

Tangentbords- och muskontroller

Förflyttning

Flytta framåt	W
Flytta bakåt	S
Flytta vänster	A
Flytta höger	D

Strid

Byt granat	G
Byt vapen	TABB
Ladda om	R
Närstridsattack	F
Byt ut vapen	X

Åtgärder

Hoppa	MELLANSLAGSTANGENT
Huka	Vänster CTRL-knapp
Strålkastare	Q
Zoom-kikarsikte	Z
Utför	E

Titta/styr



Avfyras
vapen

Kasta
granat



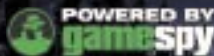
HALO

COMBAT EVOLVED



SYBEX®

Get the strategy
guide from Sybex!



gearbox
software

BUNGIE®

Microsoft
game studios

Om anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösa dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, krampryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetelslöshet eller krampanfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna.

Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Spela i ett välupplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömnig eller trött

Rådgör med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive webbadresser och andra hänvisningar till webbplatser, kan ändras utan föregående avisering. Om ingenting annat anges är exempel på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser och händelser i detta dokument fiktiva. Inga associationer är avsiktliga, eller bör göras, till verkliga företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser eller händelser. Det åligger användaren att följa alla tillämpliga lagar om upphovsrätt. Med reservation för att inte begränsa upphovsrätten, får ingen del av detta dokument kopieras, lagras eller introduceras i ett återvinningssystem, eller överföras i någon form eller med några metoder (elektronisk, mekanisk, med fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt tillstånd skriftligen av Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter som skyddar materialet i detta dokument. Utom i de fall detta uttryckligt medges skriftligen i något licensavtal från Microsoft, ger detta dokument innehåll i någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrätter eller andra immateriella rättigheter.

© & © 2003 Microsoft Corporation. Med ensamrätt. Microsoft, Microsoft Game Studios-logotyper, Bungie, Bungie-logotypen, Halo, Windows och Windows NT är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller i andra länder.

Det ursprungliga spelinnehållet och -tekniken är utvecklat av Bungie studios.

Anpassat till PC av Gearbox Software L.L.C. för Microsoft Corporation.

Den här produkten innehåller programvaruteknik som är licensierad från GameSpy Industries, Inc. © 1999–2003 GameSpy.

Namn på verkliga företag och produkter som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare.

Detta har hänt.....	2
Bungie-fans slut upp – världsherraväldet står för dörren.....	3
Konfiguration och installation.....	4
Komma igång.....	4
Spelkontroller.....	6
Kämpa mot fienden.....	7
Din rustning.....	7
HUD.....	8
Närstrid.....	11
Mänsklighetens vapen.....	11
Covenants vapen.....	14
Förflytta dig på Halo.....	17
Mänsklighetens fordon.....	17
Covenants fordon.....	18
Skeppet <i>Pillar of Autumn</i> och dess besättning.....	19
Covenant.....	21
Multiplayer (Flera spelare).....	23
Inställningar.....	26
Tack till medverkande.....	27
Teknisk support.....	29

Spela spelet ... lev mitt i äventyret!

Missa inte den bästsäljande romanserien från Del Rey, www.delreydigital.com, som bygger på succéspelet *Halo** på Xbox® och PC. I *Halo: The Fall of Reach* av Eric Nylund utforskas historien bakom den heroiske supersoldaten Master Chief. I *Halo: The Flood* av William C. Dietz fortsätter historien allteftersom Master Chief kämpar för att avslöja Halos hemligheter. Finns hos välsorterade bokhandlare nu!

Läs utdrag från de bästsäljande romanerna, som nu finns i pdf-format i mappen Goodies på cd-skivan med *Halo för PC*.

Gå bortom spelet med actionfigurer från JoyRide Studios, www.joyridestudios.com; PC-strategihandböcker från Sybex, www.sybex.com och den officiella spelmusiken från Sumthing Else MusicWorks, Inc, www.sumthing.com – eller hitta dem alla på <http://store.bungie.com>.

Detta har hänt

Året är 2552. Jorden finns fortfarande, men all överbefolkning har tvingat en stor del av befolkningen att kolonisera andra världar. Resor snabbare än ljuset är nu verklighet och jordens förenade regering har via FN:s rymdcentral (United Nations Space Command, UNSC) lagt alla resurser på koloniseringen av miljontals människor på beboeliga planeter i andra solsystem. Planeten Reach är en av hörnstenarna i mänsklighetens kolonisering och en rymdhamn där både civila koloniseringskepp och stridsskepp för UNSC:s styrkor byggs. Reach ligger inte bara nära jorden, utan är även en knutpunkt för vetenskaplig och militär aktivitet.

För trettiotvå år sedan försvann all kontakt med kolonin Harvest. Den stridstrupp som skickades till kolonin för att undersöka händelsen förstördes nästan helt. Det var bara ett skepp som lyckades ta sig tillbaka till Reach. Dess besättning berättade om vad som verkade vara helt osårbara utomjordiska rymdskepp som till synes utan ansträngning tillintetgjorde deras styrkor.

Det här var mänsklighetens första möte med en grupp utomjordingar som senare blev kända som Covenant, ett kollektiv av utomjordiska raser som förenats i sin fanatiska religiösa tro. Covenants religiösa åldermän förklarade mänskligheten vara en skymf mot gudarna och Covenants krigarkast inledde ett heligt krig mot mänskligheten med ohygglig ihärdighet.

Efter en mängd stora förluster och förstörda kolonier etablerades Cole-protokollet av UNSC-amiralen Preston Cole: ingen farkost får, avsiktligt eller oavsiktligt, leda Covenant till jorden. När skeppen drar sig tillbaka måste de undvika de vektorer som leder tillbaka till jorden – även om det innebär att de måste rymdhoppa utan att alla navigeringsberäkningar har gjorts. De farkoster som riskerar att tillfångatas måste förstöra sig själva.

På Reach fick ett hemligt militärt projekt att skapa cyborgbaserade supersoldater en nyfunnen betydelse. Soldaterna i SPARTAN-II-projektet har uppvisat ett imponerande resultat mot Covenant i testuppdrag, men det finns för få av dem för att kunna vända kriget.

Resterande SPARTAN-II-soldater har återkallats till Reach för vidare förstärkning. Planen: att ta sig ombord på en Covenant-farkost med förbättrade SPARTAN-II-soldater och ta reda på var Covenant har sin hemvärld. Två dagar innan uppdraget skulle inledas slog Covenant-styrkor till mot Reach och utplånade kolonin. Covenant står nu på

tröskeln till Jorden. Ett skepp, *Pillar of Autumn*, lyckades fly med den enda kvarvarande SPARTAN-II-soldaten och gjorde ett blint hyperrymdshopp i ett försök att lura Covenant bort från Jorden.



