XBOX 360



GUIA DE OPERAÇÕES DE CAMPO

FM 90-10-140

AUTHENTICATE: HALO 3: ODST

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 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 flashs 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.

INDICE

Halo 3: ODST—Guia de Operações de Campo

Transmissão confidencial 2
Tropa de Choque de Desembarque Orbital 4
HUD do TCDO 5
HUD e VISR do TCDO 6
Banco de dados do VISR 8
Tiroteio 10

Halo 3—A Experiência Completa do Multijogador

Conceitos básicos do Multijogador 13
Jogos Multijogador 15
Visitando o Cinema 20
A Fornalha 21
HUD Multijogador 22

Controles do Jogo ODST e Multijogador 24
Bungie.net 26
Controle de conteúdo pelos pais 27
O Disco Rígido Xbox 360 27
Garantia 28
Atendimento ao consumidor Xbox 29



<\\ ESCRITÓRIO DE INTELIGÊNCIA NAVAL DO UNSC

<\\ TRANSMISSÃO CONFIDENCIAL [ONI.SEC.PRTCL-1A]

>> ENVIADO: [DARE.V.500341(S1)]

<< RECEBIDO: [ONI.DIRETORIA.FLEETCOMM-0G]

<\ VTT TRANSCRIÇÃO COMO A SEGUIR ~

<< Vamos rápido, Capitã. Você não é a única abelha zumbindo na minha colméia.

>> Claro, senhor. Há um trunfo prioritário na cidade. Temos que resgatá-lo.

<< Pode ser mais específica?

>> Estou enviando agora o meu relatório com images relevantes…

<< Caramba… Ou os Covenant estão ficando relaxados, ou estamos com sorte.

>> Tomara que seja um pouco de cada.

<< Esta informação veio do seu pessoal?

>> Não, senhor. Veio das câmeras de segurança da cidade.

<< Verificação?

>> INTERROGATÓRIO. Fonte única.

<< E?

>> Ele está autorizado. Endesha, zero-zero-seis-um-oito-dois.

<< Engenheiro municipal… Departamento de obras públicas de Nova Mombasa… O que ele está fazendo no porão de uma área alfa S2?

>> Pelo visto, controle de danos. Ele gerencia o Superintendente.

<< A mesma máquina que registrou esta… anomalia sísmica?

>> Sim, senhor.

<< Do que vai precisar, Capitã?

>> De uma equipe de extração. Se olhar...

<< TCDOs? Negativo. O Almirante acabaria comigo se soubesse que eu estou tirando soldados da linha de frente.

>> Senhor, com todo respeito. O tempo está passando. Temos uma I.A. Classe-Superintendente, repleta de dados importantes, correndo perigo. Os soldados estão equipados e prontos.

<< Mas Helljumpers? Tem certeza? Não acha que essa extração requer um pouco mais de... limites?

>> Garanto pessoalmente a capacidade do sargento de artilharia e de sua unidade.

<< Pessoalmente? Resposta errada, Capitã Dare.

>> Um pelotão. É tudo do que preciso para capturar o trunfo até o fim do dia .

<< Muito bem, Capitã. Faça o trabalho. Só mais uma coisa ...

>> Senhor?

<< Quanto menos a sua equipe souber sobre o objetivo, melhor.

>> Como o senhor disse: limites.

~ TRANSCRIÇÃO COMPLETA \>

ALERTA MUNICIPAL!

O Escritório de Inteligência Naval (ONI) mantém dependências dentro da cidade de Nova Mombasa. Seja um bom vizinho, e respeite o perímetro de segurança da ONI!



TROPA DE CHOQUE DE DESEMBARQUE ORBITAL

Parabéns, soldado. Como recruta TCDO, você é parte de uma ramificação voluntária de elite dos Fuzileiros Navais do Comando Espacial das Nações Unidas (UNSC). Classificados como forças especiais, os TCDOs ganharam o apelido de "Helljumpers", por causa do sistema preferido de envio de tropas: veículos de inserção exoatmosférica de pilotagem solo (VIEPS) — cápsulas de desembarque disparadas de naves da Marinha, incapazes de manter órbita segura sobre os mundos ocupados pelos Covenant.

