

Controles de teclado e mouse

Movimento

| | |
|-----------------------|---|
| Mover para frente | W |
| Mover para trás | S |
| Mover para a esquerda | A |
| Mover para a direita | D |

Combate

| | |
|----------------------|-----|
| Alternar granada | G |
| Alternar arma | TAB |
| Recarregar | R |
| Ataque corpo a corpo | F |
| Trocar arma | X |

Ações

| | |
|--------------------------|------------------|
| Pular | BARRA DE ESPAÇOS |
| Agachar | CTRL à esquerda |
| Lanterna | Q |
| Zoom da mira telescópica | Z |
| Ação | € |

Procurar/
conduzir



Disparar
arma

Lançar
granada



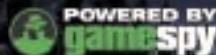
HALO

COMBAT EVOLVED



SYBEX®

Obtenha o guia
de estratégias
da Sybex!



gearbox

BUNGIE

Microsoft
game studios

Sobre a epilepsia fotossensível

Um número muito reduzido de pessoas poderão sofrer de crises epiléticas quando expostas a certos estímulos visuais, incluindo luzes ou padrões intermitentes que podem aparecer em videogames. Mesmo pessoas sem qualquer histórico de crises ou condições epiléticas poderão sofrer de uma condição não diagnosticada, que pode causar este tipo de epilepsia fotossensível (conhecida como “epilepsia da televisão”) enquanto vêem videogames.

As crises poderão ter uma variedade de sintomas, entre os quais sensação de vertigens, problemas de visão, espasmos dos olhos ou faciais, convulsões ou tremores nos braços ou pernas, desorientação, sensação de perturbação ou perda temporária da noção do presente. As crises podem também provocar a perda da consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos causados por quedas ou por choques com objetos.

Se sentir algum destes sintomas, pare de jogar imediatamente e consulte um médico. Os pais devem observar os seus filhos atentamente e falar com eles para verificar a eventual ocorrência de algum destes sintomas; este tipo de epilepsia ocorre mais frequentemente nas crianças e nos jovens.

O risco de crises de epilepsia fotossensível pode ser reduzido com as seguintes precauções:

- Jogue em um cômodo bem iluminado.
- Não jogue quando estiver sonolento ou cansado.

Se houver um histórico de epilepsia ou crises epiléticas na sua família, você deverá consultar um médico antes de jogar.

As informações contidas neste documento, incluindo referências a URLs e outros Web sites da Internet, estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Exceto quando indicado em contrário, as empresas, as organizações, os produtos, os nomes de domínio, os endereços de e-mail, os logotipos, as pessoas, os locais e os eventos mencionados nos exemplos são fictícios. Não se pretende indicar, nem deve deduzir-se nenhuma relação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais ou eventos reais. É da responsabilidade do usuário o cumprimento das leis de direitos autorais aplicáveis. Nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida num sistema de obtenção de dados, nem transmitida sob qualquer forma ou por qualquer meio (eletrónico, mecânico, por fotocópia, gravação, etc.), para qualquer fim, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation, não limitando os direitos inerentes aos direitos autorais.

A Microsoft pode possuir patentes, requisições de patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que abrangem matérias abordadas no documento. Com exceção dos casos expressamente indicados em qualquer contrato de licença da Microsoft, fornecido por escrito, a disponibilização do presente documento não proporciona ao usuário quaisquer licenças sobre essas patentes, marcas comerciais, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

© & © 2003 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, o logotipo da Microsoft Game Studios, Bungie, o logotipo da Bungie, Halo, Windows e Windows NT são marcas registradas ou comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.

Conteúdo original e tecnologia do jogo desenvolvidos pela Bungie Studios.

Adaptado para PC pela Gearbox Software L.L.C. para a Microsoft Corporation.

Este produto contém tecnologia de software licenciada da GameSpy Industries, Inc. © 1999–2003 GameSpy.

Os nomes de empresas e produtos reais aqui mencionados são marcas comerciais de seus respectivos proprietários.

| | |
|--|----|
| A história até o momento | 2 |
| Fãs da Bungie, unam-se – A dominação do mundo é iminente ... | 3 |
| Configuração e instalação | 4 |
| Guia de introdução | 4 |
| Controles do jogo | 6 |
| Lutando contra o inimigo | 7 |
| Sua armadura | 7 |
| Seu HUD | 8 |
| Luta corpo a corpo | 11 |
| Armas dos humanos | 11 |
| Armas do Covenant | 14 |
| Deslocando-se no Halo | 17 |
| Veículos dos humanos | 17 |
| Veículos do Covenant | 18 |
| A <i>Pillar of Autumn</i> e sua tripulação | 19 |
| O Covenant | 21 |
| Multiplayer (Multi-jogador) | 23 |
| Configurações | 26 |
| Créditos | 27 |
| Opções de suporte técnico | 29 |

Jogue... e viva a aventura!

Não perca a excelente série de ficção da Del Rey, www.delreymdigital.com, baseada no sucesso do Xbox® e no jogo para PC Halo®. *Halo: The Fall of Reach*, do autor Eric Nylund, explora a história do heróico supersoldado, o Master Chief. *Halo: The Flood*, do autor William C. Dietz, continua a história da luta do Master Chief para desvendar os segredos do Halo. Disponível agora nas melhores lojas do ramo!

Leia alguns dos capítulos dos livros de grande sucesso, que se encontram disponíveis em formato PDF, no disco do *Halo para PC* na pasta Goodies.

Vá além do jogo com os bonecos animados da JoyRide Studios, www.joyridestudios.com; guias de estratégia para PC da Sybex, www.sybex.com e a trilha sonora oficial do jogo da Sumthing Else MusicWorks, Inc., www.sumthing.com — ou procure em <http://store.bungie.com>.

A história até o momento

O ano é 2552. O Planeta Terra ainda existe, mas a superpopulação forçou muitos dos residentes antigos a colonizarem outros mundos. A viagem à velocidade maior que a da luz já é uma realidade e o governo unificado da Terra, através do United Nations Space Command (UNSC), usou máximo esforço na colonização; milhões de humanos agora vivem em planetas habitáveis em outros sistemas solares. Um marco dos esforços de colonização da humanidade é o planeta Reach, um estaleiro interestelar que constrói naves colonizadoras para civis e naves de guerra para as forças armadas do UNSC. Convenientemente próximo à Terra, Reach também é uma central de atividades militares e científicas.

Trinta e dois anos atrás, o contato com a colônia Harvest foi perdido. Uma frente de batalha enviada para investigar foi quase completamente destruída; apenas uma nave severamente danificada retornou a Reach. A tripulação contou sobre uma nave de combate aparentemente indestrutível que aniquilou facilmente suas forças.