Bungie-fans slut upp – världsherraväldet står för dörren

På Bungie Studios värdesätter vi vårt förhållande med våra fans. Faktum är att vi inte skulle vara där vi är idag utan det stöd vi får från en fanatisk, intelligent och stadigt växande skara av fans. Trots att vi inte vet exakt vad det är med Bungie som ger sådan hengivelse ber vi dig besöka vår värld och se efter själv. För oss är Bungie mer än ett namn – det är en livsfilosofi. Nästa hållplats: totalt världsherravälde!

bungie.net Bungies officiella hem på webben och knutpunkten för vår rejäla gemenskap. Allt börjar här: www.bungie.net.



Bröder och systrar: tiden är nära. Bli medlem i Bungies officiella fanklubb 7th Column, så kan vi tillsammans ta över planeten! www.bungie.net/7thcolumn.

TRU7H & RECONCILIATION Besök Tru7h & Reconciliation så får du tillgång till allt kring Halo – nyheter, skärmbilder, bakom kulisserna-information och mycket mer. www.bungie.net/halo.

Konfiguration och installation

Nu när du har det välkända *Halo för PC* kan du uppleva riktig närstridsspänning som mänsklighetens mest avancerade soldat någonsin.

Följ installationsanvisningarna så kommer du snart att vara fullt upptagen med att skjuta ned Covenant-styrkor och leda marinsoldaterna på nya uppdrag.

Installera Halo

Sätt in cd-skivan för *Halo för PC* i cd-enheten och följ sedan de anvisningar som visas på skärmen.

Obs! Om installationen inte startar automatiskt läser du Readme-filen (Viktigt) som finns på cd-skivan för *Halo för PC*.

Komma igång

Huvudskärmen

När du har installerat Halo visas huvudskärmen med följande alternativ.

Campaign (Kampanj)

Välj det här alternativet om du vill påbörja en ny kampanj eller fortsätta från det ställe där du lämnade en tidigare. När du spelar ensam sparas dina framsteg i den här profilen.

En kampanj är associerad med en spelarprofil. Om du vill starta en ny kampanj måste du skapa en ny spelarprofil.

Så här startar du en kampanj:

Om du inte har skapat någon spelarprofil ännu uppmanas du att skapa en.

1. På huvudskärmen i Halo klickar du på **Campaign (Kampanj)**.
2. Ange ett namn på spelarprofilen.
3. Välj en svårighetsnivå och klicka sedan på **OK**.

Obs! Om du vill spela en kampanj med en annan spelarprofil väljer du den innan du klickar på **Campaign (Kampanj)**.



Så här fortsätter du med en pågående kampanj

Dina framsteg sparas automatiskt vid särskilda tidkontroller.

- Klicka på **Campaign (Kampanj)** på huvudskärmen och klicka sedan på **Continue (Fortsätt)**.

Så här sparar du en tidkontroll

Du kan också välja att spara den senaste tidkontrollen i en användarprofil så att du enkelt kan spela upp dina favoritsekvenser ur spelet.

1. När du befinner dig i en nivå trycker du på **ESC**.
2. Klicka på **Save Last Checkpoint (Spara senaste tidkontroll)**.

Så här laddar du en sparad tidkontroll

1. Klicka på **Campaign (Kampanj)** på huvudskärmen och klicka sedan på **Load Game (Ladda spel)**.
2. Välj en sparad tidkontroll.

Multiplayer (Flera spelare)

Tävla med upp till 16 spelare i ett lokalt nätverk (LAN) eller över Internet. Mer information om hur du gör inställningar för spel för flera spelare finns på sidan 23.

Profiles (Profiler)

Skapa en ny spelarprofil om du vill starta en ny kampanj eller välj en befintlig spelarprofil om du vill spela en sparad kampanj eller ett spel med flera spelare.

Så här skapar du en ny spelarprofil:

1. På huvudskärmen i Halo klickar du på **Profiles (Profiler)**.
2. Klicka på **Create New (Skapa ny)**.
3. Ange ett namn på spelarprofilen.

Så här väljer du en annan spelarprofil:

1. På huvudskärmen i Halo klickar du på **Profiles (Profiler)**.
2. Välj en spelarprofil och klicka sedan på **OK**.

Inställningar

Finjustera kontrollenheten, bildskärmen och ljudinställningarna för en viss spelarprofil. Mer information finns på sidan 26.

Spelkontroller

I Halo används nedanstående standardkontroller för tangentbord och mus. Om du vill visa standardinställningar för spelkontrollen klickar du på **Settings (Inställningar)** på huvudskärmen.

Titta/styr



Avfyrar
vapen

Kasta
granat



F1
Fler-
spelar-
poäng



Förflyttning



Strid



Åtgärder

Kämpa mot fienden

Du är Master Chief - allt som finns kvar av ett hemligstämplat militärt projekt för att ta fram genetiskt förbättrade soldater. Du är mänsklighetens enda och bästa hopp mot Covenant. Tyvärr så är du i ett hopplöst underläge och det är inte säkert att du överlever.

Din rustning

Mänskliga soldater har använt prestandaförbättrande utrustning i hundratals år och din MJÖLNER-stridsdräkt är det absolut senaste inom militär teknik. Du är en produkt av SPARTAN-II-projektet där avancerad bioteknik och tekniska förbättringar användes till att avla fram bättre reflexer, syn och koordination. Med din MJÖLNER-rustning är du näst intill oslagbar.



Stridsdräkten är kopplad till ett neuralgränssnitt som inplanterats i din hjärna. Rustningens rörelser och vapen styrs med tankens hastighet. Stridsdräkten innehåller också ett kristallager som utgör ett nätverk som kan hantera AI-system i stjärnskeppsklass. Det betyder att du kan ta över utomjordiska datorsystem om det skulle behövas. Dräktens skal består av många lager av en stark legering och en refraktiv beläggning som kan avleda träffar från energivapen. Temperaturen inuti dräkten regleras automatiskt och kan dess densitet ändras efter behov i förhållande till omgivningen.

HUD

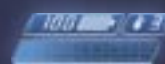
Heads Up Display (HUD) visar hur du ser världen genom visiret på din stridsdräkt och där finns också en mängd viktig information. Du kommer att märka att din stridsförmåga förbättras markant när du lärt dig läsa och förstå den information som visas i din HUD.



- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| A Ammunition i magasinet | G Hälsa |
| B Ammunition | H Sköld |
| C Granater | I Eldriktning |
| D Hårkorset | J Rörelsedetektor |
| E Navigeringspunkt | K Allierad (gränssnittsfärg) |
| F Strålkastare | L Fiende (gränssnittsfärg) |

ABC Weapon Indicator (Vapenindikator)

I vapenindikatorn som finns i det övre vänstra hörnet i HUD visas information om det vapen du använder för tillfället. När du använder skjutvapen kan du se hur många magasin du har kvar, samt hur många skott det finns kvar i magasinet. Här visas även hur många granater du har.



När du beväpnar dig med fiendens vapen, t.ex. ett Covenant-plasmagevär eller -pistol, ändras vapenindikatorn och visar ett procentvärde för hur mycket energi som finns kvar i vapnet.

D Targeting Reticle (Hårkorset)

Använd hårkorset till att sikta med det vapen du använder för tillfället. Hårkorsets utseende ändras beroende på vilket vapen du använder. När fienden är inom träffhåll och i sikte visas hårkorset i rött.

E Navigation Points (Navigeringspunkter)

Navigeringspunkter visas som en röd triangel i HUD. Den riktning som triangeln pekar mot anger den väg du måste ta för att nå nästa navigeringspunkt. De är användbara verktyg när du vill möta ditt team vid förangivna platser eller när du vill hållas uppdaterad om vissa platser i spelet.

F Flashlight Indicator (Strålkastarindikator)

Strålkastarindikatorn visas i HUD när du trycker på **Q** så att stridsdräktens inbyggda strålkastare tänds. I indikatorn ser du hur mycket kraft som finns kvar i strålkastaren. Använd endast strålkastaren när du behöver den, eftersom den drar kraft från din stridsdräkt.

GH Health and Shield Indicators (Hälsa- och sköldindikatorer)



Hälsoindikatorn är mätaren bredvid symbolen med det blåa korset. Hälsoindikatorn visas hela tiden, men ytterligare indikatorer visas i HUD när du kör Warthog-jeepen och har en skytt eller passagerare ombord. Hälsostatusen framgår av hur fullad mätaren är och vilken

färg som används i den: rött är allvarligt, gult är ok och blått är utmärkt. Du får inte tillbaka någon hälsa när du vilar, men ibland kan du hitta extrasaker som ökar din hälsa när du behöver det som mest.

Sköldindikatorn är mätaren bredvid symbolen med skölden. När du inte tar någon skada laddas skölden automatiskt tills full kraft återställts. När sköldarna når en kritisk nivå blir stapelns fyllning röd tills den åter når full effekt.

I Direction of Fire Indicator (Eldriktningsindikator)

När du befinner dig i en eldstrid visar de röda pilarna i HUD från vilken vinkel fienden anfaller dig.

JKL Motion Tracker (Rörelsedetektor)

Rörelsedetektorn som finns i det nedre vänstra hörnet i HUD fungerar som en översiktsradar då den används till att visa hur figurer och fordon rör sig i förhållande till dig. Fiender som använder kamoufleringsutrustning eller som står stilla visas inte på rörelsedetektorn. När en enhet eller ett fordon startar och sedan stannar växer motsvarande punkt för att sedan blekna bort. Punkter som betecknar fordon är större än punkter som betecknar figurer.

Zoom-kikarsikte

När du använder vapen med kikarsikte kan du titta närmare på föremål genom att ändra zoom-läget. Du bläddrar genom förstöringsnivåerna genom att trycka på Z. Fortsätt trycka på Z tills du är tillbaka i den normala vyn.



Närstrid

Vid närstrid använder du det vapen du håller i till att slå bort fienden. Det är användbart när fienden står nära dig eller när du har slut på ammunition men ändå vill spöa dina fiender! Din förmåga att slåss i närstridsläge varierar från vapen till vapen, så du bör experimentera för att hitta det bästa vapnet för den aktuella situationen. Om du vill slåss i närstridsläge trycker du på F.

Mänsklighetens vapen

Du känner säkert redan till dem, men här följer en kort genomgång av vapnen. Eftersom du endast kan bära två vapen plus två typer av granater samtidigt måste du känna till för- och nackdelarna med att byta vapen i de olika situationer som uppstår i spelet.



M9 HE-DP-granat

Den högexplosiva M9-splittergranaten har två användningsområden. Använd den för hindra och slå ut fordon – men den fungerar inte på stridsvagnar. Du kan kasta den, rulla den, studsa den och rikoschettera den till platser som direkt eld inte når. Öka kastvinkeln om du vill kasta den längre eller över hinder. Var försiktig så att du inte kastar den för nära dig själv.



M6D-pistol

Pistolen är rekyldriven och har ett magasin. Den levereras med ett smart-kopplat kikarsikte med 2x-förstoring (tryck på Z). Den skuter 12,7 mm semipansarbrytande, högexplosiva kulor. Den kan användas i halvautomatik- eller helautomatkläge (håll ned vänster musknapp för automateld).

Skottriktningen är mycket viktig. Det enda skott som garanterar omedelbar och total utslagning av fienden är ett centrerat skott i huvudet, ovanför öronlinjen och nedanför hjässan på utomjordingen.



MA5B-automatkarbin

Automatkarbinen är gasdriven och har ett magasin. Den avfyrar 7,62 mm pansarbrytande kulor. Eldgivningshastigheten begränsas av soldatens förmåga att sikta, ge eld och byta magasin. Korta, kontrollerade skurar är mer exakta än helautomatisk eldgivning.

MA5B:s inbyggda dator visar antalet återstående skott i magasinet och den relativa riktningen för gasjätten Threshold som referenspunkt. Den här funktionen är särskilt användbar för orientering i områden där det är lätt att tappa riktningsskänslan.



M90-hagelgevär

Hagelgeväret är av pumptyp med magasin (dubbla tubulära, ej löstagbar typ). Det avfyrar magnumpatroner i kaliber 8 (9 cm). Det här vapnet är väldigt effektivt mot mål på nära håll och kan användas för bekämpning av flera mål samtidigt vid medelstora och stora avstånd.



S2 AM-krypskyttegevär

Geväret är gasdrivet och har magasin. Det levereras med ett smart-kopplat kikarsikte med två förstöringsgrader (tryck på Z en gång för 2x, tryck en gång till för 8x och ytterligare en gång för att avaktivera förstöringen). Det avfyrar skurar av 14,5 mm pansarbrytande, fenstabilsiserande kasseringssabots.

WARNING! 14,5x114 mm APFSDS-ammunitionen består av antimateria. Den kan enkelt penetrera flera bepansrade soldater samtidigt. Se till att du vet vad som finns på andra sidan om målet innan du skjuter.