Os VIEPS são automáticos, mas a maioria dos TCDOs prefere pilotá-los manualmente, desempenhando manobras evasivas para evitar o fogo inimigo. Fique sabendo: um lançamento típico termina em rápida desaceleração a 50 metros ou menos do chão. Mesmo sendo sistemas robustos, as turbinas e freios de ar dos VIEPS costumam falhar, matando o ocupante no impacto. Chamamos isso de "cavar o próprio túmulo".

Por conta da falta de espaço nos VIEPS, você quase sempre será enviado com pouco equipamento. Mas um TCDO jamais pode ficar sem duas armas:



SUBMETRALHADORA M7S

Variação silenciosa do rifle M7. O tamanho compacto, pente de 48 tiros e escopo com zoom de 2x, fazem do M7S arma valiosa em operações urbanas sigilosas.



MAGNUM M6S

Variação silenciosa da arma lateral M6. Com zoom de 4x, pente de 12 tiros e tranco mínimo, a M6S é ótima para tiros rápidos e de precisão.

HUD DO TCDO

O uniforme e blindagem corporal do TCDO são similares aos de um fuzileiro comum do UNSC, exceto pelo fato do capacete integral que, além de oferecer maior proteção contra tiros e projéteis de energia, traz visor tático sofisticado (HUD).

O HUD, além de mostrar a carga de granadas, armas e munições, também monitora em tempo real as duas leituras biométricas mais importantes: **Vigor** e **Saúde** corporal básica.

Embora o método de cálculo seja confidencial, o HUD facilita muito a leitura das medições: vermelho em volta das bordas do HUD significa vigor baixo; a redução da barra estreita próxima ao topo do HUD mostra que a saúde está debilitada.

O vigor é regenerado automaticamente, se você não estiver sendo atingido por disparos inimigos; mas a saúde básica só melhora com intervenção médica através de kits de primeiros socorros para combate, chamados de "medkits". Felizmente, você foi treinado para usar os medkits civis — um conhecimento essencial em terreno urbano, longe das instalações médicas expedicionárias e das equipes da Marinha.

Mesmo com o HUD projetado para observação periférica eficiente, é aconselhável que os novos recrutas TCDO monitorem ativamente as leituras biométricas e ajustem o estilo de combate de acordo com os resultados.

TRATAMENTO DE SAÚDE DISPONÍVEL:
Cansado de esperar pelo médico? Os novos quiosques OPTICAN de Nova Mombasa oferecem assistência médica imediata!

Optican™

HUD E VISR DO TCDO

Além do HUD, o capacete do TCDO é equipado com um sofisticado Sistema de Inteligência Visual Classe Reconhecimento – ou VISR.

O VISR é composto de duas tecnologias úteis em uma: um modo de visão de aquisição de alvo de baixa luminosidade, e um banco de dados espacial HUD (ver páginas 8–9).

Favor estudar os seguintes elementos principais do HUD e do VISR, antes de ir para o campo de batalha pela primeira vez.



1. BÚSSOLA

Mostra a sua direção atual, marcadores de navegação, e sinalizadores (veja o aviso 1 na página 8, para detalhes adicionais).

2. AMIGOS

O VISR realça em verde contatos amigos. Cuidado ao atirar!

3. HOSTILES

O VISR realça em vermelho todas as unidades e veículos inimigos.

4. INVENTÁRIO DE GRANADAS

Pressione LB para ver todas as granadas. Puxe LT para atirar a granada selecionada.

5. MEDKITS, ARMAS, VEÍCULOS

Medkits OPTICAN e armas e veículos abandonados são realçados em azul. Para usar um medkit, passe por cima dele ou toque-o. Segure RB para apanhar uma arma ou para dirigir um veículo quando estiver próximo do assento do motorista.



6. ARMAS E MUNIÇÃO

Mostra armas disponíveis (arma ativada no alto) e munição. Pressione Y para trocar armas.

7. TERMINAIS DE DADOS

Terminais de dados aparecem em amarelo no VISR. Pressione RB para acessar um terminal e fazer download de todos os dados visuais e de áudio para o seu banco de dados do VISR.