Esse foi o primeiro encontro da humanidade com um grupo de alienígenas posteriormente conhecidos como Covenant, uma diversidade de raças alienígenas unidas por uma devoção religiosa fanática. Os anciãos religiosos do Covenant declararam que a humanidade era um afronta aos deuses, e a casta de guerreiros do Covenant travou uma guerra santa contra os humanos com terríveis atrocidades.

Após uma série de derrotas esmagadoras e colônias destruídas, o Almirante Preston Cole do UNSC estabeleceu o Protocolo Cole: nenhuma nave deverá levar inadvertidamente o Covenant à Terra. Quando forçadas a saírem em retirada, as naves devem evitar vetores próximos à Terra — mesmo que isso signifique um salto sem cálculos de navegação apropriados. As embarcações prestes a serem capturadas devem se autodestruir.

Em Reach, um projeto militar secreto para criar supersoldados ciborgues assume um novo nível de importância. Os soldados do projeto SPARTAN-II estabeleceram um recorde impressionante contra o Covenant em combates estratégicos de teste, mas há muito poucos deles para mudar o rumo da guerra.

Os soldados SPARTAN-II existentes são reconvocados a Reach para aperfeiçoamento. O plano: embarcar em uma nave do Covenant com os SPARTAN-II aprimorados e descobrir a localização da terra natal do Covenant. Dois dias antes da missão começar, as forças do Covenant

atacam Reach e aniquilam a colônia. O Covenant está agora perto da Terra. Uma nave, a *Pillar of Autumn*, escapa com o último SPARTAN-II e faz um salto cego pelo espaço, na esperança de levar o Covenant para longe da Terra.



Fãs da Bungie, unam-se — A dominação do mundo é iminente

Nós, da Bungie Studios, estamos orgulhosos do relacionamento que temos com nossos fãs. O fato é que nós não estaríamos onde estamos hoje sem o apoio de uma base sólida e crescente de fãs inteligentes e dedicados. Apesar de não estarmos certos do que atrai tanta devoção pela Bungie, humildemente pedimos a você que visite nosso mundo e veja por si mesmo. Para nós, a Bungie não é só um nome — é um estilo de vida. Próxima parada: dominação do mundo!

bungie.net A página on-line oficial da Bungie e a central da nossa grande comunidade. Tudo começa aqui: www.bungie.net.



Irmãos e irmãs: é chegada a hora. Junte-se ao 7th Column, o fã clube oficial da Bungie e, juntos, o planeta será nosso! www.bungie.net/7thcolumn.

TRU7H & RECONCILIATION Visite o Tru7h & Reconciliation para saber tudo sobre o Halo — notícias, imagens do jogo, informações sobre os bastidores e muito mais: www.bungie.net/halo.

Configuração e instalação

Agora que possui o renomado *Halo para PC*, você está prestes a sentir a emoção do combate como o mais avançado soldado humano que jamais existiu.

Siga as instruções de instalação e logo você estará atirando em forças do Covenant e liderando os Marines em novas missões.

Para instalar o Halo

Insira o CD do *Halo para PC* na unidade de CD-ROM e siga as instruções que aparecem na tela.

Observação Se o programa de instalação não for iniciado automaticamente, consulte o arquivo Readme localizado no CD do *Halo para PC*.

Guia de introdução

A tela principal

Depois que você instalar o jogo, a tela principal do Halo aparecerá com as opções a seguir.

Campaign (Campanha)

Escolha esta opção para iniciar uma nova campanha ou retornar a uma campanha já existente. Seu andamento em um jogo para jogador individual será salvo nesse perfil.

As campanhas são associadas aos perfis dos jogadores. Se desejar iniciar uma nova campanha, precisará criar um novo perfil de jogador.

Para iniciar uma campanha

Se você ainda não criou um perfil de jogador, será solicitado a criar um.

1. Na tela principal do Halo, clique em **Campaign (Campanha)**.
2. Insira um nome para o perfil de jogador.
3. Selecione um nível de dificuldade e clique em **OK**.

Observação Para jogar uma campanha com um outro perfil de jogador, selecione-o antes de clicar em Campaign (Campanha).



Para continuar uma campanha iniciada

O andamento do jogo será salvo automaticamente em postos de controle específicos.

- Clique em **Campaign (Campanha)** na tela principal e, em seguida, clique em **Continue (Continuar)**.

Para salvar um posto de controle

Você pode optar por salvar o último posto de controle em um arquivo de usuário de modo que você possa rever seus momentos favoritos do jogo.

1. Dentro de um nível, pressione **ESC**.
2. Clique em **Save Last Checkpoint (Salvar último posto de controle)**.

Para carregar um posto de controle salvo

1. Clique em **Campaign (Campanha)** na tela principal e, em seguida, clique em **Load Game (Carregar jogo)**.
2. Selecione um posto de controle salvo.

Multiplayer (Multi-jogador)

Jogue com até 16 jogadores usando uma rede local (LAN) ou a Internet. Para obter mais informações sobre a configuração de um jogo para multi-jogador, consulte a página 23.

Profiles (Perfis)

Crie um novo perfil de jogador para iniciar uma nova campanha ou selecione um perfil de jogador existente para jogar uma campanha salva ou um jogo multi-jogador.

Para criar um novo perfil de jogador

1. Na tela principal do Halo, clique em **Profiles (Perfis)**.
2. Clique em **Create New (Criar novo)**.
3. Insira um nome para o perfil de jogador.

Para selecionar um perfil de jogador diferente

1. Na tela principal do Halo, clique em **Profiles (Perfis)**.
2. Selecione um perfil de jogador e clique em **OK**.

Configurações

Ajuste as configurações do controle, do monitor e do som para obter um perfil de jogador específico. Para obter mais informações, consulte a página 26.

Controles do jogo

Estes são os controles de teclado e mouse padrão do Halo. Para ver os controles padrão de gamepad, clique em **Settings (Configurações)** na página principal.

Procurar/conduzir



Disparar arma

Lançar granada



F1
Multi-jogador
Pontuação



Movimento



Combate



Ações

Lutando contra o inimigo

Você é o Master Chief — tudo que restou de um projeto militar para construção de uma série de supersoldados melhorados geneticamente. Você é a última esperança da humanidade contra o Covenant — mas você está lamentavelmente em desvantagem e sua sobrevivência não está garantida.

Sua armadura

Por centenas de anos os soldados humanos têm usado equipamentos que melhoram o desempenho, e seu uniforme de combate MJOLNIR representa o apogeu da tecnologia militar do momento. Como produto do projeto SPARTAN-II, no qual você foi aprimorado tecnologicamente e reformulado por meio da bioengenharia para ter melhores reflexos, visão e coordenação, a inclusão da armadura MJOLNIR o torna quase invencível.