M19 SSM-raketgevär

M19 SSM är ett bärbart och axelburet raketgevär. Det består av två huvuddelar, själva raketgeväret och magasinet. Magasinet (den del av systemet som kan kastas bort) innehåller två 102 mm högexplosiva raketer. Det har utformats för att snabbt och enkelt kunna tas loss från själva raketgeväret. Raketgeväret innehåller siktes- och

eldstyrningssystemen. Det levereras med ett smart-kopplat kikarsikte med två förstöringsgrader (tryck på Z en gång för 2x, tryck en gång till för 8x och ytterligare en gång för att avaktivera förstöringen).



M41 LAAG

Warthog-jeepens lätta M41-luftvärnskanon har tre mynnningar och styrs elektriskt. Den är helt länklös och matas via en trumma. Den avfyrar 450 till 550 12,7x99 mm pansarbrytande skott per minut. Vapnet kan vrida sig 100 grader per sekund och höjas med 60 grader per sekund. Rekyl från oavbruten eld är mycket kraftig och har en negativ inverkan på siktningen vid långa avstånd.



Eldkastare (flera spelare)

M7057 är en vanlig kemisk eldkastare som avger och tändar en ström av lättantändlig, halvflytande klistervätska. Eldkastaren är klumpig och svår att sikta med och endast effektiv på nära håll. Däremot är den ett utmärkt rensande vapen och mot oskyddade fiender och strukturer kan den orsaka stor förstörelse.

Covenants vapen

Du bör även känna till vilka vapen Covenant använder eftersom du kan plocka upp och använda dem genom att gå över dem när de ligger på marken och trycka på **€**. Covenant verkar vara mer sårbara för de här vapnen, så du bör dra fördel av den svagheten så fort du får chansen.



Plasmagevär

Kärnans uteffekt: 100-150 Kv : 2-3 dA

Eldgivningshastighet: 420-600 RD/MIN

Det här är ett styrt energivapen. Det kan skjuta halvautomatiskt eller helautomatiskt (håll ned vänster musknapp för automateld). Kontinuerlig eld överhettar vapnet - det förbrukar i sin tur vapnets kraftkärna. Vi vet för tillfället inte hur man byter ut eller laddar upp en kraftkärna.

Obs! Det här vapnet förbrukar sin energikälla när det används. Det är en bra idé att byta ut den så ofta som möjligt.



Plasmapistol

Kärnans uteffekt: 100-150 kV : 2-3 dA

Uteffekt vid överladdning: 1,5 Mv : 2-3 dA

Det här är ett halvautomatiskt styrt energivapen. Om du drar och håller ned vänster musknapp kan vapnet överladdas. När du släpper musknappen avfyras blixten. Efter den överladdade blixten kan inte vapnet användas under en kort stund eftersom

det måste avge all överskottsvärme. Upprepad användning av överladdningsfunktionen gör snabbt slut på vapnets kraftkärna. Vi vet för tillfället inte hur man byter ut eller laddar upp en kraftkärna.

Obs! Det här vapnet förbrukar sin energikälla när det används. Det är en bra idé att byta ut den så ofta som möjligt.



Nålvapen

Det är inte mycket som är känt om det här vapnet annat än att det har ett magasin och kan användas i helautomatiskt läge. Dess projektiler penetrerar mjuka mål oavsett träffvinkel. Men de rikoschetterar mot hårda ytor vid sneda vinklar och tar sig aldrig igenom energifält - de enda undantagen är de sköldar som genereras av MJÖLNERS stridsdräkten och Elittruppernas stridsrustning. Sammansättningen och energisignaturen för den här projektilen är okänd. Det sätt som projektilerna går in mot sina mål är också okänt.



Fastmonterad automatkanon (Shade)

Trots att Shade verkar vara ett lätt anti-fordonsvapen använder Covenant det nästan enbart som anti-infanterivapen. Skytten sitter direkt bakom kanonen och har en bepansrad kontrolldräkt, men förlitar sig helt på infanterisupport vid sidorna och bakom sig.



Plasmagranat

Det här vapnet liknar vår egen handgranat i det att det är ett kastat anti-infanteri- och anti-fordonsvapen. Det har någon form av intern mekanism som gör att det kan skilja mellan mål och bakgrunden. Ett exempel: det låser mot en soldat eller ett fordon men inte mot ett träd eller en vägg. Det har en tre sekunders-fördröjning som aktiveras när den låst mot ett mål - i annat fall placeras den i viloläge.



Atomladdad pistol (flera spelare)

Kärnans uteffekt: 250-300 kV : 4-5 dA

Uteffekt vid överladdning: 2,5 mV : 4-5 dA

Den atomladdade pistolen är ett med indirekt eld: dess explosiva projektiler följer en bågformad bana. Pistolen har en kraftfull effekt och är lika effektiv mot fordon som infanteri. Var försiktig eftersom vapnet lätt överhettas vid snabb eldgivning. Vi vet för tillfället inte hur man byter ut eller laddar upp en kraftkärna.

Obs! Det här vapnet förbrukar sin energikälla när det används. Det är en bra idé att byta ut den så ofta som möjligt.

Förflytta dig på Halo

Halo är en stor planet och du måste kunna förflytta dig över stora sträckor, vilket gör fordon oundgängliga. Därför är det nödvändigt och användbart att kapa Covenant-fordon. Styrkan hos din MJÖLNER-rustning gör det möjligt för dig att ta över fordon genom att ställa dig bredvid dem och sedan trycka på E.

Mänsklighetens fordon



M808B Scorpion MBT

Besättning: 2 (eller 1 cyborg)

Vikt: 66 ton

Huvudkanon: 90 mm HV (High Velocity/höghastighets)

Sekundär/koaxial kanon: 7,62 mm AP-T (Armor Piercing, Tracer/pansarbrytande, spårande)

Scorpion-stridsvagnen är främst en plattform för anti-fordonsvapen, men har även väldigt kraftfulla anti-infanteriegenskaper. Dess keramiska titanpansar gör den näst intill osårbar mot lättare vapeneld men dess djupa döda zon (det område som inte täcks av stridsvagnens kanoner) gör den sårbar för fiendens anti-pansarinfanteri. Upp till fyra soldater kan åka på (och skjuta från) Scorpions bandgondoler. Det är alltid riskfyllt att färdas på en stridsvagn och det bör bara göras när fördelarna uppväger riskerna.



M12 Warthog LRV

Besättning: 1+1 (plus ytterligare 1 där bak)

Vikt: 3,25 ton

Beväpning: 12,7 mm trepipigt maskingevär

Det lätta rekognoseringsfordonet M12 (LRV), eller Warthog, är standardfordonet för UNSC:s väpnade styrkor. Det är snabbt och lättmanövrerat men välter lätt vid snäv kurvtagning. Ett trepipigt maskingevär är monterat bak på fordonet. Beväpnade passagerare ökar enhetens anti-infanterikapacitet väsentligt.