VIU UM PONTO? DISPARE!

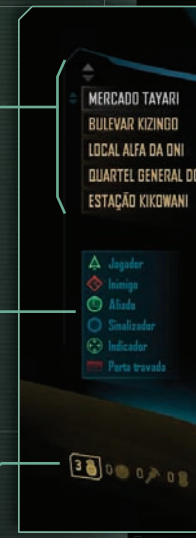
Armas, como a pistola magnum M6S, podem matar com apenas um tiro. Mire na cabeça de alguém da unidade inimiga e, se você vir um ponto vermelho no retículo de alvo, aperte o gatilho!

BANCO DE DADOS DO VISR

O banco de dados do VISR comporta três tipos de dados:

NAV. Mapa da missão e ferramentas de navegação
INTEL. Objetivos da missão
COM. Comunicações coletadas de terminais de dados

Acesse o banco de dados do VISR pressionando BACK.



1. BÚSSOLA

Quando você seleciona um sinalizador pré-posicionado no mapa, um diamante azul aparece na bússola para ajudar a guiá-lo até o sinalizador. Quando você posiciona um indicador dinâmico, dois triângulos verdes marcam a posição do indicador.

2. LOCAÇÕES-CHAVE

Lista locações relevantes aos objetivos da missão atual. Pressione para cima ou para baixo para selecionar a localização de um sinalizador.

3. LEGENDA DO MAPA

Lista símbolos de identificação do mapa.

4. INVENTÁRIO DE GRANADAS

Ver aviso 4 na página 6.

5. GUIAS DO BANCO DE DADOS DO VISR

Pressione LB ou RB para ver todos os dados de NAV., INTEL. e COM.

6. ARMAS E MUNIÇÃO

Ver aviso 6 na página 7.

7. LEGENDA DO CONTROLE

Lista botões do controle para posicionar indicadores e para fechar o VISR.



8. LISTA DE INDICADORES

Lista indicadores atuais e os TCDOs que os colocaram. Pressione Y para ver todos os indicadores.

9. MAPA DE NOVA MOMBASA

Use L para mover o mapa, e R para dar zoom.

SERVINDO COM ORGULHO!

Perdido? Ocupado demais para acessar o banco de dados do VISR? Pressione ◌ para mostrar uma dica temporária de navegação!

TIROTEIO

Entre na batalha pela liberação de Nova Mombasa com até três amigos no Xbox LIVE® ou na Conexão Xbox, ou com um amigo num console local do Xbox 360®! Em Tiroteio, você e os seus companheiros TCDOs lutam contra ondas e mais ondas de invasores Covenant. Quanto mais inimigos você matar, mais pontos irá marcar. Para marcar rapidamente pontos, aproveite os multiplicadores de placar de medalhas (tiros na cabeça, granadas de espetar e mais).

Acesse Bungie.net para visualizar as estatísticas de pós-jogo e comparar as suas pontuações com as pontuações na sua lista de amigos (para obter mais informações, veja página 26).



Ondas, Rodadas e Sets

O progresso em Tiroteio é medido enquanto você combate Ondas em Sets de Rodadas.

Uma **Onda** consiste em um pelotão Covenant enviado para matá-lo. O número de inimigos em cada Onda varia dependendo da formação e da dificuldade do pelotão.

Uma **Rodada** é composta de 5 Ondas de atacantes Covenant. Após cada Rodada, você tem um breve período para reestabelecer um perímetro de defesa.

Um **Set** é composto de 3 Rodadas (15 Ondas de Covenant) e termina com uma Rodada Bônus. Após cada Set, você recebe um período um pouco maior para recompor suprimentos.

A **Rodada Bônus** é um frenesi assassino com tempo limitado, onde a sua equipe tenta marcar a maior quantidade de pontos possível antes de todos os jogadores morrerem, ou antes que o tempo acabe. Lembre-se: o Crânio de Ferro está sempre ativado nessa Rodada (ver página 12). Se a sua equipe fizer pontos suficientes, você recebe vidas extras.

