

## Styring med tastatur og mus

### Bevægelse

Flyt fremad	W
Flyt tilbage	S
Flyt til venstre	A
Flyt til højre	D

### Kamp

Skift granat	G
Skift våben	TAB
Lad igen	R
Nærkamp	F
Udskift våben	X

### Handler

Hop	MELLEMRUMSTAST
Kryb sammen	Venstre Ctrl
Lampe	Q
Zoom på teleskop	Z
Handling	E

Se/styr



Affyr  
våben

Kast  
granat



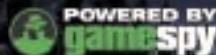
# HALO

## COMBAT EVOLVED



SYBEX®

Get the strategy  
guide from Sybex!



gearbox  
software

BUNGIE

Microsoft  
game studios

## Om lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, træknings ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller krampes, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge, før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

Oplysningerne i dette dokument, deriblandt henvisninger til URL-adresser og andre websteder, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er bemærket, er eksempler på firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og begivenheder, der er skildret heri, fiktive, og ingen forbindelse med noget virkeligt firma, organisation, produkt, domænenavn, e-mail-adresse, logo, person, sted eller begivenhed er tiltænkt eller skal uledes herfra. Overholdelse af gældende copyrightlove er brugerens ansvar. Uden begrænsning af copyrightrettighederne må ingen del af dette dokument gengives, lagres i eller introduceres i et søgesystem eller transmitteres i nogen som helst form eller på nogen som helst måde (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, optagelse eller andet) eller til noget som helst formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, ophavsrettigheder eller andre intellektuelle ejendomsrettigheder, som dækker nævnte emne i dette dokument. Medmindre det er udtrykkeligt anført i skriftlige licensaftaler fra Microsoft, giver besiddelsen af dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, ophavsrettigheder eller anden intellektuel ejendom.

© & © 2003 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Microsoft, Microsoft Game Studios-logoet, Bungie, Bungie-logoet, Halo, Windows NT er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande.

Opindeligt spilindhold og -teknologi er udviklet af Bungie studios.

Tilpasset til pc af Gearbox Software L.L.C. for Microsoft Corporation.

Dette produkt indeholder softwareteknologi med licens fra GameSpy Industries, Inc. © 1999–2003 GameSpy.

Navne på eksisterende virksomheder og heri nævnte produkter kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Historien indtil nu .....	2
Bungie-fans foren jer –	
Verdensdominans er nærtforestående .....	3
Opsætning og installation .....	4
Kom godt i gang .....	4
Styring .....	6
Kamp mod fjenden .....	7
Dit panser .....	7
Dit heads-up-display (HUD) .....	8
Nærkamp .....	11
Menneskehedens våben .....	11
Covenant våben .....	14
Transport på Halo .....	17
Menneskehedens fartøjer .....	17
Covenants fartøjer .....	18
<i>Pillar of Autumn</i> og dets besætning .....	19
Covenant .....	21
Multiplayer .....	23
Indstillinger .....	26
Holdet bag spillet .....	27
Muligheder for teknisk support .....	29

## Spil spillet... Oplev eventyret!

Gå ikke glip af bestseller-romanerien af Del Rey, [www.delreydigital.com](http://www.delreydigital.com), der er baseret på Xbox®- og pc-spillet *Halo®*. *Halo: The Fall of Reach*, af forfatteren Eric Nylund, skildrer supersoldaten Master Chiefs heroiske historie. *Halo: The Flood*, af forfatteren William C. Dietz, fortsætter historien om Master Chiefs kamp for lære Halos hemmeligheder at kende. Bøgerne kan nu købes hos boghandlere!

Læs udvalgte kapitler fra bestseller-romanerne, der findes i PDF-format på cd'en til *Halo til pc* i mappen Goodies.

Få mere ud af spillet med action-figurer fra JoyRide Studios, [www.joyridestudios.com](http://www.joyridestudios.com), pc-strategiguider fra Sybex, [www.sybex.com](http://www.sybex.com) og spillets officielle soundtrack fra Sumthing Else MusicWorks, Inc., [www.sumthing.com](http://www.sumthing.com) - eller find det hele på webstedet <http://store.bungie.com>.



# Historien indtil nu

Året er 2552. Planeten Jorden eksisterer stadig, men en stor del af den tidligere befolkning har set sig tvunget til at bosætte sig andre steder på grund af overbefolkning. Det er nu muligt at rejse hurtigere end lysets hastighed, og Jordens forenede regering har gennem United Nations Space Command lagt mange kræfter i koloniseringsindsatsen. Millioner af mennesker lever nu på beboelige planeter i andre solsystemer. Grundstenen i menneskeheden's forsøg på udenjordisk kolonisering er planeten Reach, som er en rumflådestation, der konstruerer koloniskibe til civile og krigsskibe til UNSC's væbnede styrker. Den ligger tilpas tæt på Jorden og er centrum for videnskabelige og militære aktiviteter.

For 32 år siden mistede man kontakt til den ydre koloni Harvest. En kampgruppe, som blev sendt af sted for at foretage undersøgelser, blev næsten udslettet. Kun et skib, som var hårdt medtaget, vendte tilbage til Reach. Besætningen berettede om et tilsyneladende ustopeligt alien-krigsskib, som havde udryddet deres styrker uden besvær.

Dette var menneskeheden's første møde med en gruppe rumvæsener, som siden er blevet kendt som Covenant - et forbund af alien-racer, som har deres fanatiske, religiøse dyrkelse til fælles. Covenants ældste religiøse ledere erklærede, at menneskeheden var en fornærmelse mod guderne, og Covenant-krigerne førte hellig krig mod menneskeheden med grusom omhyggelighed.

Efter en række knusende nederlag og udslettede kolonier har Preston Cole, admiral i UNSC, oprettet Cole-protokollet, som går ud på, at intet fartøj må føre Covenant til Jorden ved et tilfælde. Når fartøjerne tvinges til at trække sig tilbage, skal de undgå kursen mod Jorden - selvom det betyder, at de skal flyve uden at have de rigtige navigationsoplysninger. Fartøjer, som risikerer at blive taget til fange, skal destruere sig selv.

På Reach får et hemmeligt militærprojekt om oprettelse af cyborg-supersoldater igen høj prioritet. Soldaterne i SPARTAN-II-projektet opnår imponerende resultater mod Covenant i enkelte prøvekampe, men der er for få af dem til at vende krigslykken.