M12A1 Warthog LAAV (flera spelare)

Besättning: 1 + 1 (plus ytterligare 1 där bak)

Vikt: 3,5 ton

Beväpning: 102 mm raketgevär

Det lätta antipansarfordonet M12A1 (LAAV) är en variant av Warthog – maskingeväret har ersatts med ett trepipigt raketgevär på 102 mm. Likt systemmodellen är det snabbt och lättmanövrerat. Trots att raketgeväret gör det till en effektiv plattform för anti-fordonsvapen gör den tid det tar alla ladda om vapnet efter att alla tre raketer avfyrats fordonet och dess passagerare sårbara för motattacker.

Covenants fordon



Ghost

Besättning: 1

Vikt: 2,25 ton

Beväpning: två plasmakanoner
(100–250 kW-området)

Ghost är Covenants standardfordon för rekognosering och snabba attacker. Det är utrustat med två vapen av en typ som nu accepteras som standardutrustning inom fordonsmonterade vapen: ett styrt energivapen som kan projicera en blixst av superupphetad plasma i 100–250 kW-området. Fordonet är snabbt och lättmanövrerat men föraren är närmast helt oskyddad.



Banshee

Besättning: 1

Vikt: 3,25 ton

Beväpning: två plasmakanoner
(100–250 kW-området)

Sekundärt vapen: två atomladdade kanoner

Banshee är Covenants standardflygplan för markattacker. Det är snabbt, extremt manövrerbart och kan sväva. Det har två vapengondoler monterade på vardera sida om kroppen. Båda gondolerna har en lätt plasmakanon och en atomladdad kanon. Trots att lättare vapeneld kan störa eller slå ut piloten kan endast tunga vapen skada eller förstöra fordonet.

Rymdskeppet *Pillar of Autumn* är ett stridsskepp i Halcyon-klass som har tjänstgjort i flera decennier. Det gamla men stabila skeppet är ett av de minsta skeppen i flottan, och försvarsledningen valde det för att starta offensiven mot Covenant eftersom det inte är iögonfallande. De genmanipulerade cyborg-soldaterna, klädda i de senaste stridsdräkterna, hade som uppdrag att ta sig ombord på en Covenant-farkost och ta reda på var Covenant har sin hemvärld. Men Covenants bakhåll mot människornas militärbas på planeten Reach utplånade alla SPARTAN-II-soldater utom en. Den siste SPARTAN-II-soldaten, som endast benämns med sin rang, Master Chief, befann sig i en kryosömnskammare i *Pillar of Autumn* kort innan skeppet gjorde ett blint hopp genom galaxen i ett desperat försök att leda bort Covenant från jorden. Master Chief är utan tvekan den bästa soldaten ombord på *Pillar of Autumn*, men där finns även fler av mänsklighetens bästa militärer.



Kapten Jacob Keyes

Kapten Keyes inger med sina tjugosex år i det militära en viss respekt och är en skicklig strateg och inspirerande ledare. Han blev tidigt i karriären en hjälte när han ledde en liten grupp med säkerhetstrupper mot ett Covenant-bakhåll mot koloniseringskeppet *Meriwether Lewis* och höll dem tillbaka tillräckligt länge för att skeppet skulle kunna fly. Hans många utmärkelser och årtal av striderfarenhet mot Covenant gjorde honom till ett naturligt val som befälhavare av *Pillar of Autumn* och dess hemliga last.



The Marines

En rejäl och brokig blandning av soldater - marinkåren på *Pillar of Autumn* kämpar i motvind mot Covenants överlägsna vapen och antal. Under kapten Keyes ledarskap fortsätter de att kämpa mot Covenant, trots att deras antal minskar. De är de bästa av de bästa - men de är bara människor.



Cortana

Cortana är den avancerade artificiella intelligensen i hjärtat av *Pillar of Autumn*. Hennes design tillåter att hon överförs till en lämpligt konfigurerad stridsdräkt för ökad rörlighet. Hon kan hacka utomjordiska datorsystem och har använt den förmågan till att fånga upp Covenants kommunikation under strid. Hon tolkar dessa data och förser sin besättning med riktningshållpunkter och bästa tillgängliga information om truppörelser och strategi.

Covenant-trupperna har försökt krossa mänskligheten i över trettio år. Det finns knappt någon information om deras ursprung, samhälle eller målsättning, mest på grund av att de varit så framgångsrika och för att väldigt få Covenant-soldater har fångats levande. Däremot visar avlyssnade meddelanden och slagfältsrapporter att deras dödliga härtåg har en religiös underton. Nedan visas en kort beskrivning av de utomjordiska raser som med säkerhet ingår i Covenant-kollektivet. Uppgifterna har mestadels samlats in vid sammandrabbningar på slagfältet.



The Grunts

Fotsoldaterna är uppskattningsvis 150 cm långa och ganska svaga, rör sig i grupp och stannar i närheten av mer kraftfulla allierade. Enskilt är de enkla att besegra, men i grupp kan de övermanna oäktsamma marinsoldater. Deras rustning verkar husera någon form av livsuppehållande mekanism. De använder flera olika vapen, inklusive plasmapistoler, plasmagevär och plasmagranater.



The Jackals

Med sin överlägsna syn, hörsel och smak fungerar sjakalerna som spanare och lönnmördare för Covenants styrkor. De använder plasmapistoler och har en kraftfull energisköld som kompensation för sin fysiska svaghet. En välplacerad sjakal kan försvara sin position mot flera marinsoldater även om granater är effektiva mot dem. De är cirka 170 cm långa.

Multiplayer (Flera spelare)



The Elites

Det finns några varianter av elitsoldaterna, men de är alla cirka 260 cm långa och enormt starka. Tack vare sin styrka kan de förlita sig på sin råstyrka när det behövs, men de behärskar dessutom en briljant slagfälttaktik. Deras naturliga spänst förstärks av energisköldar som täcker hela kroppen och automatiskt laddas upp. De använder plasmapistoler, plasmagevär, granater och nålvapen.



The Hunters

Jägarna är 370 cm långa men ser i sitt stridsläge bara ut att vara cirka 250 cm. Jägarna strider med atomladdade pistoler som är inbyggda i deras rustningar. De bär en enorm och nästan ogenomtränglig metallsköld gjord av en okänd legering, som ibland används som ett närstridsvapen.

Det finns inget som går upp mot att ställa upp med din nyvunna skicklighet i Halo och tävla mot en annan person. Du kan tävla mot upp till 16 vänner (eller främlingar) i flerspelarläget. Du kan antingen fungera som värd för spelet och välja inställningar för spelet, reglerna och kartan, eller så kan du välja att delta i ett spel som någon annan är värd för.