O uniforme de combate utiliza uma interface neural implantada no seu cérebro. Os movimentos da armadura e as armas são controlados à velocidade do seu pensamento. O uniforme de combate também contém uma camada de cristal que forma uma rede capaz de suportar inteligência artificial do mesmo tipo da que é usada em naves espaciais, para que você possa sobrepujar sistemas de computadores alienígenas caso necessário. A parte externa do uniforme é composta de várias camadas de ligas resistentes e de um revestimento refratário para dispersar golpes de armas de energia. Internamente, o uniforme regula a temperatura e reage de forma a modificar a densidade conforme necessário.

Seu HUD

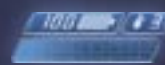
O HUD (Heads Up Display) é sua visão do mundo através do visor do uniforme de combate aprimorada com informações essenciais. Aprender a ler e entender os componentes do HUD melhora sensivelmente sua habilidade de luta.



- | | |
|----------------------|---|
| A Munição no pente | G Saúde |
| B Munição | H Escudo |
| C Granadas | I Direção do disparo |
| D Mira | J Controlador de movimentos |
| E Ponto de navegação | K Aliado (cor da interface do usuário) |
| F Lanterna | L Inimigo (cor da interface do usuário) |

ABC Weapon Indicator (Indicador de arma)

O indicador de arma no canto superior esquerdo do HUD exibe informações sobre a arma que você está usando no momento. Para armas com projéteis, você pode rapidamente verificar quantos pentes de munição ainda tem, bem como o número de projéteis restantes no pente. Também exibe o número de granadas que você possui.



Quando você usa armas do inimigo, como o rifle ou a pistola de plasma do Covenant, o indicador de arma muda, mostrando a porcentagem de carga restante na arma.

D Targeting Reticle (Mira)

A mira é o dispositivo usado para atingir o alvo com a arma que está sendo usada no momento. O estilo da mira é alterado com base no tipo da arma. Quando a mira fica vermelha, um inimigo está dentro do raio de alcance e no alvo.

E Navigation Points (Pontos de navegação)

Um triângulo vermelho no HUD representa um ponto de navegação. A direção para a qual o triângulo aponta indica o rumo que você deve tomar para chegar ao próximo ponto de navegação. Os pontos de navegação são ferramentas úteis de navegação para se encontrar com sua tripulação em locais preestabelecidos e para ajudá-lo a manter-se informado sobre áreas de interesse.

F Flashlight Indicator (Indicador de lanterna)

O indicador de lanterna aparece no HUD quando você pressiona **Q** para ativar a lanterna embutida no uniforme de combate. O indicador avisa quanta carga resta para você acionar a lanterna. Como a lanterna opera com a energia do uniforme, use-a somente quando necessário.

GH Health and Shield Indicators (Indicadores de saúde e de escudo)



O indicador de saúde é o medidor próximo ao símbolo de cruz azul. Seu indicador de saúde permanece e indicadores adicionais aparecerão no HUD quando você estiver dirigindo o Warthog e houver um atirador ou um passageiro a bordo. A quantidade preenchida da barra

Luta corpo a corpo

e a cor utilizada indicam o status da saúde: vermelho é ruim, amarelo é adequado e azul é excelente. A saúde não é restaurada automaticamente com o tempo, mas às vezes você pode encontrar energia extra para a saúde exatamente quando precisar.

O indicador de escudo é o medidor próximo ao símbolo de escudo. Quando você não sofre danos, seu escudo se carrega automaticamente e pára de carregar quando atinge potência máxima. Quando seus escudos estiverem em nível crítico, a quantidade preenchida da barra mudará para vermelho até que eles recuperem a potência máxima.

I Direction of Fire Indicator (Indicador de direção do disparo)

Quando você estiver em um combate armado, as setas vermelhas que aparecerem no HUD indicarão as direções de onde vêm os disparos inimigos.

JKL Motion Tracker (Controlador de movimentos)

O controlador de movimentos na área inferior esquerda do HUD é um radar superior que exhibe objetos e veículos em movimento em relação a você. Os inimigos com escudo visual ou imóveis não aparecem no controlador de movimentos. Quando uma unidade ou veículo se move e depois pára, o ponto representativo cresce e depois desaparece. Os pontos que representam veículos são maiores do que os que representam objetos.

Scope Zoom (Zoom da mira telescópica)

Para armas que utilizam mira telescópica, você pode alterar o nível de ampliação do zoom para obter uma visualização mais próxima dos objetos. Para passar pelos níveis de zoom, pressione **Z**. Continue a pressionar **Z** até que chegue de volta à visualização normal.



A luta corpo a corpo envolve o uso da arma que está em suas mãos como bastão para repelir ataques. Isso é útil quando o inimigo está próximo ou quando você está sem munição e deseja infligir dor! Sua habilidade para lutar corpo a corpo varia de arma para arma, portanto, experimente até encontrar a melhor arma para a situação. Para usar a luta corpo a corpo, pressione **F**.

Armas dos humanos

Você provavelmente já está familiarizado com elas, mas descrevemos aqui um resumo das armas. Como só é possível carregar apenas duas armas e dois tipos de granada de cada vez, você precisa conhecer os prós e os contras de trocar, ou não, uma arma por outra em uma situação específica.



Granada M9 HE-DP

O explosivo de alta potência M9, com dupla função, é um dispositivo de fragmentação por lançamento. Use a granada para conter ou incapacitar veículos, exceto tanques. Ela pode ser atirada, rolada, quicada ou ricocheteada em locais onde armas de fogo direto não alcançam. Aumente o ângulo do arremesso para jogá-la mais longe ou para ultrapassar obstáculos. Tome cuidado para não jogá-la muito perto de onde você está.



Pistola M6D

É um revólver alimentado por um pente e operado por coice. Ela vem com uma mira telescópica com link inteligente, capaz de aumentar 2x (pressione **Z**). Dispara projéteis de 12,7 mm altamente explosivos para perfurar armaduras leves. O disparo dessa pistola pode ser automático ou semi-automático (clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse para disparo automático).

O local do disparo é muito importante. O único disparo que garante incapacitação total e imediata é aquele mirado exatamente na cabeça, acima da linha horizontal que passa pela abertura da orelha e abaixo do topo do crânio do alienígena.



Rifle de ataque MA5B

Funciona com gás e é alimentado por um pente. Dispara projéteis de 7,62 mm para perfuração de armaduras. A taxa de disparo limita-se à habilidade do soldado em mirar, atirar e trocar os pentes. Rajadas controladas e curtas são mais precisas que os disparos inteiramente automáticos.

O computador integrado do MA5B exibe os projéteis restantes no pente e a direção relativa do gigante de gás, Threshold, como ponto de referência. Esse recurso é particularmente útil para orientar você em áreas onde é fácil ficar dando voltas e perder o senso de direção.



Espingarda M90

A espingarda é uma arma alimentada por um pente de ação por bombeamento (tipo dual tubular não separável). Dispara projéteis de calibre 8 (3,5 polegadas). É muito eficiente contra alvos à curta distância e pode ser usada em médio e longo alcance para abater vários alvos simultaneamente.