De eksisterende SPARTAN-II-soldater kaldes hjem til Reach for at blive yderligere forstærket. Planen: Kom ombord på et Covenant-fartøj med de forbedrede SPARTAN-II-soldater, og lokaliser hjemplaneten for Covenant. To dage før missionen starter, slår Covenant-styrkerne

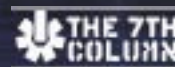
til mod Reach og udsletter kolonien. Covenant står nu på Jordens dørtrin. Et skib, *Pillar of Autumn* (efterårets søjle), undslipper med den sidste SPARTAN-II-soldat og flyver uden mål dybt ud i rummet i et forsøg på at lede Covenant-styrkerne væk fra Jorden.



## Bungie-fans foren jer —Verdensdominans er nærtforestående

Hos Bungie Studios er vi meget stolte af forholdet til vores fanskare. Faktum er, at vi ikke ville være, hvor vi er i dag uden støtte fra den fanatiske, intelligente og hurtigt voksende fanskare. Selvom vi ikke er helt klar over, hvorfor Bungie modtager en sådan grad af hengivenhed, beder vi dig ydmygt om at besøge vores verden og opleve det selv. For os er Bungie ikke kun et navn - det er en livsstil. Næste stop: Verdensdominans!

***bungie.net*** Bungies officielle websted og mødestedet for vores solide fællesskab. Alt starter her: [www.bungie.net](http://www.bungie.net).



Folkens: Tiden nærmer sig. Deltag i 7th Column, som er Bungies officielle fanklub, så vi sammen kan indtage planeten! [www.bungie.net/7thcolumn](http://www.bungie.net/7thcolumn).

**TRU7H & RECONCILIATION** Besøg Tru7h & Reconciliation for at opleve alt om Halo - nyheder, screenshots, oplysninger fra bag kulisserne og meget mere. [www.bungie.net/halo](http://www.bungie.net/halo).

# Opsætning og installation

Nu hvor du har det berømte *Halo til pc*, er du klar til at opleve spændingen i kamp som den mest avancerede menneskesoldat nogensinde.

Følg installationsvejledningen, og du vil hurtigt komme i gang med at nedkæmpe Covenant-styrkerne og lede marinesoldaterne i nye missioner.

## Sådan installeres Halo

Indsæt *Halo til pc*-cd i cd-rom-drevet, og følg vejledningen, som vises på skærmen.

**Bemærk!** Hvis installationen ikke starter automatisk, skal du læse filen Readme, der findes på *Halo til pc*-cd.

## Kom godt i gang

### Hovedskærmen

Når du har installeret Halo, vises Halos hovedskærm med følgende valgmuligheder.

### Campaign (Kampagne)

Vælg denne valgmulighed, hvis du vil starte en ny kampagne eller fortsætte en eksisterende kampagne. Status for enkelt-spillerspil bliver gemt i denne profil.

En kampagne er tilknyttet en spillerprofil. Når du vil starte en ny kampagne, skal du oprette en ny spillerprofil.

### Sådan startes en kampagne

Hvis du endnu ikke har oprettet en spillerprofil, bliver du bedt om at oprette en.

1. Klik på **Campaign (Kampagne)** på Halos hovedskærm.
2. Skriv et navn til din spillerprofil.
3. Vælg en sværhedsgrad, og klik derefter på **OK**.

**Bemærk!** Hvis du vil spille en kampagne med en anden spillerprofil, skal du vælge profilen, før du klikker på **Campaign (Kampagne)**.



### Sådan fortsættes en kampagne, der er i gang

Status gemmes automatisk ved bestemte checkpoints.

- Klik på **Campaign (Kampagne)** på hovedskærmen, og klik derefter på **Continue (Fortsæt)**.

### Sådan gemmes et checkpoint

Du kan også vælge at gemme det seneste checkpoint i en brugerfil, så du nemt spille dine favoritepisoder i spillet igen.

1. Tryk på **ESC**, når du er i gang med et niveau.
2. Klik på **Save Last Checkpoint (Gem seneste checkpoint)**.

### Sådan indlæses et gemt checkpoint

1. Klik på **Campaign (Kampagne)** på hovedskærmen, og klik derefter på **Load Game (Indlæs spil)**.
2. Vælg et gemt checkpoint.

### Multiplayer

Spil online mod op til 16 spillere på et lokalt netværk eller internettet. Du kan finde yderligere oplysninger om opsætning af multiplayer-spil på side 23.

### Profiles (Profiler)

Opret en ny spillerprofil for at starte en ny kampagne, eller vælg en eksisterende spillerprofil for at spille en gemt kampagne eller et multiplayer-spil.

### Sådan oprettes en ny spillerprofil

1. Klik på **Profiles (Profiler)** på Halos hovedskærm.
2. Klik på **Create New (Opret ny)**.
3. Skriv et navn til din spillerprofil.

### Sådan vælges en anden spillerprofil

1. Klik på **Profiles (Profiler)** på Halos hovedskærm.
2. Vælg en spillerprofil, og klik derefter på **OK**.

### Indstillinger

Finjuster styringsenheds-, skærm- og lydindstillinger for en bestemt spillerprofil. Der findes yderligere oplysninger på side 26.

# Styring

Dette er Halos standardstyring for tastatur og mus. Klik på **Settings (Indstillinger)** på hovedskærmen for at se standardindstillingerne til gamepads.

Se/styr

Affyr våben

Kast granat

F1  
Multi-  
player  
Score



Bevægelse



Kamp



Handlinger

# Kamp mod fjenden

Du er Master Chief - det eneste, der er tilbage af et hemmeligt militærprojekt, som gik ud på at bygge genetisk forbedrede supersoldater. Du er menneskehedens sidste og bedste håb mod Covenant - men du er mildest talt i undertal, og der er ingen garanti for overlevelse.

## Dit panser

Menneskesoldater har brugt resultatsforbedrende udstyr i mange århundreder, og din MJOLNIR-kampdragt er det ypperste inden for militærteknologien. Du er et produkt af SPARTAN-II-projektet, hvor du blev gensplejset og teknologisk forbedret for at opnå bedre reflekser, syn og koordinationssevner. Og med dit MJOLNIR-panser er du næsten uovervindelig.



Kampdragten anvender en nervegrænseflade, der er implanteret i din hjerne. Dit pansers bevægelser og våben kontrolleres lige så hurtigt, som du tænker. Kampdragten indeholder også et krystallag, som danner et netværk, der er i stand til at anvende kunstig intelligens i rumskibsklassen, så du kan overvinde alien-computersystemer, hvis det bliver nødvendigt. Dragten skal består af flere lag stærkt legeret stål og en belægning, som spreder virkningen af skud fra energivåben. Dragten regulerer temperatur internt og kan ændre massefylde efter behov.



## Dit heads-up-display (HUD)

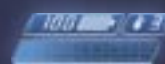
HUD'et er dine øjne mod verden gennem din kampdragts visir, men det er forbedret og indeholder vigtige oplysninger. Hvis du ved, hvordan du læser og forstår komponenterne i dit HUD, forbedres dine evner til at kæmpe en kamp betragteligt.