POR FAVOR, MANTENHA-SE CALMO
ESTRONDAMENTO EXPRESSAMENTE PROIBIDO



3
PLACAR

Ressurgimento e Reabastecimento

Durante cada Tiroteio, sua equipe TCDO compartilha um total limitado de vidas. Membros da equipe mortos ressurgem em uma área segura, mas a equipe perde uma vida do total. Você ganha vidas adicionais ao final de cada Rodada e cada Set.

Há duas exceções às regras de ressurgimento:

- Jogadores mortos ressurgem sem custos após cada Rodada Bônus.
- Jogadores mortos ressurgem sem custos quando não há vidas restantes, mas pelo menos um membro da equipe sobrevive a uma Onda.

Novos suprimentos de medkits OPTICAN e armas do UNSC são entregues após a finalização bem sucedida de cada Rodada.

Crânios

Durante cada Tiroteio, diversos crânios multiplicadores de dificuldade entram em cena. Má Sorte, Pegar e Olho Roxo são ativados no início das Rodadas; Declive, Fome e Mítico são ativados no início dos Sets. Quanto mais tempo durar um Tiroteio, mais crânios permanecem ativos simultaneamente. No início da Primeira Rodada do Quinto Set, todos os crânios de Rodada e de Set estarão ativos. O crânio de Ferro só ficará ativo durante as Rodadas Bônus.



Má Sorte
Crânio de Rodada Forças Covenant ganham habilidades extras no desvio de granadas, foguetes e tiros de needler.

Pegar
Crânio de Rodada Tropas Covenant são armadas com granadas extras.

Olho Roxo
Crânio de Rodada O Vigor só é recarregado quando você consegue atacar corpo-a-corpo o inimigo.

Declive
Crânio de Set Unidades com armaduras sofrem menos danos causados por projéteis, e unidades sem armaduras são menos danificadas por plasma.

Fome
Crânio de Set Armas que foram soltas perdem metade da munição/carga.

Mítico
Crânio de Set A saúde do inimigo é duplicada.

Ferro
Crânio de Rodada Bônus Impede o ressurgimento até o final de uma Onda.

PASSAGEM GRATUITA
ESTACIONAMENTO EXPRESSAMENTE PROIBIDO

CONCEITOS BÁSICOS DO MULTIJOGADOR

No ***Halo 3®: ODST*** está incluído um segundo disco com a melhor experiência multijogador ***Halo 3*** — os mapas originais ***Halo 3*** junto com o modo do jogo Fornalha, além de todos os mapas para download do ***Halo 3***! Recrute os seus amigos para um combate multijogador no Xbox LIVE, na Conexão Xbox, ou em tela dividida em um console Xbox 360 local.

Salas de jogo

Há 4 salas de jogos multijogador.

- **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 assinatura do 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 líder com escudos vampirescos. Boa sorte, Humanos!

- **FORNALHA**
  Organize objetos, equipamentos e perigos em qualquer mapa multijogador. Lembre-se, até mesmo a mudança mais sutil pode afetar o jogo. Variantes do mapa podem ser criadas por você mesmo ou com amigos no Xbox LIVE, na Conexão Xbox, ou em um console local.

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

Suas configurações

Para acessar a sua identidade no jogo, configurações de jogador, e opções de compartilhamento de arquivo de qualquer sala de jogo, ou até mesmo durante o jogo, pressione START para abrir **Suas Configurações**.

MÍDIA	
FAVORITOS BUNGIE	Obtenha incríveis mapas, tipos de jogos, imagens e filmes novos... diretamente da Bungie para você.
ARQUIVO COMPARTILHADO	Gerencie os clipes de filme, fotogramas, mapas e variações do jogo que quiser compartilhar pelo Xbox LIVE. (Requer assinatura do Xbox LIVE Ouro).
FOTOGRAMAS	Folheie seu álbum de sofrimento, inclusive com imagens dos seus próprios filmes de jogo e imagens baixadas dos amigos.
TRANSFERÊNCIAS ATIVAS	Revise transferências de arquivo, em curso e pendentes.
MERCADO	Acesse o Mercado do Xbox LIVE para ver arquivos, demonstrações de jogos e muito mais relacionado ao *Halo*.
BUNGIE PROFISSIONAL	Entre para o Bungie Profissional e aumente sua capacidade de Arquivo Compartilhado no Xbox LIVE.