Du kan spela över ett lokalt nätverk (LAN) eller över Internet via GameSpy Internet Matchmaking. Nya vapen, fordon och kartor utökar upplevelsen. Lägg till teleportering, en massa ammunition och flera hälsotillskott så blir det ännu roligare.

Nya vapen, fordon och kartor

Halo för PC har flera nya vapen unika för flerspelarläget: en atomladdad pistol och en eldkastare, samt den fastmonterade kanonen som numera är tillgänglig i flerspelarläget.

Till flerspelarläget i *Halo för PC* har dessutom Banshee och den raketgevärsförsedda jeepen Warthog lagts till så att du ska kunna åka runt med lite stil. Banshee är ingen nyhet i Halo, men den har inte funnits i flerspelarläget tidigare.

Det finns sex nya kartor för flerspelarläget i *Halo för PC*. Och du som trodde att du hade koll på allt...

Chatta i flerspelarläge

Kommunikationen är viktig när du tävlar i lag och vill slå ut den där krypskytten som täcker din position. Tryck på T och skriv sedan något om du vill chatta med alla. Om du vill chatta med dina lagkamrater trycker du på Y. Om du bara vill chatta med passagerarna på ett fordon trycker du på H och skriver sedan önskad text.

Lagspel

Om du vill spela ett lagspel väljer du en speltyp för lag. Den första personen som deltar i spelet hamnar i det röda laget, den andra i det blåa laget, och så vidare. Om du vill byta lag trycker du på ESC, klickar på Change Options (Ändra alternativ), klickar på Choose Team (Välj lag) och klickar sedan på Red Team (Röda laget) eller Blue Team (Blåa laget). Du kommer nu in i spelet som deltagare i det nya laget.

Aktivera flerspelarläget

Om du vill spela *Halo för PC* med flera andra spelare måste du vara ansluten till Internet eller ett lokalt nätverk och ha åtkomst till en server. Om du vill aktivera flerspelarläget klickar du på Multiplayer (Flera spelare) på huvudskärmen.

GameSpy Internet Matchmaking

Om du vill delta i en "anonym" flerspelarmatch i Halo kan du ansluta till någon av GameSpy-servrarna på Internet. När du har valt att delta i ett spel visas tillgängliga matcher som andra spelare fungerar som värd för i GameSpy-lobby.



- A Klicka här om du vill filtrera spelen efter läsningsstatus. Blå färg anger lästa och olästa spel medan grön färg bara anger olästa spel.
- B Klicka här om du vill filtrera spel efter dedikerad serverstatus. Blå anger alla servertyper medan grön enbart anger dedikerade servrar.
- C Klicka här om du vill filtrera spel efter status för klassiskt Halo-innehåll. Blå anger alla speltyper medan grönt endast anger spel med ursprungligt Halo-innehåll.
- D Meddelanderemsa och spelregler för det valda spelet för flera spelare.
- E Klicka på Get List (Hämta lista) om du vill uppdatera listan med tillgängliga spel.
- F Klicka på Filters (Filter) om du vill filtrera listan över spel efter vissa regler och kartor.

Flera spelare på Internet

Tävla mot upp till 16 spelare samtidigt på Internet.

Så här fungerar du som värd för ett spel med flera spelare över Internet:

1. På huvudskärmen klickar du på **Multiplayer (Flera spelare)**.
2. Under Create Game (Skapa spel) klickar du på **Internet**.
3. Välj en karta och en speltyp.
4. Klicka på **Start Game (Starta spel)**.

Så här deltar du i ett spel för flera spelare på Internet:

1. På huvudskärmen klickar du på **Multiplayer (Flera spelare)**.
2. Under Join Game (Delta i spel) klickar du på **Internet**.
3. Klicka på **Get List (Hämta lista)** om du vill ha en lista över tillgängliga spel.
4. Välj ett spel i listan och klicka sedan på **Join Game (Delta i spel)**.
5. Om det behövs anger du ett lösenord.

Mer information om hur du deltar i ett spel för flera spelare med en specifik IP-adress för en värdserver finns i Readme-filen (Viktigt) som finns på cd-skivan för *Halo för PC*.

Flera spelare i ett lokalt nätverk

Du kan spela med flera spelare som är anslutna till din dator via ett lokalt nätverk. Om du vill spela över ett lokalt nätverk måste du ha ett nätverkskort och vara ansluten till nätverket.

Så här fungerar du som värd för ett spel med flera spelare över ett lokalt nätverk:

1. På huvudskärmen klickar du på **Multiplayer (Flera spelare)**.
2. Under Create Game (Skapa spel) klickar du på **LAN (Lokalt nätverk)**.
3. Välj en karta och en speltyp.
4. Klicka på **Start Game (Starta spel)**.

Så här deltar du i ett spel för flera spelare över ett lokalt nätverk:

1. På huvudskärmen klickar du på **Multiplayer (Flera spelare)**.
2. Under Join Game (Delta i spel) klickar du på **LAN (Lokalt nätverk)**.
3. Klicka på **Get List (Hämta lista)** om du vill ha en lista över tillgängliga spel.
4. Välj ett spel i listan och klicka sedan på **Join Game (Delta i spel)**.
5. Om det behövs anger du ett lösenord.

Servernamn, lösenord och antal spelare för spel med flera spelare

Om du vill byta namn på spelservern väljer du **Server Name (Servernamn)** och anger sedan ett nytt namn. Välj **Password (Lösenord)** om du vill lägga till ett lösenord för spelet. Om du vill ange ett högsta antal spelare för spelet väljer du **Max Players (Maximalt antal spelare)** och anger sedan högsta tillåtna antal. Observera att det maximala antalet spelare för en server beror på anslutningshastigheten. Om du vill optimera nätverksinställningarna för din egen anslutningshastighet klickar du på **Settings (Inställningar)** på huvudskärmen i Halo (se sidan 26).

Inställningar

Alla inställningar i Halo är kopplade till spelarprofiler. Ändringar av inställningar sparas med en viss profil och är inte gemensamma med dina övriga profiler.

Så här ändrar du inställningar för en spelarprofil:

1. På huvudskärmen i Halo klickar du på **Profiles (Profiler)**.
2. Välj en spelarprofil och klicka sedan på **OK**.
3. På huvudskärmen klickar du på **Settings (Inställningar)**.
4. Välj de alternativ som du vill ändra.
5. Klicka på **OK** på skärmen **Edit Profile Settings (Ändra profilinställningar)** om du vill spara ändringarna i spelarprofilen.

Change Name (Ändra namn) Ändra namnet på din spelarprofil.

Controls Setup (Konfigurera kontroller) Anpassa de kontroller som är kopplade till spelarprofilen.