- |                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| A Ammunition i magasin | G Helbred             |
| B Ammunition           | H Skjold              |
| C Granater             | I Retning for skud    |
| D Sigtekorn            | J Bevægelsessensor    |
| E Navigeringspunkt     | K Allieret (UI-farve) |
| F Lampe                | L Fjende (UI-farve)   |

## ABC Weapon Indicator (Våbenindikator)

Våbenindikatoren i øverste venstre hjørne på HUD'et viser oplysninger om det våben, du bruger nu. I forbindelse med ballistiske våben kan du hurtigt kontrollere, hvor mange ammunitionsmagasiner du har tilbage, samt hvor mange runder der er tilbage i et magasin. Den viser også, hvor mange granater du har.



Når du bevæbner dig med fjendens våben, som f.eks. Covenant-plasmariflen eller -pistolen, ændres våbenindikatoren og angiver i procent, hvor meget ammunition der er tilbage i våbnet.

## D Targeting reticle (Sigtekorn)

Sigtekornet er sigteenheden for det våben, der bruges. Formen på sigtekornet kan variere alt efter, hvilken våbentype der er tale om. Når sigtekornet bliver rødt, betyder det, at du har en fjende på kornet.

## E Navigation Points (Navigeringspunkter)

En rød trekant på HUD'et repræsenterer et navigeringspunkt. Trekantens retning viser, hvordan du finder frem til det næste navigeringspunkt. Navigationspunkter er nyttige navigeringsværktøjer, hvis du skal mødes med din besætning på aftalte steder, eller hvis du vil være bevidst om områder af interesse.

## F Flashlight Indicator (Lampeindikator)

Lampeindikatoren kommer frem på HUD'et, når du trykker på Q på tastaturet for at tænde den indbyggede lampe i din kampdragt. Indikatoren fortæller dig, hvor meget strøm du har tilbage. Eftersom lampen bruger strømmen i din kampdragt, skal du kun bruge den, når det er absolut nødvendigt.

## GH Health and Shield Indicators (Helbreds- og skjoldindikatorer)



Helbredsindikatoren er måleren ved siden af det blå korssymbol. Helbredsindikatoren vises altid, men yderligere indikatorer vises på HUD'et, når du kører en Warthog og har en skytte eller passager ombord. Målerens indhold og farven på indholdet viser helbredsstatus. Rød betyder dårlig status, gul acceptabel og blå fortræffelig. Dit helbred forbedres ikke automatisk under spillet, men nogle gange kan

# Nærkamp

du være heldig at finde en energi-booster, når du har brug for den.

Skjoldindikatoren er måleren ved siden af skjoldsymbolet. Hvis du ikke bliver såret, oplades dit skjold automatisk, indtil det er oppe på fuld styrke. Når dit skjold er på et kritisk niveau, skifter målerens farve til rød, indtil skjoldet igen får fuld styrke.

## I Direction of Fire Indicator (Indikator for skudretning)

Når du befinder dig i en ildkamp, vises der en rød pil på HUD'et, som angiver den eller de retning(er), hvorfra du bliver beskudt.

## JKL Motion Tracker (Bevægelsessensor)

Bevægelsessensoren i nederste venstre område på HUD'et er ligesom en radar, som man har på hovedet, eftersom den viser figurer og køretøjer i bevægelse, som er relativt tæt på. Fjender, der benytter sig af stealth, eller som står stille, vises ikke på bevægelsessensoren. Når en enhed eller et fartøj starter og stopper med at bevæge sig, vises det repræsentative punkt tilsvarende stærkt eller svagt. De punkter, der repræsenterer fartøjer, er større end de punkter, der repræsenterer levende væsener.

## Scope Zoom (Zoom på teleskop)

Du kan zoome ind på objekter med våben, som har et teleskop. For at skifte zoom-niveau skal du trykke på **Z**. Fortsæt med at trykke på **Z**, indtil du vender tilbage til normal visning.



Nærkamp indebærer, at du bruger våbenet i din hånd som et stumt instrument til at forsvare dig mod over for fjenderne. Det er praktisk, når fjenden er tæt på, eller hvis du er løbet tør for ammunition og vil undgå at blive såret. Dine nærkampsevner er forskellig fra våben til våben, så prøv dig frem for at finde det bedste nærkampsvåben. Hvis du vil kæmpe i nærkamp, skal du trykke på **F**.

## Menneskehedens våben

Du kender dem måske allerede, men her får du en kort beskrivelse af dem. Eftersom du kun kan bære to våben og to typer granater ad gangen, bør du kende til fordelene og ulemperne og vide, om du skal skifte et våben ud med et andet i en bestemt situation eller ej.



### M9 HE-DP-granat

M9-granaten, som er højeksplosiv og til to formål, spreder granatsplinter, når den eksploderer. Brug den til at standse eller uskadiggøre fartøjer, undtagen kampvogne. Den kan kastes, trilles, smides eller rikoletteres ind på steder, som almindelige våben ikke kan nå. Øg kastets vinkel for at kaste langt eller for at undgå forhindringer. Men pas på, at du ikke kaster den for tæt på din egen placering.



### M6D-pistol

Denne pistol er et rekyl-drevet håndvåben med magasiner. Den har teleskop med 2x zoom (tryk på **Z**). Den affyrer 12,7 mm delvist panserbrydende, højeksplosive skud. Den kan skyde både halvautomatisk eller automatisk (klik på og hold venstre museknap nede for at vælge automatisk skud).

Det er vigtigt at sigte præcist. Det eneste skud, der med garanti forårsager fuldstændig uskadiggørelse, er et skud placeret ca. midt i hovedet - lige over en vandret linje fra ørets åbning til lige under alien-kranietts isse.



### MA5B-stormriffel

Denne riffel har magasiner og er gasdrevet. Den affyrer 7,62 mm panserbrydende skud. Skudhastigheden er begrænset af soldatens evne til at sigte, skyde og skifte magasiner. Korte, kontrollerede skud er mere præcise end fuldautomatiske skud.

MA5B-riflens indbyggede computer viser, hvor mange skud der er tilbage i magasinet og den forholdsvis placering af gasplaneten, Threshold, som referencepunkt. Denne funktion er specielt anvendelig, når du skal orientere dig i områder, hvor det er let at miste orienteringen.



### M90-haglgevær

Haglgeværet er en pump-gun med magasiner (dobbeltrør, som ikke kan tages af). Den affyrer 8 kaliber magnum-skud (3,5"). Dette våben er meget effektivt mod fjender på nært hold og kan bruges mod flere fjender på samme tid på nært og mellemnært hold.