Rifle de franco-atirador S2 AM

É uma arma alimentada por um pente e operada a gás. Ele vem com mira telescópica de link inteligente com dois níveis de ampliação (pressione Z uma vez para 2x, pressione novamente para 8x e mais uma vez para desativar). Dispara projéteis de 14,5 mm para perfuração de armaduras, com aletas estabilizadoras e descarte de anéis metálicos.

AVISO: o projétil APFSDS de 14,5 x 114 mm é uma munição antibloqueio. Ele pode atravessar vários soldados com armaduras. Certifique-se de que está do outro lado do alvo antes de disparar.



Lança-foguetes M19 SSM

O M19 SSM é um lança-foguetes portátil para disparos com apoio do ombro. Possui dois componentes principais, o lançador e o pente. O pente (a parte descartável do sistema) contém dois foguetes de 102 mm com explosivos de alta potência e carga modelada. Foi desenvolvido para separação rápida e fácil do lançador, o qual possui sistemas de visualização e controle de disparos. Ele vem com mira telescópica de link inteligente com dois níveis de ampliação (pressione Z uma vez para 2x, pressione novamente para 8x e mais uma vez para desativar).



Metralhadora antiaérea leve M41

A metralhadora antiaérea leve M41 do Warthog é uma arma com três canos, elétrica, sem links e alimentada por tambor. Dispara de 450 a 550 projéteis de 12,7 x 99 mm, por minuto, para penetração em armaduras. A taxa de desvio de giro da torre do atirador é de 100 graus por segundo e a taxa de elevação da arma é de 60 graus por segundo. O coice do disparo sofrido é enorme e causa impacto negativo na precisão a longa distância.



Lança-chamas (multi-jogador)

O projetor desfolhante M7057 é um lançador de chamas químicas padrão, que projeta e incendeia um fluxo de adesivo semi-líquido volátil. Os lança-chamas são inconvenientes, difíceis de mirar e eficientes somente à curta distância. No entanto, são excelentes armas de contenção e são devastadores contra inimigos e estruturas desprotegidos.

Armas do Covenant

Você também deve conhecer as armas do Covenant, já que poderá pegá-las e usá-las. Para isso, quando encontrá-las no chão, ande sobre elas e pressione E. O Covenant parece ser mais vulnerável a essas armas, portanto, aproveite essa fraqueza sempre que possível.



Rifle de plasma

Potência do núcleo: 100-150 kV : 2-3 dA

Taxa de disparo: 420 a 600 projéteis/minuto

Esta é uma arma de energia dirigida. O disparo pode ser automático ou semi-automático (clique e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse para disparo automático). Disparos rápidos e contínuos superaquecem a arma — o que, por sua vez, esgota o núcleo de energia da arma. No momento não sabemos como substituir ou recarregar um núcleo de energia.

Observação A fonte de energia da arma será esgotada à medida que for utilizada. É aconselhável substituí-la sempre que possível.



Pistola de plasma

Potência do núcleo: 100-150 kV : 2-3 dA

Potência de sobrecarga: 1,5 mV : 2-3 dA

É uma arma de energia dirigida semi-automática. Se você pressionar e mantiver pressionado o botão esquerdo do mouse, a arma poderá ficar sobrecarregada; quando o botão esquerdo do mouse for liberado, o raio será lançado. Depois que o raio sobrecarregado for lançado, a arma parará

de funcionar temporariamente enquanto elimina o calor residual. O uso da capacidade de sobrecarga esgota rapidamente o núcleo de energia da arma. No momento não sabemos como substituir ou recarregar um núcleo de energia.

Observação A fonte de energia da arma será esgotada à medida que for utilizada. É aconselhável substituí-la sempre que possível.



Lança-dardos

Pouco se sabe sobre essa arma além de que é alimentada por um pente com capacidade de disparo automático. Seus projéteis penetram em alvos frágeis sem importar o ângulo de impacto. Eles ricocheteiam em superfícies rígidas em ângulos oblíquos; no entanto, são sempre desviados por campos de energia. As únicas exceções são os escudos gerados

pelo uniforme de combate MJOLNIR e pela armadura de combate da Elite. A composição e as características energéticas do projétil são desconhecidas. A maneira como os projéteis buscam seus alvos também é desconhecida.



Canhão estacionário (Shade)

Embora o Shade pareça ser uma arma leve para combater veículos, o Covenant o utiliza quase exclusivamente para combate anti-infantaria. O operador senta-se diretamente atrás do canhão e opera a partir de um conjunto de controles blindados, mas conta inteiramente com apoio da infantaria para proteção das laterais e da parte traseira.



Granada de plasma

Essa arma é semelhante à nossa granada de mão, pois é lançada contra infantaria e veículos. Possui um tipo de mecanismo interno que permite distinguir entre alvos e plano de fundo. Por exemplo, ela definirá como alvo um soldado ou veículo, mas não uma árvore ou parede. Possui um fusível de três segundos que é ativado após definição do alvo, ou então ficará em repouso.



Canhão com haste de combustível (multi-jogador)

Potência do núcleo: 250-300 kV : 4-5 dA

Potência de sobrecarga: 2,5 mV : 4-5 dA

O canhão com haste de combustível é uma arma de disparo indireto: seus projéteis explosivos seguem uma trajetória em arco. O impacto de um canhão com haste de combustível é poderoso e eficiente tanto contra veículos quanto contra infantaria. No entanto, seja cuidadoso, pois disparos rápidos superaquecem a arma. No momento não sabemos como substituir ou recarregar um núcleo de energia.

Observação A fonte de energia da arma será esgotada à medida que for utilizada. É aconselhável substituí-la sempre que possível.

O Halo é um lugar vasto e você precisará cobrir uma grande área rapidamente, por isso os veículos são indispensáveis. Assim, seqüestrar veículos do Covenant é útil e necessário. A força provida pela sua armadura MJOLNIR permite que você desvire veículos capotados posicionando-se próximo a eles e pressionado E.

Veículos dos humanos



M808B Scorpion MBT

Tripulação: 2 (ou 1 ciborgue)

Peso: 66 toneladas

Canhão principal: 90 mm HV (alta velocidade)

Canhão secundário/coaxial: 7,62 mm AP-T

(Perfuradora de armaduras, Rastreador)

O tanque de batalha principal Scorpion é, em sua essência, uma plataforma para armas de combate a veículos, mas também possui uma alta capacidade contra infantaria. Sua armadura de titânio cerâmico o torna quase invulnerável a armas de fogo pequenas, mas sua grande área cega (a área dentro da qual tiros dos canhões do tanque não podem atingir os alvos) coloca-o em risco em relação à infantaria anti-tanques do inimigo. Até quatro soldados podem se alojar e atirar dos compartimentos do Scorpion. Permanecer em um tanque é sempre perigoso e deverá ser feito apenas quando as vantagens forem maiores que os riscos.