CONFIGURAÇÕES	
CONTROLES DO JOGO	Defina preferências do controle.
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.

JOGOS MULTIJOGADOR

Para jogar no modo multijogador, defina o seu tipo de conexão selecionando **Rede** de qualquer sala de jogo, e em seguida, escolha **Xbox LIVE, Conexão Xbox**, ou **Local**. É necessário ter uma Assinatura Xbox LIVE Ouro para buscar e ser servidor de jogos no Xbox LIVE.

Informações sobre Conexão do Xbox LIVE

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

Conexão Xbox

Para ser servidor ou encontrar um jogo da Conexão Xbox, escolha **Conexão Xbox** no menu **Rede**. Selecione um jogo no navegador de jogo para vizualizar detalhes ou para entrar, se houver vaga.

Criando ou Entrando em um Grupo

Grupos podem ser criados de diversas maneiras: como, por exemplo, juntando-se a adversários que você conheceu em organizar um jogo, sendo servidor de um grupo da **Sala de Jogos Personalizados** para uma batalha privativa, ou convidando um amigo a se juntar a você na **Fornalha** para criar o mapa perfeito.

Para iniciar um grupo, é só escolher a sala para o tipo de jogo que você quer, e definir a conexão de rede. Simples assim, você agora é o líder de um grupo de um só Spartan.

Como lider do grupo, você decide o tamanho do seu grupo, quem pode se juntar a ele, e se o seu grupo pode se juntar 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

Você tem várias opções de privacidade ao jogar no Xbox LIVE. Em qualquer sala, selecione **Rede** e depois em baixo de **Xbox LIVE** selecione **Grupo disponível**, **Somente amigos** ou **Somente convidados. Grupo disponível** permite que amigos e qualquer jogador recente entrem no seu grupo. **Somente Amigos** é limitado a amigos ou membros do grupo atual. **Somente Convidados** requer um convite de alguém do seu grupo.

Procurando 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 a classificação média e habilidade do seu grupo) com a de todas as outras pessoas daquela lista de jogos. As listas de jogos estão divididas em listas por ranking e 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 patentes mais altas do UNSC.



Criando um Jogo Personalizado

Personalize o jogo selecionando opções de jogo e de mapa na **Sala de Jogos Personalizados**. Ao criar um jogo no Xbox LIVE, você pode definir opções de privacidade no menu **Rede** (ver "Privacidade do Xbox LIVE" na página 15). Jogue jogos personalizados com pessoas das suas listas de amigos e de jogadores recentes.



TIPOS DE JOGO	
VIP	Proteja o seu VIP contra ataques da 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 retornando para a base da sua equipe.
ASSALTO	Marque pontos detonando bombas na base da outra equipe.
INFECÇÃO	Marque pontos sobrevivendo ao massacre de zumbis ou acabando com os sobreviventes.
JUGGERNAUT	Seja o Juggernaut — Se você o for, todos estarão atrás de você.
DONO DO MORRO	Controle o morro pelo maior tempo.
TERRITÓRIOS	Marque pontos controlando territórios no mapa.

Criando um Jogo Personalizado

Para criar um tipo de jogo original, pressione (X) na **Sala de Jogos Personalizados**. Os menus **Opções de Jogo** mostram elementos que você pode personalizar com base no tipo de jogo padrão selecionado. Personalize condições de vitória, posicionamento de veículos e armas, atributos do jogador, configurações sociais (tais como opções de fogo amigo), e mais.

Você pode salvar os tipos de jogos personalizados preferidos na tela **Opções de Jogo** ou após selecionar o jogo personalizado na lista **Jogado Recentemente** no menu **Jogos**. Faça o upload dos seus jogos personalizados para o seu **Compartilhamento de Arquivo** para compartilhá-los com seus amigos no Xbox LIVE.

Comunicação por voz

Os seguintes ícones de comunicação por voz no HUD indicam o modo atual de voz:

	**Batepapo aberto** O canal de voz está sempre disponível em jogos menores. É só falar que outros jogadores escutarão sua voz.
	**Pressione para falar** Se este ícone aparecer, você precisará pressionar um botão para transmitir a sua voz para os 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 diferentes configurações do controle que você terá de pressionar para bater-papo. A configuração padrão é pressionar  .