### S2 AM-snigskyttegevær

Dette gevær med magasiner er gasdrevet. Den har teleskop med to zoomniveauer (tryk på Z én gang for at vælge 2x zoom, tryk igen for 8x zoom og en gang mere for at deaktivere zoom). Det affyrer 14,5 mm APFSDS-skud (armor-piercing fin-stabilized discarding-sabot).

**ADVARSEL:** 14,5x114 mm APFSDS-skuddene er antimateriel ammunition. Skuddet kan let gennemtrænge flere pansrede soldater. Du bør vide, hvad der er på den anden side af det, du sigter på, før du skyder.



### M19 SSM-raketkaster

M19 SSM er en raketkaster, som kan bæres af en person og affyres fra skulderen. Den har to hovedkomponenter, raketkasteren og magasinet. Magasinet (systemets brugbare del) indeholder to formede 102 mm højeksplosive raketter. Magasinet er designet, så det hurtigt og let kan fjernes fra raketkasteren. Raketkasteren

indeholder sigte- og skudkontrolsystemerne. Den har teleskop med to zoomniveauer (tryk på Z én gang for at vælge 2x zoom, tryk igen for 8x zoom og en gang mere for at deaktivere zoom).



### M41-antilufts skytsvåben

Warthogens M41-antilufts skytsvåben har tre løb, er elstyre og "linkless" og lades via tromle. Den affyrer 450 til 550 12,7x99 mm panserbrydende skud i minuttet. Tårnets omdrejningshastighed er 100 grader i sekundet, og våbenets elevationshastighed er 60 grader i sekundet. Rekyl ved vedvarende skud er overvældende og påvirker skuddets nøjagtighed negativt på fjernt hold.



### Flammekaster (multiplayer)

M7057-flammekasteren er en kemisk standardflammekaster, som udskyder og antænder en strøm af flygtig, halvflydende klæbemasse. Flammekastere er tunge, svære at sigte med og kun effektive på nært hold. Men de er fantastiske til at holde fjender tilbage med, og mod fjender og bygninger uden beskyttelse gør de umådelig skade.



## Covenants våben

Du bør også vide lidt om de våben, som Covenant anvender, eftersom du kan samle dem op og anvende dem, hvis du ser nogle ligge på jorden ved at gå hen over dem og trykke på **€**. Covenant er mere sårbare over for disse våben, så udnyt denne sårbarhed, når du kan.



### Plasmariffel

Afgivet effekt for kerne: 100-150 kV : 2-3 dA  
Skudhastighed: 420-600 skud/minut

Det er et dirigeret energivåben. Riflen kan skyde både halvautomatisk og automatisk (klik på og hold venstre museknap nede for at vælge automatisk skud). Vedvarende skud medfører overophedning, og våbenets energikilde tømmes. Vi forstår endnu ikke, hvordan man udskifter eller genoplader energikernen.

**Bemærk!** Våbenets energikilde tømmes, efterhånden som du bruger våbenet. Du bør udskifte energikilden så ofte som muligt.



### Plasmapistol

Afgivet effekt for kerne: 100-150 kV : 2-3 dA  
Afgivet effekt ved overopladning: 1,5 mV : 2-3 dA

Våbenet er et halvautomatisk dirigeret energivåben. Hvis du klikker på og holder venstre museknap nede, overoplades våbenet. Når venstre museknap slippes, sendes den store kugle af sted. Efter den store kugle er sendt af sted, virker våbenet ikke midlertidigt på grund af afkøling. Anvendelse af overopladningsfunktionen tømmer hurtigt våbenets energikilde. Vi forstår endnu ikke, hvordan man udskifter eller genoplader energikernen.

**Bemærk!** Våbenets energikilde tømmes, efterhånden som du bruger våbenet. Du bør udskifte energikilden så ofte som muligt.



## Nålpest

Der vides meget lidt om dette våben, ud over at det har magasiner og kan affyre automatiske skud. Projektilerne gennembryder bløde mål, uanset i hvilken vinkel målet rammes. Men projektilerne rikochetterer på hårde, skrå overflader og afbøjes altid af energifelter. De eneste undtagelser er de skjolde, der genereres af MJOLNIR-kampdragten og Elite-racens kamppanser. Projektillets sammensætning og energiegenskaber er ukendte. Måden, hvorpå projektilet selv søger hen mod målet, er også ukendt.



## Stationært våben (Shade)

Selvom Shade ser ud til at være et våben til brug mod fartøjer, bruger Covenant næsten udelukkende våbenet mod infanteri. Operatøren sidder direkte bag våbenet og en pansret kontrolanordning, men er afhængig af hjælp fra infanteri til at beskytte fra siderne og bagfra.



## Plasmagranat

Dette våben minder meget om vores egen håndgranat, da det bruges til at kaste mod infanteri og fartøjer. Granaten har en intern mekanisme, som gør det muligt for den at skelne mellem selve målet og andre genstande. Den vil f.eks. sætte sig fast på en soldat, men ikke på et træ eller en mur. Den har en tre sekunders sikring, som aktiveres, når den sætter sig fast på målet eller på anden måde ligger stille.



## Uranpistol (multiplayer)

Afgivet effekt for kerne: 250-300 kV : 4-5 dA

Afgivet effekt ved overopladning: 2,5 mV : 4-5 dA

Uranpistolen bruges til at skyde indirekte mod et mål. De eksplosive projektiler affyres i en bue. Uranpistolen er meget kraftfuld og er effektiv mod både fartøjer og infanteri. Men pas på, da vedvarende skud overopheder våbenet. Vi forstår endnu ikke, hvordan man udskifter eller genoplader energikernen.

**Bemærk!** Våbenets energikilde tømmes, efterhånden som du bruger våbenet. Du bør udskifte energikilden så ofte som muligt.

Halo er enorm, og du skal hurtigt kunne komme fra A til B, så fartøjer er uundværlige. Derfor er det ofte nødvendigt at stjæle Covenants fartøjer. Styrken i dit MJOLNIR-panser gør det muligt for dig at rette væltede fartøjer op ved at stå ved siden af fartøjet og trykke på **€**.

## Menneskehedens fartøjer



### M808B Scorpion-kampvogn

Besætning: 2 (eller 1 cyborg)

Vægt: 66 tons

Hovedvåben: 90 mm (høj hastighed)

Sekundært/koaksialt våben: 7,62 mm

(panserbrydende, sporingsanordning)

Scorpion-kampvognen bruges primært mod fartøjer, men kan også med fordel anvendes mod infanteri. Dens panser af keramisk titan gør, at den er næsten usårlig over for håndvåben, men kampvognens blinde zone (området, hvorfra kampvognen ikke kan ramme mål) er en risikofaktor ved infanteri med antikampvognsvåben. Op til fire soldater kan transporteres uden på (og skyde fra) Scorpion-kampvognen. Det er risikabelt at lade sig transportere på en kampvogn, og det bør kun gøres, når fordelene opvejer farerne.



