



XBOX 360



To learn more about *Halo®: Combat Evolved* Anniversary features, visit:

www.halowaypoint.com/remastered



⚠ WARNING Before playing this game, read the Xbox 360® console instructions, KINECT™ sensor manual, and any other peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement hardware manuals, go to www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Video Games

Photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these “photosensitive epileptic seizures” while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

This document is provided “as-is.” Information and views expressed in this document, including URL and other Internet Web site references, may change without notice.

This document does not provide you with any legal rights to any intellectual property in any Microsoft product.

You may copy and use this document for your internal, reference purposes.

© 2011 Microsoft Corporation.

Microsoft, Kinect, 343 Industries, Halo, the Halo logos, TrueSkill, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Developed by 343 Industries, Bungie, Certain Affinity, and Saber Interactive for Microsoft Corporation.

Bungie and the Bungie logo are trademarks of Bungie LLC.

Certain Affinity is a trademark of Certain Affinity Inc.

Uses Havok™. © 1999–2011. Havok.com Inc. (or its licensors). Visit www.havok.com for details.

Uses Autodesk® Scaleform®. © 2011. Autodesk Inc.

It’s hard to imagine now, but in 2001, when *Halo: Combat Evolved* was released, the landscape of console games looked very different. There were first-person shooters, even sci-fi soldiers, but there was nothing like the iconic experience that *Halo* offered: pulse-pounding combat against convincing AI enemies, set in a fully realised universe with a rich, epic history and a cast of memorable characters.

Now, in 2011, it’s impossible to imagine the gaming landscape without it. If *Halo* didn’t create the “space Marines” genre, it certainly defined it, forever—and the fans made it a phenomenon. Your mother or neighbor may never have picked up a controller in their lives—but if they’ve heard of a single game, chances are it’s this one. *Halo* and its sequels have sold well over 40 million copies, and fans have explored its universe in novels, comics, and anime films.

To thank fans everywhere as we celebrate the tenth anniversary of *Halo* and to whet your appetite for what’s to come in the next ten years, Microsoft Studios and 343 Industries are thrilled to present the game that started it all, remade and remastered using a decade’s worth of technological innovation—*Halo: Combat Evolved* Anniversary.

HEROES NEVER DIE

At the heart of *Halo* remains John-117, known to fans the world over as the Master Chief. Abducted as a boy by the Office of Naval Intelligence, he’s a surviving subject of Dr. Catherine Halsey’s SPARTAN-II project, a cadre of genetically enhanced super-soldiers representing humanity’s best defense against the relentless alien collective known as the Covenant. With most of his fellow Spartans fallen in battle on Reach and elsewhere, the Master Chief is one of the only Spartans left. You’ve got to like our odds.

THE STORY SO FAR

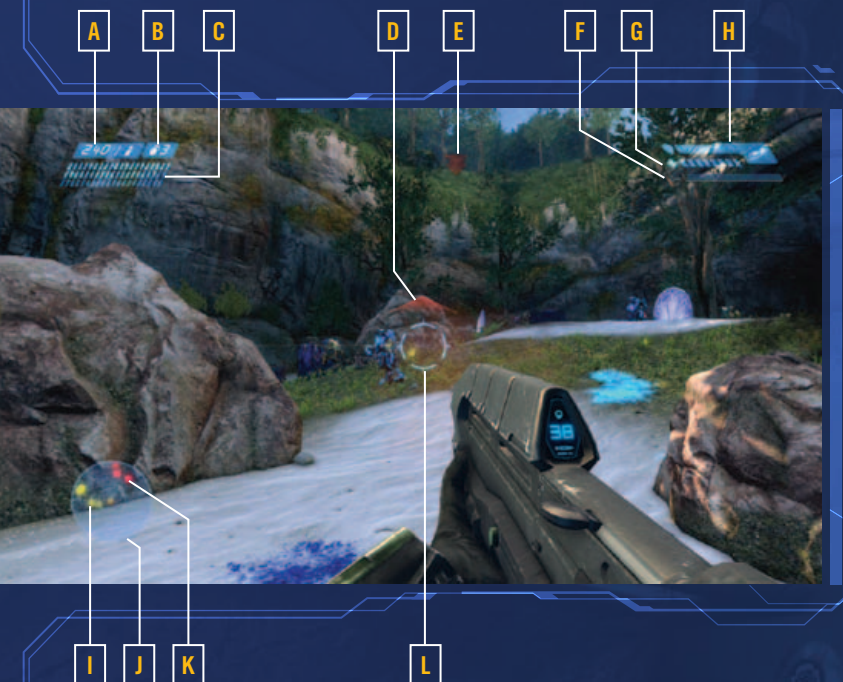
It’s the year 2552, and humanity is on the brink of extinction. After centuries of colonising the galaxy via faster-than-light travel under the United Nations Space Command (UNSC), humans encountered an enemy that could end their very existence—a powerful alliance of alien species calling itself the Covenant. Motivated by religious fanaticism, this collective made its intentions brutally clear at first contact: eradicate humankind.

The Human-Covenant War that ensued has now raged for decades. After a series of catastrophic defeats, the UNSC imposed extreme measures to protect humanity. Ships being followed by enemy forces are to jump blindly through slipspace, or even destroy themselves, rather than take the smallest chance of leading the Covenant to Earth.