Gamepads (Spelkontroller) Ange vilka spelkontroller som användarprofilen ska kunna använda. Du kan anpassa spelkontrollerna i **Controls Setup**.

Mouse Setup (Konfigurera mus) Ändra musinställningarna för spelarprofilen. Det innefattar hur snabbt eller långsamt du tittar uppåt och nedåt och från sida till sida.

Audio Setup (Ljudinställningar) Ändra ljudinställningarna för spelarprofilen. Det innefattar musikens volym och att lägga till ljud som studsar mot omgivande föremål (miljöljud).

Video Setup (Bildinställningar) Ändra bildinställningarna för spelarprofilen. Det innefattar justering av bildskärmsupplösningen och aktivering/avaktivering av reflexer mot föremål, samt dynamiska skuggor.

Network Setup (Nätverksinställning) Ändra nätverksinställningarna för spelarprofilen. Du kan även anpassa inställningarna för nätverksanslutningens hastighet.

Change Color (Ändra färg) Ändra färgen på spelaren i flerspelarläget.

Tack till medverkande

Den ursprungliga Halo-gruppen

Projektleddning Jason Jones	Tyson Green Jaime Griesemer Dan Orzulak	Filmkonstnärer Steve Abeyta Paul Clift Adam Crockett Lorraine McLees Stephen Okasaki med Craig Mullins Lee Wilson	Steve Downes Todd Licea Mike Madeoy Andy Mckaige Taunya Pettiford-Waites David Scully Pete Stacker Jeff Steitzer Jen Taylor Chris Wicklund
Chefsproducent Hamilton Chu	Övrig text Brannon Boren Matt Soell Eric Trautmann	Ljudansvarig och originalmusik Martin O'Donnell	Övriga röster Bungie-folk
Producent Rick Ryan	Ansvarig för flerspelarfunktionen, chefsprogrammerare Michael Evans	Övrig musik Michael Salvatori	Damage och Spin Matt Soell
Programmerare Chris Butcher Bernie Freidin Charlie Gough Mat Noguchi Matt Segur	Multiplayer (Flera spelare) Programmerare Adrian Perez Stefan Sinclair Ben Wallace	Ljuddesigner Jay Weinland med Adam Tewes	Draft Dodgers Pete Demoreuille Tom Gioconda Joshua Grass Justin Hayward Jason Major Juan Ramirez Bob Settles
Gästinhopp Eamon McKenzie Stefan Sinclair Ben Wallace	Ansvarig för flerspelarfunktionen Designer Hardy LeBel	Testchef Harold Ryan	Verkställande producent Alexander Seropian
Biträdande bildansvarig Steve Abeyta	Konstnärer för flerspelarfunktionen Chris Carney David Dunn Peter Marks Derrick Moore Stephen Okasaki	Testledning Curtis Creamer Ryan Hulland Keith Steury	Produktdansvarig Steve Fowler
Konstnärer Eric Arroyo Chris Barrett Mark Bernal David Dunn Chris Hughes Chris Lee	Ansvarig för användargränssnittet Max Hoberman	Testare Chris Chamberlain Mike Cody Chuck Cooper Erik Davis John Frey	Produktplanerare Jon Kimmich
Robert McLees Stephen Okasaki Paul Russel Shi Kai Wang Michael Wu	Designer, användargränssnitt David Candland	Rick Lockyear Paul Peterson Zach Russell Mathew Shimbaku Luke Timmins Jeff Wilson	Lokalisering Programansvarig Ji Hong
med Brian Schultz	Programmerare, användargränssnitt Stefan Sinclair	Matthew Shimbaku Roger Wolfson	Halo-handbok Text: Keith Cirillo Redaktör: Tom Brush Designer: Karin Jaques
Chefsdesigner John Howard	Filmregi Joseph Staten	Röst Keny Boynton Tim Dadabo Mark Dias	
Designer Paul Bertone			

Särskilt tack till:

Alla - Julie Zuccotti, Ed Fries, Matt Gradwohl, Michael Sartain, Mark Thomas, Stuart Moulder, Jonathan Sposato, Peter Parsons, Chris Cocks, Vic Bonilla, Miguel Chavez, Claude Enrera, Brian Morden, Hamilton - Sandy & Chibi, Marcus - Lynn & ungarna, jag är tillbaka!, M. Soel I - Alla flodhästar i världen; Shiek - Ba Ma Guh, Laurel G.; Marty - Marcie - slutskedet!; Adrian - nivå 3 314 Spahr, 2DX; Tyson - r.net och RHL-gänget; Butcher - Neen-vattenhålet; Adam - AprilD, ShaneD, GregO; Chris L. - minibuss+rodtrosadeBB; Hardy - All släkt och vänner; Tom - Snubbarna från NoVA; Bernie - lilla M+Sha sushi-ikkväll; David C. - Marcy & alla ungarna; Mat - Aldrig mer blodsprängda ögon!; Michael - Erika Hall; Paul B. - Laura Drevecky; M. Cody - Betsy & Monkey; Stefan - Gud, Kentucky Fried Chicken på 48th&VanDorn; Joseph - Susan Lusty (& sedan dåp); Outsiders - thx 4M * IPIAI; Carney - ma9: det har börjat nu...; Jay - HDT rockar!; Erik - Christine & Fatboy Slim; M. Wu - Liz och Leia; Paul R. - Keely, mamma & pappa; Chucky - Weedmonkeys befria AKI; Steve A. - Suetta, mamma & pappa; Luke - Rachel, mamma och pappa; Dave D. - BP, Bean och Pauls; Lorraine - för att jag fick vara med; John - ConDev; Alex - Laura Seropian; Matt - armén; Rick - Sandy, Nathan & Celina; Zach - den I:sta, mamma & pappa; Eric A. - Jogs kärlek & stöd; Jeffrey - Kate, M&D, tjejerna; Chris B. - Jody, Maxwell; Jaime - Meg, Bugs och BB:arna; Ryan - MP-spelarna, Fans, Guz; R. McLees - Nya och gamla släktingar.