### M12 Warthog-rekognosceringsfartøj

Besætning: 1+1 (plus yderligere 1 bagpå)

Vægt: 3,25 tons

Udrustning: 12,7 mm maskingevær med tre løb

M12-rekognosceringsfartøjet (LRV), eller Warthog, er UNSC's væbnede styrkers standardfartøj. Fartøjet er hurtigt og let at manøvrere, men har en tendens til at vælte ved hårde sving. Maskingeværet med tre løb er monteret bag på fartøjet. Bevæbnede passagerer forøger betydeligt enhedens evne til at bekæmpe infanteri.





### M12A1 Warthog-antipanserfartøj (multiplayer)

Besætning: 1+1 (plus yderligere 1 bagpå)

Vægt: 3,5 tons

Udrustning: 102 mm raketkaster

M12A1-antipanserfartøjet (LAAV) er en variant af den almindelige Warthog - maskingeværet er skiftet ud med en 102 mm raketkaster med tre løb. Præcis som den almindelige version er den både hurtig og let at manøvrere. Selvom raketkasteren gør fartøjet effektivt mod andre fartøjer, betyder den tid, det tager at lade våbenet igen, at fartøjet og passagerne er sårbare over for modangreb, når alle tre raketter er blevet affyret.

## Covenants fartøjer



### Ghost

Besætning: 1

Vægt: 2,25 tons

Udrustning: To plasmakanoner (100-250 kW-området)

Ghost-fartøjet er Covenants standardfartøj til rekognoscering og hurtige angreb. Det er udstyret med to våben, som vi nu forstår er standardvåbenet til montering på fartøjer: Et dirigeret energivåben, der er i stand til at udskyde en superophedet plasmakugle i 100-250 kW-området. Fartøjet er hurtigt og let at manøvrere, men chaufføren er mere eller mindre ubeskyttet.



### Banshee

Besætning: 1

Vægt: 3,25 tons

Udrustning: To plasmakanoner (100-250 kW-området)

Sekundært våben: To urankanoner

Banshee-fartøjet er Covenants standardfartøj til luft til jord-angreb. Det er meget hurtigt, utroligt let at manøvrere og er i stand til at svæve uden fremdrift. Fartøjet har to kapsler, der er monteret på hver side af stellet. Begge disse kapsler indeholder en let plasmakanon og en urankanon. Skud fra håndvåben kan uskadeliggøre piloten, men kun tunge våben er i stand til at skade eller ødelægge fartøjet.

## Pillar of Autumn og dets besætning

*Pillar of Autumn* (efterårets søjle) er et krigsskib i Halcyon-klassen, som har tjent i årtier. Et aldrende, men robust fartøj, og en af de mindste cruisere i menneskehedens flåde. Militærets højkommando valgte den specifikt som en diskret affyringsrampe til en hemmelig offensiv mod Covenant. Det var meningen, at de gensplejsede cyborg-soldater, iført en højteknologisk kampdragt, skulle gå ombord på et Covenant-fartøj og lokalisere deres hjemplanet. Et overraskende Covenant-angreb på menneskenes militærbase på planeten Reach tilintetgjorde alle SPARTAN-II-soldater på nær én. Den overlevende SPARTAN-II-soldat, som kun kendes af rang som Master Chief, blev opbevaret i et nedfrysningssoverum på *Pillar of Autumn* kort før, at skibet fløj uden mål ud i galaksen i et desperat forsøg på at føre Covenant væk fra Jorden. Master Chief er langt den bedste soldat ombord på *Pillar of Autumn*, men mange af de bedste menneskelige soldater er også ombord på krigsskibet.



### Kaptajn Jacob Keyes

Med 26 års erfaring i militæret nyder kaptajn Keyes respekt som en dygtig strateg og en inspirerende leder. Han blev en mindre helt i begyndelsen af sin karriere, da han anførte en lille gruppe sikkerhedstropper mod et Covenant-bagholdsangreb på koloniskibet *Meriwether Lewis* og kæmpede mod dem så længe, at skibet kunne slippe væk. Hans mange dekorationer og års kamperfaring mod Covenant betød, at han var det naturlige valg som leder af *Pillar of Autumn* og dens hemmelige last.





## The Marines

Marinesoldaterne på *Pillar of Autumn* består af en barsk flok forskellige soldater, som udkæmper en umulig kamp mod Covenant-styrkernes overlegne våben og antal. Under kaptajn Keyes' ledelse fortsætter de med at føre den hidsige kamp mod Covenant,

selvom deres antal falder og falder. De er de bedste af de bedste - men de er kun mennesker.



## Cortana

Cortana er den højt avancerede kunstige intelligens i hjertet af *Pillar of Autumn*. Hendes design gør det muligt at overføre hende til en kampdragt, der er konfigureret dertil, så hendes mobilitet øges. Hun er i stand til at hacke sig ind i alien-computersystemer og har brugt denne evne til at opfange Covenant-kommunikation under kamphandlinger. Hun fortolker disse data og videregiver navigeringspunkter og de bedste oplysninger om troppebevægelser og strategi til soldaterne.

Covenant-styrkerne har i over 30 år forsøgt at udrydde menneskeheden. Fordi de har været så succesrige, og kun få Covenant-tropper er blev fanget i live, kender man næsten intet til deres herkomst, samfund eller motiver. Opsnappet kommunikation og rapporter fra slagmarken antyder, at de er fast besluttet på at udrydde menneskeheden. Det, der følger, er beskrivelser af alien-racerne, som man ved tilhører Covenant-forbundet. Mange af disse beskrivelser stammer fra sammenstød på slagmarken.



## The Grunts

De er ca. 1,5 m høje og forholdsvist svage. Grynterne bevæger sig helst i grupper og holder sig gerne i nærheden af stærke allierede. De er lette at besejre, når de er alene, men i grupper kan de godt overmande skødesløse marinesoldater. Meget tyder på, at deres panser indeholder en eller anden form for helbredelsessystem. De anvender gerne mange forskellige våben, herunder plasmapistolen, plasmariflen og plasmagranater.



## The Jackals

Sjakalerne har overlegen syns-, høre- og lugtesans og bruges som spejdere og snigmordere for Covenant-styrkerne. De bruger plasmapistoler og bærer kraftige energiskjolde, som kompenserer for deres fysiske svaghed. En velplaceret sjakal kan klare sig alene mod op til flere marinesoldater, men granater er meget effektive mod dem. Sjakalerne er knap 2 m høje.