M12 Warthog LRV

Tripulação: 1 + 1 (mais 1 na parte traseira)

Peso: 3,25 toneladas

Armamento: metralhadora de 12,7 mm com três canos

O veículo leve de reconhecimento M12 (LRV), ou Warthog, é o veículo padrão das forças armadas do UNSC. Ele é rápido e manobrável, mas costuma virar em curvas muito fechadas. Uma metralhadora com três canos está montada na parte traseira do veículo. Os passageiros armados aumentam significativamente a capacidade da unidade contra infantaria.



M12A1 Warthog LAAV (multi-jogador)

Tripulação: 1 + 1 (mais 1 na parte traseira)

Peso: 3,5 toneladas

Armamento: lança-foguetes de 102 mm

O veículo leve de combate a armaduras M12A1 (LAAV) é uma variante do Warthog – a metralhadora foi substituída por um lança-foguetes de 102 mm com três canos. Assim como

seu similar, ele é rápido e altamente manobrável. Embora o lança-foguetes o torne uma plataforma de armas eficiente para combate a veículos, o tempo necessário para recarregar a arma após atirar todos os foguetes deixa o veículo e seus ocupantes vulneráveis a contra-ataques.

Veículos do Covenant

Ghost



Tripulação: 1

Peso: 2,25 toneladas

Armamento: dois canhões de plasma (alcance de 100-250 kW)

O Ghost é o veículo padrão de reconhecimento e ataque rápido do Covenant. É equipado com dois dos itens que agora são aceitos como padrão de armas leves montadas em veículos: uma arma de energia dirigida capaz de projetar

um raio de plasma superaquecido entre 100 e 250 kW. O veículo é rápido e manobrável, mas o motorista fica praticamente desprotegido.

Banshee



Tripulação: 1

Peso: 3,25 toneladas

Armamento: dois canhões de plasma (alcance de 100-250 kW)

Arma secundária: dois canhões com haste de combustível

O Banshee é a nave padrão do Covenant para assalto em terra. É muito rápido, extremamente manobrável e capaz de flutuar no ar. Ele possui

dois casulos de armas montados em ambos os lados da fuselagem. Esses dois casulos contêm um canhão leve de plasma e um canhão com haste de combustível. Embora armas de fogo pequenas possam atrapalhar ou incapacitar o piloto, somente armas pesadas podem infligir danos ou destruir o veículo.

A *Pillar of Autumn* é uma nave de guerra da classe Halcyon que presta serviço há décadas. Como é uma nave antiga, porém robusta, e um dos menores cruzadores na frota humana, o Alto Comando militar a escolheu especificamente como uma plataforma de lançamento discreta para uma ofensiva secreta contra o Covenant. Soldados ciborgues geneticamente manipulados, usando uniformes de batalha super modernos, deveriam embarcar em uma nave do Covenant e localizar sua terra natal. Porém, um ataque de surpresa do Covenant na base militar humana no planeta Reach aniquilou tudo, exceto um dos soldados SPARTAN-II. Conhecido apenas pelo seu posto de Master Chief, esse SPARTAN-II foi armazenado em uma câmara de sono criogênica na *Pillar of Autumn* momentos antes de a nave realizar um salto cego pela galáxia em uma tentativa desesperada de afastar o Covenant da Terra. O Master Chief é, sem dúvida, o melhor soldado a bordo da *Pillar of Autumn*, mas muitos dos melhores militares humanos consideram a nave como sua moradia.



Capitão Jacob Keyes

Há vinte e seis anos na carreira militar, o Capitão Keyes impõe respeito como um estrategista perspicaz e líder inspirador para seus homens. Tornou-se um herói sem grande honraria no início da carreira, quando guiou um pequeno grupo de tropas de segurança contra uma emboscada do Covenant à nave da colônia *Meriwether Lewis* e deteve os atacantes em tempo suficiente para que a nave escapasse. Suas condecorações e experiência de anos de combate contra o Covenant tornou-o uma escolha natural para

comandar a *Pillar of Autumn* e sua carga secreta.



Os Marines

Um grupo forte e diversificado de soldados, os Marines na *Pillar of Autumn* travam uma batalha perdida contra os armamentos e os números superiores do Covenant. Sob a liderança do Capitão Keyes, continuam em um embate furioso contra o Covenant,

mesmo estando em número inferior. São os melhores dos melhores — mas apenas humanos.



Cortana

Cortana é a IA altamente avançada no coração da *Pillar of Autumn*. Seu design permite que seja carregada em um uniforme de combate configurado apropriadamente para maior mobilidade. É capaz de acessar sistemas de computadores alienígenas e usa essa capacidade para interceptar as comunicações do Covenant durante combate. Ela interpreta esses dados para fornecer aos seus protetores pontos de referência e as melhores informações disponíveis sobre estratégia e movimentação da tropa.

Há mais de trinta anos, as forças do Covenant tentam exterminar a humanidade. Como seus esforços foram muito bem-sucedidos e como poucas tropas do Covenant foram capturadas vivas, pouco se sabe, em definitivo, sobre suas origens, sociedade ou motivações. Comunicações interceptadas e relatórios do campo de batalha indicam uma base religiosa em sua campanha genocida. O que se segue são descrições breves sobre as raças dos alienígenas que pertencem ao grupo do Covenant, reunidas em sua maioria a partir de encontros no campo de batalha.



Os Grunts

Com cerca de um metro e meio de altura e relativamente fracos, os Grunts costumam viajar em grupo e ficar próximos a aliados mais poderosos. Individualmente, eles são derrotados com facilidade, mas em grupos podem subjugar os Marines descuidados. Parece que suas armaduras contêm um tipo de mecanismo de suporte à vida. Eles usam diversas armas, inclusive pistolas de plasma, rifles de plasma e granadas de plasma.



Os Jackals

Com visão, audição e olfato aguçados, os Jackals servem como batedores e assassinos das forças do Covenant. Eles usam pistolas de plasma e portam um escudo de força poderoso para compensar a fraqueza física; um Jackal bem posicionado pode combater diversos Marines, apesar de granadas serem eficientes contra eles. Medem cerca de 1,70 m de altura.

Multiplayer (Multi-jogador)



Os Elites

Há algumas variedades de Elite, mas todos medem cerca de 2,50 m e são incrivelmente fortes. Seu poder permite que eles contem com a força bruta quando necessário, mas também são capazes de usar táticas de combate brilhantes. Sua resistência natural é aumentada por um escudo de energia que reveste todo o corpo e que é recarregado automaticamente. Eles portam pistolas e rifles de plasma, granadas e dardos.



Os Hunters

Os Hunters têm 3,5 metros, mas em estado de combate eles se contraem para aproximadamente 2,5 metros. Os Hunters lutam com um canhão com haste de combustível integrado diretamente à armadura. Eles carregam um enorme escudo de metal, praticamente impenetrável, feito de uma liga desconhecida e às vezes usado como arma de luta corpo a corpo.