Halo för PC

Gearbox Software

Verkställande producent
Randy Pitchford

Producent

Marc Tardif

Ansvarig,
programmering

Shawn Green

Grafikprogrammering

Shawn Cavanaugh

Shawn Green

Nätverksprogrammering

Steve Jones

Evan Nguyen

Sean Reardon

Jimmy Sieben

Användargränssnitt

Charles Kostick

Jimmy Sieben

Ljudprogrammering

Scott Velasquez

Spelprogrammering

Shawn Green

Steve Jones

Charles Kostick

Sean Reardon

Jimmy Sieben

Scott Velasquez

Ansvarig, konst

Stephen Bahl

Konst

Matt Armstrong

Stephen Bahl

Jennifer Burris

Eli Luna

David Mertz

Speldesign,

flera spelare

Matt Armstrong

Stephen Bahl

David Mertz

Ansvarig, nivådesign

David Mertz

Nivådesign

Matt Armstrong

Stephen Bahl

Jennifer Burris

Eli Luna

David Mertz

Marc Tardif

Nätverksadministration,

support och källkontroll

Charles Kostick

David McGarry

Stephen Palmer

Affärsadministration

Stephen Bahl

Landon Montgomery

Ansvarig, test

David McGarry

Gearbox består av:

John Antal, Stephen Bahl, Jeff Broome, Jennifer Burris, Sean Cavanaugh, Jeramy Cooke, Patrick Deupree, Erik Doescher, Shawn 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 och Jeff Wofford

Särskilt tack till:

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

Bungie Studios

Producent

Michel Bastien

Chef för utveckling

Andy Glaister

(Honorary Bungie)

med Michael Evans

Konst för trycksaker

Lorraine McLees

Chef för gemenskapen

på webben

Brian Jarrard

Ansvarig, test

Roger Wolfson

Ansvarig, test för

flera spelare

Ryan Hylland

James Polak

Testchef

Zach Russell

Verkställande chef för test

Harold Ryan

Verkställande producent

Hamilton Chu

Studioledning

Peter Parsons

Särskilt tack till:

Jason Jones och alla i det ursprungliga Bungie Halo-arbetslaget, härskarorna av Bungie-fans, Alta Hartmann, Stuart Moulder, Harold-Ripley-jedi, Brian-MichelleGRvB, Roger-MSCoreGroup, Zach-#3, KatyME&D, Andy-Tonya&Disko, Peter-X2AIVLOJMTTI, Michael-Pooh&Tiger, Ryan-Guz, Hamilton-3 june 20ths och Lorraine-MyBoys&Ma&Pa. | Neon.

Microsoft Game Studios

Övrig programmering

Kev Gee

Phil Teschner

Produktplanering

Jon Kimmich

Produktledning

Andrew Jenkins

Cameron Payne

Ledning för

lokaliseringsprogrammet

Yasmine Nelson

Warren Wright

Lokalisering - Dublin

Peter Fitzpatrick

Jonathan Tyrrell

Alan Davis

Barry Comyn

Emma Crosbie

Tryckt handbok

Text:

Matt Whiting

(ansvarig)

Keith Cirillo

Eric Trautmann

Redigering:

Jason Groce

Tryckdesign:

Chris Lassen

Tryck- och förpackning

Liz Corcoran

(Chef)

Ernst Janson

Darin Stumme

Användartest

Jerome Hagen

Test

Brandon Anthony

Cliff Donathan

Dan Hitchcock

Erik Davis

Jeremiah Pieschl

Joe Ezell

John Potter

Shaun Johnson

Tim Williams

• Volt

• ArtSource

Argentina

Australia

Brasil

Österreich

Belgique

België

Belgium

Caribe

Centroamérica

Chile

Colombia

Danmark

Ecuador

Suomi/Finland

France

Deutschland

Ελλάδα

Ireland

Italia

Luxembourg (EN)

Luxembourg (FR)

Luxemburg

México

Nederland

Netherlands

New Zealand

Norge

Panamá

Perú

Portugal

España

Sverige

Schweiz

Suisse

Svizzera

UK

Uruguay

Venezuela

(54) (11) 4316-4664

13 20 58

(55) (11) 34446844

+43 (01) 50222 22 55

+32 -2-513-2268

02-5133274

02-5023432

1-877-672-3842

(506) 298-2020

800-330-6000

(91) 524-0404 ó 9800-5-10595

+45 44 89 01 11

(593) (2) 258 025

+358 (0) 9 525 502 500

(33) (0) 825 827 829-0-1020#

+49 (0) 1805 / 67 22 55

(30) (10) 94 99 100

(01) 706 5353

(+39) 02-70-398-398

+32 2-5023432

+32-2-513-2268

+32 2-5133274

(52) (55) 267-2191

020-5001005

020-5001053

(64) (9) 357-5575

+47 22 02 25 50

(800) 506-0001

(51) (1) 215-5002

+351 214 409 280

(902) 197 198

+46 (0) 8-752 09 29

0848 802 255

0848 800 255

0848 801 255

(0870) 60 10 100

(598) (2) 916-4445

(58)(2)276-0500

www.microsoft.com/latam/soporte/

http://support.microsoft.com

www.microsoft.com/brasil/atendimento

www.microsoft.com/austria/support

http://support.microsoft.com

http://support.microsoft.com

http://support.microsoft.com

www.microsoft.com/latam/soporte/

www.microsoft.com/latam/soporte/

www.microsoft.com/latam/soporte/

www.microsoft.com/danmark/support

www.microsoft.com/latam/soporte/

www.microsoft.com/latam/soporte/

http://support.microsoft.com

http://support.microsoft.com

microsoft@service.microsoft.de

www.microsoft.com/hellas/support/

www.microsoft.com/ireland/support

www.microsoft.com/italy/support

http://support.microsoft.com

http://support.microsoft.com

http://support.microsoft.com

www.microsoft.com/latam/soporte/

http://www.microsoft.nl/support

http://www.microsoft.nl/support

www.microsoft.com/nz/support

www.microsoft.com/norge/support

www.microsoft.com/latam/soporte/

www.microsoft.com/latam/soporte/

http://www.microsoft.com/portugal/support

http://www.microsoft.com/spain/support

www.microsoft.com/sverige/support

http://support.microsoft.com

http://support.microsoft.com

http://support.microsoft.com

www.microsoft.com/uk/support

www.microsoft.com/latam/soporte/

www.microsoft.com/latam/soporte/

Du får tillgång till alla våra supporterbjudanden när du besöker

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

Prova följande och kom igång:

- Om du letar efter artiklar om särskilda ämnen besöker du Microsofts kunskapsbas på <http://microsoft.com/support/>.
- Om du vill ha hjälp av en supporttekniker från Microsoft via Internet skickar du din fråga på <http://support.microsoft.com/directory/onlinesr.asp>.
- Om du vill läsa om den allmänna supportpolicyn för din produkt besöker du <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>.

Globalt: Support utanför USA och Kanada kan skilja sig beroende på land. Besök <http://support.microsoft.com/international.aspx> om du söker nationell kontaktinformation. Om det inte finns något Microsoft-kontor i ditt land eller område kan du kontakta företaget där du köpte din Microsoft-produkt.

Villkor: Microsofts supporttjänster erbjuds till löpande priser och villkor vid inköpstillfället. Dessa kan ändras utan förvarning.