# Multiplayer



## The Elites

Der findes flere forskelle Elite-racer, men alle er næsten 3 m høje og utroligt stærke. Med den overlegne størrelse kan de bruge deres råstyrke, når det er nødvendigt, men de er også gode taktikere på slagmarken. Deres naturlige kropsforsvar er forbedret med energiskjolde over hele kroppen, som genoplades efter tømning. De er bevæbnet med plasmapistoler, plasmarifler, granater og nålpistoler.



## The Hunters

Jægerne er knap 4 m høje, men under kamp gør de sig mindre til ca. 2,5 m. Jægerne kæmper med en uranpistol, der er indbygget direkte i deres panser. De bærer et enormt og næsten uigennemtrængeligt metalskjold af en ukendt legering. De bruger altid skjoldet i nærkampe.

Der findes ikke noget sjovere end at teste dine Halo-evner mod en anden person. Du kan kæmpe mod op til 16 venner (eller fremmede) i multiplayer-spil. Du kan være vært for spillet og vælge indstillinger for spil, regler og kort. Du kan også vælge at deltage i et spil, som en anden person er vært for.

Du kan spille på et lokalt netværk (LAN) eller på internettet via GameSpy Internet Matchmaking. Nye våben, fartøjer og kort gør oplevelsen større. Tilsæt teleportere, masser af ammunition og rigelige power-ups til liv, og du får det ekstra sjovt.

## Nye våben, fartøjer og kort

*Halo til pc* har flere nye våben, der kun findes til multiplayer-spil: uranpistolen og flammekasteren. Derudover findes det stationære våben nu i multiplayer-spil.

*Halo til pc* har fået Banshee- og Warthog-fartøjet med raketkaster tilføjet til multiplayer-spil, så du kan blive transporteret på fornem vis. Banshee-fartøjet er ikke nyt i Halo, men det er nyt i multiplayer-spil.

Der er seks nye kort til multiplayer-spil i *Halo til pc*. Lige som du troede, at du kendte dem alle...

## Chat i multiplayer-spil

Det er vigtigt at kommunikere, når du er på et hold med planer om at dræbe den snigskytte, som har fundet jeres placering. Tryk på T, og skriv en tekst for at chatte med alle. Hvis du vil chatte med dine holdkammerater, skal du trykke på Y. Hvis du kun vil chatte med passagerne i et fartøj, skal du trykke på H og skrive teksten.

## Holdspil

Vælg spiltypen "team" (hold) for at spille et holdspil. Den første person, der deltager, kommer på det røde hold. Den anden person, der deltager, kommer på det blå hold osv. Hvis du vil skifte hold, skal du trykke på ESC, klikke på Change Options (Skift indstillinger), klikke på Choose Team (Vælg hold) og derefter klikke på Red Team (Rødt hold) eller Blue Team (Blåt hold). Derefter deltager du så på det andet hold.

## Adgang til multiplayer-spil

Du skal have internet- eller LAN-forbindelse med adgang til en server for at kunne spille multiplayer-spil med *Halo til pc*. For at få adgang til multiplayer-spil skal du klikke på Multiplayer på Halos hovedskærm.

## GameSpy Internet Matchmaking

Matchmaking til Halos multiplayer-spil foregår via GameSpy-servere. Når du vælger at deltage i et spil, får du vist en liste over tilgængelige spil, der har en anden person som vært, i GameSpy-lobbyen.



- A Klik for at filtrere spil efter låsningsstatus. Farven blå viser låste og ulåste spil, og farven grøn viser kun ulåste spil.
- B Klik for at filtrere spil efter dedikeret serverstatus. Farven blå viser alle servertyper, og farven grøn viser kun dedikerede servere.
- C Klik for at filtrere spil efter klassisk Halo-indholdsstatus. Farven blå viser alle spil typer, og farven grøn kun spil med oprindeligt Halo-indhold.
- D Felt til meddelelser og spilregler for det valgte multiplayer-spil.
- E Klik på Get List (Hent liste) for at opdatere listen over tilgængelige spil.
- F Klik på Filters (Filtre) for at filtrere listen efter forskellige regler og kort.

## Multiplayer på internettet

Spil mod op til 16 spillere på samme tid på internettet.

### Sådan bliver du vært for et multiplayer-spil på internettet

1. Klik på **Multiplayer** på Halos hovedskærm.
2. Klik på **Internet** under Create Game (Opret spil).
3. Vælg et kort og en spiltype.
4. Klik på **Start Game (Start spil)**.

### Sådan deltager du i et multiplayer-spil på internettet

1. Klik på **Multiplayer** på Halos hovedskærm.
2. Klik på **Internet** under Join Game (Deltag i spil).
3. Klik på **Get List (Hent Liste)** for at få vist en liste over tilgængelige spil.
4. Vælg et spil på listen, og klik derefter på **Join Game (Deltag i spil)**.
5. Angiv en adgangskode, hvis det kræves.

Der findes yderligere oplysninger om deltagelse i multiplayer-spil ved hjælp af en bestemt IP-adresse til en værtsserver i filen Readme, der findes på *Halo til pc*-cd.

## Multiplayer-spil på et lokalt netværk

Du kan spille multiplayer-spil med andre, som har en pc tilsluttet din pc via et lokalt netværk. Du skal have et netværksskort installeret og skal have forbindelse til det lokale netværk for at kunne spille et spil via lokalt netværk.

### Sådan bliver du vært for et multiplayer-spil på et lokalt netværk

1. Klik på **Multiplayer** på Halos hovedskærm.
2. Klik på **LAN** under Create Game (Opret spil).
3. Vælg et kort og en spiltype.
4. Klik på **Start Game (Start spil)**.

### Sådan deltager du i et multiplayer-spil på et lokalt netværk

1. Klik på **Multiplayer** på Halos hovedskærm.
2. Klik på **LAN** under Join Game (Deltag i spil).
3. Klik på **Get List (Hent Liste)** for at få vist en liste over tilgængelige spil.
4. Vælg et spil på listen, og klik derefter på **Join Game (Deltag i spil)**.
5. Angiv en adgangskode, hvis det kræves.

## Servernavn, adgangskode og antallet af spillere i multiplayer-spil

Hvis du vil ændre navnet på spilserveren, skal du vælge **Server Name (Servernavn)** og angive et nyt navn. Vælg **Password (Adgangskode)** for at tilføje en adgangskode til spillet. For at angive det maksimale antal af spillere i spillet skal du vælge **Max Players (Maks. spillere)** og angive det maksimale antal af tilladte spillere. Bemærk, at det maksimale antal spillere til serveren er baseret på forbindelseshastigheden. Klik på **Settings (Indstillinger)** på Halos hovedskærm for at optimere netværksindstillingerne for forbindelseshastigheden (se side 26).