Patentes Spartan

Jogue em Organizar um Jogo para ganhar uma Patente Spartan. Você começa como recruta quando se alista e, se continuar firme, pode subir para um posto de oficial. As patentes comuns exigem Experiência (EXP), que você ganha tendo um bom desempenho nas listas de jogos por ranking e sociais. Para patentes de oficiais, você deve alcançar um patamar de Maior Habilidade, além de conquistar a EXP exigida. Jogar (e ganhar) em listas de jogos por ranking é a única maneira de aumentar o seu nível de habilidade. Além disso, a sua EXP conquistada em cada lista de jogo é apresentada como uma patente branca, enquanto estiver nessa lista de jogo. Essas classificações de lista de jogos não requerem nenhum nível de Maior Habilidade, apenas EXP conquistada na mesma lista de jogo.



RECRUTA



SARGENTO



TENENTE

Para obter mais informações sobre o sistema de patentes Spartan e o seu uso em Organizar um Jogo, acesse **www.bungie.net**.

Relatório de Carnificina

Pressione BACK após cada batalha para vizualizar o **Relatório de Carnificina** (estatísticas do jogo e **Relatório de Serviço**, **Arquivo Compartilhado**, e cartão de jogador de cada jogador). Para vizualizar detalhes e medalhas conquistadas da **Carnificina do Jogador**, selecione um nome de jogador e pressione A.

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-lo a outros para que possam apreciar sua criatividade. Você também pode vizualizar o **Arquivo Compartilhado** de qualquer outro jogador selecionando um nome de jogador em uma Sala de Jogos e pressionando A para abrir **Detalhes do Jogador**.

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

VISITANDO O CINEMA

O **Cinema** permite que você assista, edite, renomeie, faça fotogramas e compartilhe seus filmes salvos. Cada vez que você jogar um jogo, pode salvar uma cópia para assistir mais tarde no **Cinema**. Filmes são classificados por tipo (tais como multijogador e **Fornalha**).

Quando você começar a assistir a um filme salvo, prepare-se para vivenciar *Halo* como nunca experimentou antes. Você não está mais jogando o jogo. Em vez disso, está guiando a câmera para assistir cada encontro da maneira que quiser (com até 3 amigos assistindo com você). Siga a pessoa que salvou o filme em primeira pessoa, vá junto de alguém no ponto de vista da terceira pessoa, ou entre no modo de câmera aérea, e mova-se livremente, para vizualizar de perto um assassinato humilhante — você tem total controle da câmera.

Quer que o mundo todo veja o seu ataque mortal com o Laser Spartan, mas sem o suicídio com granada que você sofreu enquanto estava comemorando a vitória? Sem problemas. Coloque o filme no ponto certo e, apenas pressionando alguns botões, você pode gravar e salvar um novo clipe. Use os clipes para estudar as estratégias dos seus adversários online.

Quando estiver assistindo a um filme, pressione X para exibir ou esconder o **Controle do Cinema** e START para uma visão geral dos controles da câmera (para obter mais informações de como salvar, visualizar e editar filmes, acesse **www.bungie.net**).



A FORNALHA

Na **Fornalha**, você pode distorcer, criar, ou até mesmo destruir os objetos de qualquer mapa multijogador — Seja bem-vindo à dominação mundial!

Embora você possa mover-se e lutar livremente como um jogador em **Fornalha**, o trabalho de verdade é feito no **Modo Editar**. Pressione ↑ para cima para entrar no **Modo Editar**, onde você pode manipular virtualmente qualquer objeto: armas, veículos, objetivos de mapa e muito mais. Pressione ↑ para cima de novo para voltar ao **Modo Jogador** para testar as suas mudanças.

