uma lista completa dos recursos e as palavras-chave associadas ao Kinect.

HALO WAYPOINT PARA CONSOLE / WEB / CELULAR

Acesse várias informações on-line sobre o universo de *Halo* a qualquer momento em Halo Waypoint — tudo, desde detalhes narrativos e conteúdo gerado pela comunidade até programas e séries exclusivas e inéditas. Você poderá até mesmo acessar uma visão ampla da sua campanha e sua carreira multijogador, incluindo as estatísticas em vários títulos *Halo*. O Waypoint é o seu destino para várias finalidades do *Halo*: notícias, jogos, informações da inteligência, fóruns, recursos da comunidade e itens de merchandise. Você pode acessá-lo através do Menu Principal, do Menu Xbox 360, do seu PC ou até mesmo do seu celular. Basta acessar de seu navegador de internet o endereço **www.halowaypoint.com**.

*Reconhecimento de voz disponível apenas nos países e idiomas suportados. Veja a lista em http://support.xbox.com/Pages/kinect/speech-recognition/default.aspx.

XBOX LIVE

No Xbox LIVE® você tem acesso a mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Saiba mais em **www.xbox.com/live**.

Conexão

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console 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/countries**.

Controle de conteúdo pelos pais

Essas ferramentas flexíveis e fáceis de usar permitem que pais e responsáveis decidam quais jogos as crianças podem ter acesso, com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdos classificados para adultos. Aprove quem da família pode interagir com outras pessoas online e como fazê-lo com o serviço Xbox LIVE, e estabeleça limites de tempo para os jogos. Para obter mais informações, acesse **www.xbox.com/familysettings**.

Os serviços disponíveis no Xbox LIVE podem variar de acordo com a região. Acesse www.xbox.com/live e veja quais serviços estão disponíveis no seu país.

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.

Este documento é fornecido “no estado em que se encontra”. As informações e visões expressas neste documento, incluindo URLs e outras referências a sites de Internet, podem mudar sem aviso prévio.

Este documento não lhe concede nenhum direito legal sobre qualquer propriedade intelectual em qualquer produto da Microsoft. Você pode copiar e usar este documento apenas para fins internos e de referência.

© 2011 Microsoft Corporation.

Microsoft, Kinect, 343 Industries, Halo, o logotipo do Halo, TrueSkill, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft.

Desenvolvido por 343 Industries, Bungie, Certain Affinity e Saber Interactive para Microsoft Corporation.

Bungie e o logotipo Bungie são marcas comerciais da Bungie LLC.

Certain Affinity é marca comercial da Certain Affinity Inc.

Utiliza Havok™. © 1999–2011. Havok.com Inc. (ou seus licenciadores). Consulte os detalhes em www.havok.com.

Utiliza Autodesk® Scaleform®. © 2011. Autodesk Inc.

CONTROLES DO JOGO (PADRÃO)



- Usar Granadas (LT)
- Usar Lanterna (LB)
- Menu de Pausa
- Alternar Modo Visual
- Movimento (L)
- Agachar (clique) (L)
- Movimento
- Usar Arma (RT)
- Ataque Corpo a Corpo (RB)
- Trocar de Arma (Y)
- Trocar de Granada (B)
- Pular (A)
- Ação/Recarregar (X)
- Olhar (R)
- Zoom da Arma (clique) (R)

343 INDUSTRIES · Microsoft Studios · BUNGIE · SABER INTERACTIVE · CERTAIN AFFINITY

Peça nº. X17-92395-01