# Indstillinger

Indstillingerne i Halo er tilknyttet spillerprofiler. Ændringer i indstillinger gemmes med en bestemt spillerprofil og deles ikke med dine andre profiler.

## Sådan ændres en spillerprofils indstillinger

1. Klik på **Profiles (Profiler)** på Halos hovedskærm.
2. Vælg en spillerprofil, og klik derefter på **OK**.
3. Klik på **Settings (Indstillinger)** på hovedskærmen.
4. Vælg de indstillinger, som du vil ændre.
5. Klik på **OK** på skærmen **Edit Profile Settings (Skift profilindstillinger)** for at gemme spillerprofilens ændringer.

**Change Name (Skift navn)** Skift spillerprofilnavn.

**Controls Setup (Styringsindstillinger)** Tilpas styringen af forskellige styringsenheder, der er tilknyttet spillerprofilen.

**Gamepads** Angiv, hvilke gamepads spillerprofilen kan bruge. Du kan tilpasse styringen af et gamepad i **Controls Setup (Styringsindstillinger)**.

**Mouse Setup (Indstillinger for mus)** Skift spillerprofilens indstillinger for mus. Disse indstillinger omfatter, hvor hurtigt eller langsomt du kigger op, ned og fra side til side.

**Audio Setup (Indstillinger for lyd)** Skift spillerprofilens indstillinger for lyd. Disse omfatter indstilling af lydstyrken for musik og tilføjelse af lyde, som giver ekko fra genstande i omgivelserne (miljølyde).

**Video Setup (Skærmindstillinger)** Skift spillerprofilens skærmindstillinger. Disse omfatter justering af skærmopløsning, aktivering og deaktivering af spejling på genstande og dynamiske skygger.

**Network Setup (Netværksindstillinger)** Skift spillerprofilens netværksindstillinger. Du kan også optimere indstillingerne for netværkshastigheden.

**Change Color (Skift farve)** Skift spillerens farve i multiplayer-spil.

# Holdet bag spillet

## Oprindeligt Halo-hold

<b>Projektleder</b> Jason Jones	<b>Designere</b> Paul Bertone Tyson Green	Paul Clift Adam Crockett	Mark Dias Steve Downes
<b>Chefproducer</b> Hamilton Chu	Jaime Griesemer Dan Orzulak	Lorraine McLees Stephen Okasaki	Todd Licea Mike Madeoy
<b>Producer</b> Rick Ryan	<b>Yderligere forfattere</b> Brannon Boren Matt Soell Eric Trautmann	<b>med:</b> Craig Mullins Lee Wilson	Andy Mckaige Tawniya Pettiford-Waites
<b>Programmerer</b> Chris Butcher Bernie Freidin Charlie Gough Mat Noguchi Matt Segur	<b>Multiplayer-chef, chefprogrammer</b> Michael Evans	<b>Chef for lyd og musik</b> Martin O'Donnell	David Scully Pete Stacker
<b>Gæstestjerner:</b> Eamon McKenzie Stefan Sinclair Ben Wallace	<b>Multiplayer-programmerer</b> Adrian Perez Stefan Sinclair	<b>Yderligere musik</b> Michael Salvatori	Jeff Steitzer Jen Taylor
<b>Art Director</b> Marcus Lehto	<b>Multiplayer-chef, designer</b> Hardy LeBel	<b>Lyddesignere</b> Jay Weinland	Chris Wicklund
<b>Asst. Art-chef</b> Steve Abeysa	<b>Multiplayer-kunstnere</b> Chris Carney David Dunn Peter Marks Derrick Moore Stephen Okasaki	<b>med:</b> Adam Tewes	<b>Yderligere stemmer</b> Bungie-personale
<b>Kunstnere</b> Eric Arroyo Chris Barrett Mark Bernal David Dunn Chris Hughes Chris Lee Robert McLees Stephen Okasaki Paul Russel Shi Kai Wang Michael Wu	<b>UI-chef</b> Max Hoberman	<b>Test-chef</b> Harold Ryan	<b>"Damage and Spin"</b> Matt Soell
	<b>UI-designer</b> David Candland	<b>Test-ledere</b> Curtis Creamer Ryan Hylland Keith Steury	<b>Draft Dodgers</b> Pete Demoreuille Tom Gioconda Joshua Grass Justin Hayward Jason Major Juan Ramirez Bob Settles
	<b>UI-programmer</b> Stefan Sinclair	<b>Testere</b> Chris Chamberlain Mike Cody Chuck Cooper Erik Davis John Frey Rick Lockyear Paul Peterson Zach Russell Mathew Shimbaku Luke Timmins Jeff Wilson	<b>Chefproducer</b> Alexander Seropian
<b>med:</b> Brian Schultz	<b>Instruktør for film</b> Joseph Staten	<b>Stemmetalent</b> Kenya Boynton Tim Dadabo	<b>Produktchef</b> Steve Fowler
<b>Chefdesigner</b> John Howard	<b>Film-kunstnere</b> Steve Abeysa		<b>Produktplanlægger</b> Jon Kimmich

## Særlig tak til:

Alle—Jule Zuccotti, Ed Fries, Matt Gradwohl, Michael Sertain, Mark Thomas, Stuart Moulder, Jonathan Sposato, Peter Parsons, Chris Cocks, Vic Bonilla, Miguel Chavez, Claude Ernera, Brian Morden; Hamilton—Sandy&Chibi; Marcus—Lynn&Børnene jeg er tilbage; M. Soell—Alle flodheste i hele verden; Shiek—Ba Ma Guh, Laurel G.; Marty—Marcie-sidste slag; Adrian—niveau3,314 Spahr; 2DX; Tyson—r.net- og RHL-banden; Butcher—Neen vandhul; Adam—AprilD, ShaneD, GregO; Chris L.—minivogn+rødinstrueretBB; Hardy—Hele min familie&alle mine venner; Tom—Fyrene fra NoVA; Bernie—lille M+Sha sushi-i-aften; David C.—Marcy & alle børnene; Mat—Ikke flere blodrøde øjnel; Michael—Erika Hall; Paul B.—Laura Drevecky; M. Cody—Betsy & Monkey; Stefan—Gud, 48&VanDorn KFC; Joseph—Susan Lusty (Øderefter?); Outsiders—tak for M\* IPIAI; Carney—ma9; det er begyndt...; Jay—HDT du er sejl; Erik—Christine&FatboySilim; M. Wu—Liz and Leia; Paul R.—Keely, mor & far; Chucky—Ukrudtsaber frigiv AKI; Steve A.—Swetta, mor & far; Luke—Rachel, mor og far; Dave D.—BP, Bean, og Pauls; Lorraine—for at lade mig deltage; John—ConDev; Alex—Laura Seropian; Matt—hæren; Rick—Sandy, Nathan & Celina; Zach—den første, mor & far; Eric A.—Joys kærlighed & support; Jeffrey—Kate, M&D, pigerne; Chris B.—Jody, Maxwell; Jaime—Meg, Bugs og BB'erne; Ryan—MP-spillere, fans, Guz; R. McLees—ny og gammel familie.