Não há nada como usar suas habilidades no Halo contra outra pessoa. Você pode combater até 16 amigos (ou desconhecidos) no modo multi-jogador. É possível até mesmo hospedar o jogo e selecionar as configurações, as regras e o mapa do jogo; ou então, participar de um jogo hospedado por outra pessoa.

Você pode jogar em uma rede local (LAN) ou pela Internet através do GameSpy Internet Matchmaking. Novas armas, veículos e mapas aumentam as sensações do jogo. Adicione teletransportes, dezenas de armamentos e incontáveis poderes para divertir-se ainda mais.

Novas armas, veículos e mapas

O Halo para PC tem diversas armas novas e exclusivas para o modo multi-jogador: o Canhão com haste de combustível e o Lança-chamas. E agora o Canhão estacionário está disponível no modo multi-jogador.

O Halo para PC inclui o Banshee e o Warthog lança-foguetes no modo multi-jogador para ajudar você a se deslocar em grande estilo. O Banshee não é novo no Halo, mas é novo no modo multi-jogador.

Há seis novos mapas projetados para multi-jogadores no *Halo para PC*. E você pensava que já sabia tudo...

Batendo papo no modo multi-jogador

A comunicação é importante, por exemplo, quando sua equipe se prepara para atacar um franco-atirador que tenha alvos em sua área. Pressione T e digite o texto para bater papo com todos. Para bater papo com seus colegas de equipe, pressione Y. Para bater papo com os ocupantes de um veículo, pressione H e digite o texto.

Jogo em equipe

Para jogar em equipe, selecione um tipo de jogo em equipe "team". A primeira pessoa a entrar no jogo fica na equipe Red Team, a segunda pessoa a entrar fica na equipe Blue Team e assim por diante. Para mudar de equipe, pressione ESC, clique em **Change Options (Alterar opções)**, clique em **Choose Team (Escolher equipe)** e, em seguida, clique em **Red Team (Equipe vermelha)** ou **Blue Team (Equipe azul)**. Você voltará ao jogo como parte da nova equipe.

Acessando o modo multi-jogador

Para jogar o *Halo para PC* no modo multi-jogador, você precisa de uma conexão com a Internet ou com uma rede local com acesso a um servidor. Para acessar o modo multi-jogador, clique em **Multiplayer (Multi-jogador)** na tela principal do Halo.

GameSpy Internet Matchmaking

Os jogos multi-jogadores da Matchmaking para o Halo ocorrem através dos servidores da GameSpy. Assim que você optar por participar de um jogo, verá os jogos disponíveis hospedados por outros jogadores no GameSpy Lobby.



- A Clique para filtrar os jogos por status de bloqueio. A cor azul mostra os jogos bloqueados e desbloqueados; a cor verde mostra somente os jogos desbloqueados.
- B Clique para filtrar os jogos por status de servidor dedicado. A cor azul mostra todos os tipos de servidor; a cor verde mostra somente os dedicados.
- C Clique para filtrar os jogos pelo status de conteúdo do Halo clássico. A cor azul indica todos os tipos de jogos; a cor verde indica somente o conteúdo original do Halo.
- D Linha de mensagens e regras do jogo multi-jogador selecionado.
- E Clique em Get List (Obter lista) para atualizar a lista de jogos disponíveis.
- F Clique em Filters (Filtros) para filtrar a lista de jogos por várias regras e mapas.

Multi-jogador na Internet

Dispute com até 16 jogadores ao mesmo tempo pela Internet.

Para hospedar um jogo multi-jogador pela Internet

1. Na tela principal do Halo, clique em **Multiplayer (Multi-jogador)**.
2. Em **Create Game (Criar jogo)**, clique em **Internet**.
3. Selecione um mapa e um tipo de jogo.
4. Clique em **Start Game (Iniciar jogo)**.

Para participar de um jogo multi-jogador na Internet

1. Na tela principal do Halo, clique em **Multiplayer (Multi-jogador)**.
2. Em **Join Game (Participar do jogo)**, clique em **Internet**.
3. Clique em **Get List (Obter lista)** para obter uma lista de jogos disponíveis.
4. Selecione um jogo na lista e clique em **Join Game (Participar do jogo)**.
5. Digite a senha se necessário.

Para obter informações sobre como participar de um jogo de multi-jogadores usando um endereço IP específico para um servidor de host, consulte o arquivo Readme localizado no CD do *Halo para PC*.

Multi-jogador em uma rede local

Você pode jogar no modo multi-jogador com outras pessoas que tenham um PC conectado ao seu via rede local. Para jogar por rede local, você precisa ter uma placa de rede e estar conectado à rede local.

Para hospedar um jogo multi-jogador em uma rede local

1. Na tela principal do Halo, clique em **Multiplayer (Multi-jogador)**.
2. Em **Create Game (Criar jogo)**, clique em **LAN (Rede local)**.
3. Selecione um mapa e um tipo de jogo.
4. Clique em **Start Game (Iniciar jogo)**.

Para participar de um jogo multi-jogador em uma rede local

1. Na tela principal do Halo, clique em **Multiplayer (Multi-jogador)**.
2. Em **Join Game (Participar do jogo)**, clique em **LAN (Rede local)**.
3. Clique em **Get List (Obter lista)** para obter uma lista de jogos disponíveis.
4. Selecione um jogo na lista e clique em **Join Game (Participar do jogo)**.
5. Digite a senha se necessário.

Nome do servidor, senha e número de jogadores em jogos multi-jogadores

Para alterar o nome do servidor do jogo, selecione **Server Name (Nome do servidor)** e digite um novo nome. Selecione **Password (Senha)** para adicionar uma senha ao jogo. Para especificar o número máximo de jogadores, selecione **Max Players (Máximo de jogadores)** e digite o número máximo de jogadores permitidos. Observe que o número máximo de jogadores para um servidor está baseado na velocidade da sua conexão. Para otimizar as configurações de rede para a sua velocidade de conexão, clique em **Settings (Configurações)** na tela principal do Halo (consulte a página 26).

As configurações do Halo são associadas aos perfis de jogadores. As alterações de configurações são salvas com um perfil específico e não são compartilhadas com seus outros perfis.

Para editar as configurações de um perfil de jogador

1. Na tela principal do Halo, clique em **Profiles (Perfis)**.
2. Selecione um perfil de jogador e clique em **OK**.
3. Na tela principal, clique em **Settings (Configurações)**.
4. Selecione as opções a serem modificadas.
5. Clique em **OK** na tela **Edit Profile Settings (Editar configurações de perfil)** para salvar as alterações do perfil do jogador.

Change Name (Alterar nome) Altere o nome do perfil do jogador.

Controls Setup (Configuração de controles) Personalize os controles de diferentes dispositivos controladores associados ao perfil do jogador.