Forjando à Frente

Redesenhar um mapa pode dar muito trabalho, portanto você pode querer solicitar a ajuda de outros jogadores da **Fornalha**. Até oito jogadores podem entrar num jogo **Fornalha** no Xbox LIVE ou na Conexão Xbox, e até quatro jogadores podem entrar num console local. Coopere com seus amigos para acelerar o trabalho, mas não se esqueça de dar a eles um estímulo de vez em quando…

Aqui estão algumas dicas para ajudar você a começar:

- Você recebe um orçamento fixo para adicionar itens a cada mapa. Se você ficar sem crédito, pode apagar objetos padrão do mapa para obter mais crédito.
- Nem todos os objetos (veículos, em particular) estão disponíveis para uso em todos os mapas.
- Pressione X quando tiver realçado um objeto, para saber mais sobre ele e as propriedades disponíveis.

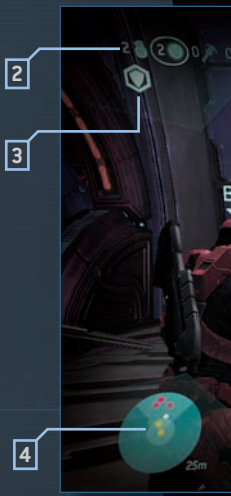
Para salvar a sua nova variante de mapa, pressione START e selecione **Salvar Mapa**. Teste o seu novo mapa em **Sala de Jogos Personalizados** ou faça o upload para o seu **Arquivo Compartilhado** para compartilhá-lo com os amigos.

Você pode revisar os controles da **Fornalha** e outras opções, pressionando START durante uma partida de **Fornalha** (ver também página 25).

Para obter mais informações sobre o uso de **Fornalha**, acesse **www.bungie.net**.

HUD MULTIJOGADOR

Projetado graficamente no visor, o HUD mostra informações vitais para uma campanha bem sucedida.



1. ESCUDO

Com força total, o indicador de escudo aparece em azul; quando estiver completamente esgotado, o indicador pisca na cor vermelha.

2. INVENTÁRIO DE GRANADAS

Pressione LB para ver todas as granadas. Puxe LT para atirar a granada selecionada. Você não pode usar granadas no modo armamento duplo.

3. EQUIPAMENTO

Você pode carregar apenas um equipamento de cada vez. Segure RB para trocar o equipamento atual por outro recém encontrado. Para posicionar o equipamento, pressione X.

4. RASTREADOR DE MOVIMENTO

A armadura MJOLNIR Mark VI e o equipamento de combate Shangheili possuem capacidade de detecção de movimento limitada. Aliados aparecem em amarelo, inimigos em vermelho e indicadores em branco. Membros da equipe falando nas redondezas aparecem marcados com um indicador de voz.

Fique sabendo: o rastreador de movimento ***não*** indica a elevação. O inimigo pode estar acima ou abaixo de você numa estrutura qualquer. Adversários movendo-se lentamente ou parados ***não são*** detectados pelo rastreador de movimento – uma limitação que também se aplica aos detectores do inimigo, deixando tanto eles quanto você, vulneráveis a emboscadas.



5. DADOS DO MULTIJOGADOR

Mostra o modo de comunicação por voz e pontuação específica ao jogo. Para obter mais informações de modos de comunicação por voz, vá à pág. 18.

6. ARMAS E MUNIÇÃO

Mostra armas disponíveis (arma ativa no alto) e munição. Quando estiver com pouca munição, o ícone da arma ativa pisca na cor vermelha. Pressione RB para recarregar, ou pressione Y para trocar armas.

7. INDICADORES

Um indicador marca o local dos objetivos do jogo, tais como bandeiras e VIPs.

CONTROLES DO JOGO ODST E MULTIJOGADOR



Controles do filme

LT Impulsionar (Câmera Aérea)	Y Câmera Aérea / Câmera do Jogador
RT Câmera Lenta / Avançar	X Esconder ou Exibir o Controle
LB Mover para baixo (Câmera Aérea)	B Esconder ou Exibir o HUD
RB Mover para cima (Câmera Aérea)	A Exibir / Pausar

L Mover Câmera / Segurar para dar Panorâmica (Câmera Aérea)

R Olhar/Girar Câmera (Câmera Aérea) / Pressionar para Primeira Pessoa

RETROCEDER 10 seg. (Esquerda) /AVANÇAR 10 seg. (Direita) ■ Pressionar para Mudar Jogadores (Câmera do Jogador)