## Halo til pc

### Gearbox Software

<b>Chefproducer</b>	<b>Brugergrænseflade og input</b>
Randy Pitchford	Charles Kostick
<b>Producer</b>	Jimmy Sieben
Marc Tardif	<b>Lydprogrammering</b>
<b>Chef for programmering</b>	Scott Velasquez
Shawn Green	<b>Spilprogrammering</b>
<b>Grafikprogrammering</b>	Shawn Green
Shawn Cavanaugh	Steve Jones
Shawn Green	Charles Kostick
<b>Netværksprogrammering</b>	Sean Reardon
Steve Jones	Jimmy Sieben
Evan Nguyen	Scott Velasquez
Sean Reardon	<b>Chef for art</b>
Jimmy Sieben	Stephen Bahl

### Gearbox består af:

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, Jeff Wofford

### Særlig tak til:

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

### Bungie Studios

<b>Producer</b>	<b>Print-art</b>	<b>Multiplayer-test-leadere</b>	<b>Test-chef</b>
Michel Bastien	Lorraine McLees		Harold Ryan
<b>Udviklingschef</b>	<b>Community-chef</b>	Ryan Hylland	<b>Chefproducer</b>
Andy Glaister	Brian Jarrard	James Polak	Hamilton Chu
(Honorary Bungie)	<b>Test-leder</b>	<b>Test-chef</b>	<b>Studiechef</b>
med Michael Evans	Roger Wolfson	Zach Russell	Peter Parsons

### Særlig tak til:

Jason Jones og alle på det oprindelige Bungie Halo-hold, hærskarer af Bungie-fans, 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

<b>Yderligere programmering</b>	<b>Oversættelse - Dublin</b>	<b>Design af tryk:</b>	Cliff Donathan •
Kev Gee	Peter Fitzpatrick	Chris Lassen	Dan Hitchcock •
Phil Teschner	Jonathan Tyrrell	<b>Tryk og emballage</b>	Erik Davis •
<b>Produktplanlægning</b>	Alan Davis	Liz Corcoran	Jeremiah Pieschl •
Jon Kimmich	Barry Comyn	(Chef)	Joe Ezell •
<b>Produktledelse</b>	Emma Crosbie	Ernst Janson	John Potter •
Andrew Jenkins	<b>Trykt brugerhåndbog</b>	Darin Stumme •	Shawn Johnson •
Cameron Payne	Forfattere:	<b>Brugertest</b>	Tim Williams •
<b>Oversættelsesledelse</b>	Matt Whiting (chef)	<b>Test</b>	
Yasmine Nelson	Keith Cirillo	Brandon Anthony •	
Warren Wright •	Eric Trautmann		
	Redaktør:		
	Jason Groce		

Jennifer Burris	<b>Netværksadministration, support og kildekontrol</b>
Eli Luna	Charles Kostick
David Mertz	David McGarry
Marc Tardif	Stephen Palmer
<b>Administration</b>	Stephen Bahl
<b>Chef for niveaudesign</b>	Landon Montgomery
David Mertz	<b>Test-chef</b>
<b>Niveaudesign</b>	David McGarry
Matt Armstrong	
Stephen Bahl	

<b>Argentina</b>	(54) (11) 4316-4664
<b>Australia</b>	13 20 58
<b>Brasil</b>	(55) (11) 34446844
<b>Österreich</b>	+43 (01) 50222 22 55
<b>Belgique</b>	+32 -2-513-2268
<b>België</b>	02-5133274
<b>Belgium</b>	02-5023432
<b>Caribe</b>	1-877-672-3842
<b>Centroamérica</b>	(506) 298-2020
<b>Chile</b>	800-330-6000
<b>Colombia</b>	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595
<b>Danmark</b>	+45 44 89 01 11
<b>Ecuador</b>	(593) (2) 258 025
<b>Suomi/Finland</b>	+358 (0) 9 525 502 500
<b>France</b>	(33) (0) 825 827 829-0-1020#
<b>Deutschland</b>	+49 (0) 1805 / 67 22 55

<b>Ελλάδα</b>	(30) (10) 94 99 100
<b>Ireland</b>	(01) 706 5353
<b>Italia</b>	(+39) 02-70-398-398
<b>Luxembourg (EN)</b>	+32 2-5023432
<b>Luxembourg (FR)</b>	+32-2-513-2268
<b>Luxemburg</b>	+32 2-5133274
<b>México</b>	(52) (55) 267-2191
<b>Nederland</b>	020-5001005
<b>Netherlands</b>	020-5001053
<b>New Zealand</b>	(64) (9) 357-5575
<b>Norge</b>	+47 22 02 25 50
<b>Panamá</b>	(800) 506-0001
<b>Perú</b>	(51) (1) 215-5002
<b>Portugal</b>	+351 214 409 280
<b>España</b>	(902) 197 198
<b>Sverige</b>	+46 (0) 8-752 09 29
<b>Schweiz</b>	0848 802 255
<b>Suisse</b>	0848 800 255
<b>Svizzera</b>	0848 801 255
<b>UK</b>	(0870) 60 10 100
<b>Uruguay</b>	(598) (2) 916-4445
<b>Venezuela</b>	(58)(2)276-0500

Hvis du vil se alle vores supporttilbud, kan du besøge <http://microsoft.com/support>.

Prøv følgende for at komme i gang:

- Hvis du ønsker artikler vedrørende bestemte problemer, kan du besøge Microsoft Knowledge Base på <http://microsoft.com/support>.
- Hvis du ønsker kontakt med en Microsoft Support-medarbejder over internettet, kan du sende en beskrivelse af problemet til <http://support.microsoft.com/directory/onlinesr.asp>.
- Hvis du vil vide mere om den generelle supportpolitik for produktet, kan du besøge <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>.

**Resten af verden:** Supportmulighederne uden for USA og Canada kan variere. Hvis du ønsker kontaktoplysninger for bestemte regioner, kan du besøge <http://support.microsoft.com/international.aspx>. Hvis der ikke findes noget Microsoft-kontor i det land eller område, hvor du bor, kan du kontakte den virksomhed, hvor du købte Microsoft-produktet.

**Betingelser:** Microsofts support er underlagt de aktuelle priser, vilkår og betingelser, og de kan ændres uden varsel.