Gamepads Especifique quais gamepads podem ser usados pelo perfil do jogador. Você pode personalizar os controles de um gamepad na configuração de controles.

Mouse Setup (Configuração de mouse) Altere as configurações de mouse do perfil do jogador. Isso inclui a velocidade com que você olha para cima, para baixo e para os lados.

Audio Setup (Configuração de áudio) Altere as configurações de áudio do perfil do jogador. Isso inclui o volume da música e a inclusão de sons que reverberam em objetos à sua volta (som ambiente).

Video Setup (Configuração de vídeo) Altere as configurações de vídeo do perfil do jogador. Isso inclui ajustar a resolução de vídeo e ativar ou desativar o reflexo em objetos e sombras dinâmicas.

Network Setup (Configuração de rede) Altere as configurações de rede do perfil do jogador. Você pode otimizar as configurações da velocidade de conexão da sua rede.

Change Color (Alterar cor) Altere a cor do jogador no modo multi-jogador.

Equipe original do Halo

| | | | |
|--|---|---|--|
| Líder de projeto Jason Jones | Designers Paul Bertone Tyson Green | Artistas de cinemática Steve Abeyta Paul Clift | Tim Dadabo Mark Dias |
| Produtor principal Hamilton Chu | Jaime Griesemer Dan Orzulak | Adam Crockett Lorraine McLees | Steve Downes Todd Lincea |
| Produtor Rick Ryan | Programação adicional Brannon Boren Matt Soell | Stephen Okasaki com: Craig Mullins Lee Wilson | Mike Madeoy Andy Mckaige |
| Programadores Chris Butcher Bernie Freidin Charlie Gough Mat Noguchi Matt Segur | Líder de multi-jogador; Programador principal Michael Evans | Líder de áudio e música original Martin O'Donnell | Tawnia Pettiford-Waites David Scully |
| Participação especial Eamon McKenzie Stefan Sinclair Ben Wallace | Multi-jogador Programadores Adrian Perez Stefan Sinclair | Música adicional Michael Salvatori | Pete Stacker Jeff Steitzer |
| Diretor de arte Marcus Lehto | Líder de multi-jogador Designer Hardy LeBel | Designers de áudio Jay Weinland com: Adam Tewes | Jen Taylor Chris Wicklund |
| Assistente de arte principal Steve Abeyta | Artistas de multi-jogador Chris Carney David Dunn | Gerente de testes Harold Ryan | Vozes adicionais Equipe da Bungie |
| Artistas Eric Arroyo Chris Barrett Mark Bernal David Dunn Chris Hughes Chris Lee Robert McLees Stephen Okasaki Paul Russel Shi Kai Wang Michael Wu | Líder de interface Max Hoberman | Líderes de teste Curtis Creamer Ryan Hullander Keith Steury | Danos e manobras Matt Soell |
| com: Brian Schultz | Designer de interface David Candland | Equipe de teste Chris Chamberlain Mike Cody Chuck Cooper Erik Davis John Frey Rick Lockyear Paul Peterson Zach Russell Mathew Shimbaku Luke Timmins Jeff Wilson | Evasivas de vôo Pete Demoneville Tom Gioconda Joshua Grass Justin Hayward Jason Major Juan Ramirez Bob Settles |
| Designer principal John Howard | Programador de interface Stefan Sinclair | Gerente de produto Steve Fowler | Produtor executivo Alexander Seropian |
| | Diretor de cinemática Joseph Staten | Planejador de produto Jon Kimmich | Gerente de produto Steve Fowler |
| | | Localização Gerente do programa Ji Hong | Planejador de produto Jon Kimmich |
| | | Vozes Kenyon Boynton | Manual do Halo Autor: Keith Cirillo Editor: Tom Brush Designer: Karin Jaques |

Agradecimentos especiais:

Todos — Julie Zuccotti, Ed Fries, Matt Gradwohl, Michael Sertain, Mark Thomas, Stuart Moulder, Jonathan Sposato, Peter Parsons, Chris Cocks, Vic Bonilla, Miguel Chavez, Claude Errera, Brian Morden; Hamilton — Sandy e Chibi; Marcus — Lynn e filhos, eu voltei!; M. Soell — Todos os hipopótamos do mundo; Shiek — Ba Ma Guh, Laurel G.; Marty — Marcie (o último amasso!); Adrian — estúdio 3.314 Spahr; 2DX; Tyson — a r.net e o pessoal da RHL; Butcher — Neen Watering Hole; Adam — AprilD, ShaneD, GregO; Chris L. — minivan+redbriefedBB; Hardy — Minha família e amigos; Tom — O pessoal da NoVA; Bernie — Ill M+Sha sushi2nite; David C. — Marcy e filhos; Mat — Chega de olhos vermelhos!; Michael — Erika Hall; Paul B. — Laura Drevecky; M. Cody — Betsy e Monkey; Stefan — Deus, KFC da esquina da 48 com a VanDorn; Joseph — Susan Lusty (e ai?); Pessoal externo — obrigado 4M* IPIAI; Carney — ma9: começou...; Jay — HDT, você arrebeental; Erik — Christine e FatboySilim; M. Wu — Liz e Leia; Paul R. — Keely, mamãe e papai; Chucky — Weedmonkeys, Iiberem AK!; Steve A. — Swetta, mamãe e papai; Luke — Rachel, mamãe e papai; Dave D. — BP, Bean e Pauls; Lorraine — por me deixar participar; John — ConDev; Alex — Laura Seropian; Matt — o exército; Rick — Sandy, Nathan e Celina; Zach — o Primeiro, mamãe e papai; Eric A. — o amor e o apoio de Joy; Jeffrey — Kate, MGD, as meninas; Chris B. — Jody, Maxwell; Jaime — Meg, Bugs e os BB's; Ryan — MPplayers, Fans, Guz; R. McLees — Família, antiga e nova.

Halo para PC

Gearbox Software

Produtor executivo

Randy Pitchford

Produtor

Marc Tardif

Programação principal

Shaun Green

Programação gráfica

Shaun Cavanaugh

Shaun Green

Programação de rede

Steve Jones

Evan Nguyen

Sean Reardon

Jimmy Sieben

Interface e entrada

Charles Kostick

Jimmy Sieben

Programação de áudio

Scott Velasquez

Programação do jogo

Shaun Green

Steve Jones

Charles Kostick

Sean Reardon

Jimmy Sieben

Scott Velasquez

Lider de artes

Stephen Bahl

Arte

Matt Armstrong

Stephen Bahl

Jennifer Burris

Eli Luna

David Mertz

Design de jogo

multi-jogador

Matt Armstrong

Stephen Bahl

David Mertz

Lider de design

de níveis

David Mertz

Design de níveis

Matt Armstrong

Stephen Bahl

Jennifer Burris

Eli Luna

David Mertz

Marc Tardif

Administração de rede,

suporte e controle de

fontes

Charles Kostick

David McGarry

Stephen Palmer

Administração de

negócios

Stephen Bahl

Landon Montgomery

Lider de testes

David McGarry

A Gearbox é:

John Antal, Stephen Bahl, Jeff Broome, Jennifer Burris, Sean Cavanaugh, Jeramy Cooke, Patrick Deupree, Erik Doescher, Shaun Green, Brian Hess, Josh Jeffcoat, Neil Johnson, Steve Jones, Charles Kostick, Eli Luna, Brian Martel, David McGarry, Landon Montgomery, Michael Neumann, Stephen Palmer, Randy Pitchford, Sean Reardon, Josh Rearick, Nathan Reinhardt, Jimmy Sieben, Marc Tardif, Matthew VanDolen, Scott Velasquez, Mike Wardwell, Jeff Wofford

Agradecimentos especiais a:

Creative Labs, Logitech, ATI, nVidia, Kristy Junio, Chef David Michael, Joe Kreiner, Rex Sikora, Liam Byrne, Daniel Peacock, Libby Jones, Lisa Beckham

Bungie Studios

Produtor

Michel Bastien

Gerente de

desenvolvimento

Andy Glaister

(Bungie honorário)

com Michael Evans

Artista de impressão

Lorraine McLees

Gerente da comunidade

Brian Jarrard

Lider de testes

Roger Wolfson

Líderes de teste de

multi-jogadores

Ryan Hyland

James Polak

Gerente de testes

Zach Russell

Gerente executivo

de testes

Harold Ryan

Produtor executivo

Hamilton Chu

Gerenciamento do estúdio

Peter Parsons

Agradecimentos especiais:

Jason Jones e todos da equipe original do Bungie Halo, às legiões de fãs da Bungie, Alta Hartmann, Stuart Moulder, Harold-Ripley-jedi, Brian-MichelleGRVB, Roger-MSCoreGroup, Zach-#3, Katy.M&D, Andy-Tonya&Disko, Peter-X2AIVLOJMTT, Michael-Pooh&Tiger, Ryan-Guz, Hamilton-3 June 20ths, Lorraine-MgBoys&Ma&Pa. | Neon.

Microsoft Game Studios

Programação adicional

Kev Gee

Phil Teschner

Planejamento do produto

Jon Kimmich

Gerenciamento do

produto

Andrew Jenkins

Cameron Payne

Gerenciamento do

programa de localização

Yasmine Nelson

Warren Wright •

Localização - Dublin

Peter Fitzpatrick

Jonathan Tyrrell

Alan Davis

Barry Comyn

Emma Crosbie

Manual impresso

Autor:

Matt Whiting (líder)

Keith Cirillo

Eric Trautmann

Editoração:

Jason Groce

Design de impressão:

Chris Lassen

Impressão

e embalagem

Liz Corcoran

(Gerente)

Ernst Janson

Darin Stumme •

Teste de usuários

Jerome Hagen

Teste

Brandon Anthony •

Cliff Donathan •

Dan Hitchcock •

Erik Davis •

Jeremiah Pieschl •

Joe Ezell •

John Potter •

Shaun Johnson •

Tim Williams •

• Volt

• ArtSource

| | | |
|---------------|------------------------------|--------------------------------------|
| Argentina | (54) (11) 4316-4664 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Australia | 13 20 58 | http://support.microsoft.com |
| Brasil | (55) (11) 34446844 | www.microsoft.com/brasil/atendimento |
| Österreich | +43 (01) 50222 22 55 | www.microsoft.com/austria/support |
| Belgique | +32 - 2-513-2268 | http://support.microsoft.com |
| België | 02-5133274 | http://support.microsoft.com |
| Belgium | 02-5023432 | http://support.microsoft.com |
| Caribe | 1-877-672-3842 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Centroamérica | (506) 298-2020 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Chile | 800-330-6000 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Colombia | (91) 524-0404 6 9800-5-10595 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Danmark | +45 44 89 01 11 | www.microsoft.com/danmark/support |
| Ecuador | (593) (2) 258 025 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Suomi/Finland | +358 (0) 9 525 502 500 | http://support.microsoft.com |
| France | (33) (0) 825 827 829-0-1020# | http://support.microsoft.com |
| Deutschland | +49 (0) 1805 / 67 22 55 | microsoft@service.microsoft.de |

| | | |
|-----------------|---------------------|---|
| Ελλάδα | (30) (10) 94 99 100 | www.microsoft.com/hellas/support/ |
| Ireland | (01) 706 5353 | www.microsoft.com/ireland/support |
| Italia | (+39) 02-70-398-398 | www.microsoft.com/italy/support |
| Luxembourg (EN) | +32 2-5023432 | http://support.microsoft.com |
| Luxembourg (FR) | +32-2-513-2268 | http://support.microsoft.com |
| Luxemburg | +32 2-5133274 | http://support.microsoft.com |
| México | (52) (55) 267-2191 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Nederland | 020-5001005 | http://www.microsoft.nl/support |
| Netherlands | 020-5001053 | http://www.microsoft.nl/support |
| New Zealand | (64) (9) 357-5575 | www.microsoft.com/nz/support |
| Norge | +47 22 02 25 50 | www.microsoft.com/norge/support |
| Panamá | (800) 506-0001 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Perú | (51) (1) 215-5002 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Portugal | +351 214 409 280 | http://www.microsoft.com/portugal/suporte |
| España | (902) 197 198 | http://www.microsoft.com/spain/support |
| Sverige | +46 (0) 8-752 09 29 | www.microsoft.com/sverige/support |
| Schweiz | 0848 802 255 | http://support.microsoft.com |
| Suisse | 0848 800 255 | http://support.microsoft.com |
| Svizzera | 0848 801 255 | http://support.microsoft.com |
| UK | (0870) 60 10 100 | www.microsoft.com/uk/support |
| Uruguay | (598) (2) 916-4445 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |
| Venezuela | (58)(212)276-0500 | www.microsoft.com/latam/suporte/ |

Para ver todas as nossas ofertas de suporte, visite

<http://microsoft.com/support/>.

Para iniciar, tente o seguinte:

- Para ver artigos sobre questões específicas, visite a Microsoft Knowledge Base em <http://microsoft.com/support/>.
- Para trabalhar com um profissional de suporte da Microsoft na Internet, envie o seu problema para <http://support.microsoft.com/directory/online.asp>.
- Para obter informações sobre a política de suporte geral do seu produto, visite <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>.

Em todo o mundo: O suporte fora dos E.U.A. e Canadá poderá variar. Para obter detalhes de contato regionais, visite <http://support.microsoft.com/international.aspx>. Se não existir escritório subsidiário da Microsoft no seu país ou região, contate o estabelecimento do qual você obteve o seu produto Microsoft.

Condições: Serviços de suporte da Microsoft estão sujeitos a preços, termos e condições atuais, que podem ser alterados sem aviso.