ODST Multijogador ODST e Multijogador



Painel Xbox / Lista de Amigos

Usar arma principal

Ação / Recarregar arma principal

Pausar / Configurações

Pular

Corpo-a-corpo

Modo VISR
Posicionar Equipamento

Câmera Aérea (quando estiver morto)
Trocar Arma

Mirar / Virar / Olhar / Clicar para dar Zoom

Controles de Fornalha, Modo Editar

LT Impulsionar	Y Apagar Item
RT Segurar para Girar Item Selecionado	X Inventário / Opções de Item
LB Mover para baixo	B Soltar Item selecionado
RB Mover para cima	A Pegar ou Soltar Item

L Mover / Girar Item selecionado

R Olhar / Girar Item selecionado

Reproduzir / Modo Editar

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 funcionalidade disponíveis no site incluem relatórios de carnificina pós-jogo contínuos, 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 em **Arquivo Compartilhado** para que você possa criar e editar uma galeria com os seus momentos preferidos do Halo 3 e compartilhá-los com o mundo.

Você também pode assistir, avaliar e recomendar outros itens de amigos ou mesmo do seu próprio **Arquivo Compartilhado**. Você pode colocar na fila downloads de filmes legais ou variantes de jogo no seu console Xbox 360 e os receberá automaticamente da próxima vez que você entrar no ***Halo 3*** ou ***Halo 3: ODST***. Mas isto é apenas o começo – Bungie.net também permite que você visualize suas estatísticas multijogador agregadas até então, dados de metajogo 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 milhões de jogadores. Esse placar de líderes só de amigos ***Halo 3*** é uma ótima maneira de criar competição e disputa entre amigos. Bungie.net pode até mesmo rastrear seu histórico de promoções de patentes, para que você possa lembrar com saudade de seus dias como um pobre soldado raso.

Bungie.net é mais do que uma extensão da sua experiência com o ***Halo*** – é um lugar limpo e bem iluminado para se 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 abundância de manuais de estratégia, entrevistas, podcasts, notícias, atrações e constante interação com a comunidade. E há até mesmo uma loja Bungie.net com produtos e acessórios exclusivos. Bungie.net foi criado para tornar a experiência do jogo ainda melhor e mais profunda do que jamais foi.

RECICLAGEM: FAÇA A SUA PARTE!

CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas fáceis e flexíveis ajudam pais e responsáveis a decidir quais jogos as crianças podem acessar com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo classificado como adulto e definir limites de tempo de jogo. 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. Para obter mais informações sobre a funcionalidade do disco rígido no ***Halo 3***, acesse **www.bungie.net**.

SEUS IMPOSTOS ESTÃO DANDO RETORNO

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.

© 2009 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, Halo, as logomarcas Halo, a logomarca da Microsoft Game Studios, Windows Vista, Xbox, Xbox LIVE, as logomarcas do Xbox, e Xbox 360 são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft.

Desenvolvido por Bungie para a Microsoft Corporation.

Bungie, a logomarca Bungie, Bungie.net e a logomarca Bungie.net são marcas registradas, e "The Superintendet" é uma marca registrada da Bungie LLC, e estão sendo usadas com permissão. Todos os direitos reservados.

Halo 3: ODST - Trilha sonora

© & ℗ 2009 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Composta por Marty O'Donnell e Michael Salvatori.

Produzida por Marty O'Donnell e Michael Salvatori.

Usa Bink Video. © Copyright 1997–2009 por RAD Game Tools, Inc.

Acesse **www.waves.com**.

Halo 3: ODST usa Havok™. © Copyright 1999–2009 Havok.com Inc. (e seus Licenciadores). Todos os direitos reservados. Acesse **www.havok.com** para obter mais detalhes.

Este produto inclui ZLib—© Copyright 1995–2009 Jean-loup Gailly e Mark Adler.

FaceGen da Singular Inversions Inc.

NO CASO DE INCÊNDIO UTILIZE A ESCADA

SEUS MOCOS ESTÃO ANOITECENDO



Get the strategy guide
primagames.com®

0609 Peça n° X15-21516-01

BUNGiE

Microsoft
game studios