On the planet Reach, the UNSC battles a massive Covenant fleet bent on wiping out humanity’s last military stronghold. The cruiser *Pillar of Autumn*, carrying what is believed to be the last surviving Spartan and a critical AI construct, escapes into slipspace, hoping to buy humanity just a little more time...

YOUR HUD

The heads-up display (HUD) is your view of the world through your MJOLNIR combat armour's visor but enhanced with essential information. Knowing how to read and understand the components of the HUD may well mean the difference between life and death in combat.



A	Ammo	G	Health
B	Grenades	H	Shield
C	Ammo in Clip	I	Ally (yellow)
D	Direction of Fire	J	Motion Tracker
E	Navigation Point	K	Enemy (red)
F	Flashlight	L	Targeting Reticule

MULTIPLAYER

Halo: Combat Evolved Anniversary comes with new multiplayer map sets created for *Halo: Reach*. Access these maps via the **Multiplayer** option in the Main menu.

MULTIPLAYER ON DISC

For multiplayer mode, set your connection type by selecting **Network** from any game lobby, and then choose **Xbox LIVE**, **System Link**, or **Local**. An Xbox LIVE® Gold Membership is required to search for or host games on Xbox LIVE.

MULTIPLAYER VIA DOWNLOAD CODE

You can also access multiplayer maps in *Halo: Combat Evolved Anniversary* using the download code included on the card in your disc case. Once you've downloaded the maps, you can then use them via your *Halo: Reach* multiplayer experience alongside all the usual *Halo: Reach* hoppers, maps, and modes.

MULTIPLAYER BASICS

In multiplayer, you can select loadouts, including starting armour ability, primary and secondary weapons, and type and number of grenades. Engage in multiplayer combat from any of three lobbies: Matchmaking, Firefight, and Custom Games.

MATCHMAKING

The Matchmaking Lobby groups you online with players of similar skill levels (Xbox LIVE Gold Membership required).

FIREFIGHT

In Firefight, you and up to three friends engage Waves of Covenant invaders and accrue points with each kill. Look for medal score multipliers (headshots, grenade sticks, and more).

CUSTOM GAMES

Create a private match and customise multiplayer games by changing game or players settings, or select game and map options, all in the Custom Game Lobby. When creating a game on Xbox LIVE, you can set privacy options from the Network menu and play custom games with people on your friends and recent players lists.

THEATER

View, edit, and take screenshots from films of solo and multiplayer games using a combination of camera angles. Players with an Xbox LIVE Gold Membership can also store films and screenshots online and share them with friends.

FORGE

Arrange objects, equipment, and hazards on any multiplayer map. Map variants can be created by you alone, or with friends on Xbox LIVE, system link, or a local Xbox 360 console.

CO-OP OVER XBOX LIVE

You can play the original *Halo* campaign in split-screen mode with a friend offline or over Xbox LIVE by starting your own lobby or joining your friend's. You can invite a friend to play the campaign with you online via the Guide menu or the Lobby menu in-game.


SKULLS

A popular *Halo 2* innovation was skulls—hidden objects that change gameplay. *Halo: Combat Evolved Anniversary* adds this exciting element. Once collected, skulls can be activated or deactivated in the Campaign Lobby.

3-D

Halo: Combat Evolved Anniversary comes packed with audio and visual enhancements, and if you own a 3-D TV, all of that is taken even further into a three-dimensional *Halo* experience—it's *Halo* like you've literally never seen it before.

CLASSIC VIEWER

To get a sense of just how enhanced this new *Halo* is, toggle at any time between original and remastered versions of the game using .

IN-GAME ACHIEVEMENTS

A whole new list of achievements is now waiting for you in the original *Halo* campaign, to further enhance your gamerscore on Xbox LIVE.

KINECT FEATURES

These features are enabled via a title update, which downloads automatically if you are signed in to Xbox LIVE. Players with a Kinect sensor can take advantage of a number of Kinect-enabled gesture and voice* features, including the ability to select and analyse enemies and objects—unlocking vital intelligence about them in the Library—and to move among in-game menus. Refer to in-game information for a complete listing of features and their associated Kinect voice commands.

HALO WAYPOINT CONSOLE/WEB/MOBILE

Access a wealth of information about the *Halo* universe online anytime at Halo Waypoint—everything from fiction details to community-generated content to exclusive, never-before-seen shows and series. You can even access a comprehensive view of your campaign and multiplayer career, including statistics, across multiple *Halo* titles. Waypoint is your all-purpose destination for *Halo* news, games, intel, forums, community features, and merchandise, and you can reach it directly from the Main menu, your Xbox 360 Dashboard, your PC, or even your mobile device. Just point your internet-enabled browser to www.halowaypoint.com.

Voice functionality only available in supported countries and languages. See <http://support.xbox.com/Pages/Kinect/speech-recognition/default.aspx> for a list.

Xbox LIVE® is your connection to more games, more entertainment, more fun. Go to www.xbox.com/live to learn more.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360 console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member.

For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live/countries.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. Parents can restrict access to mature-rated content. Approve who and how your family interacts with others online with the Xbox LIVE service, and set time limits on how long they can play. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

Limited Warranty For Your Copy of Xbox Game Software ("Game") Acquired in the United States or Canada

Warranty

Microsoft Corporation ("Microsoft") warrants to you, the original purchaser of the Game, that this Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of 90 days from the date of first purchase. If you discover a problem with the Game covered by this warranty within the 90-day period, your retailer will repair or replace the Game at its option, free of charge, according to the process identified below. This limited warranty: (a) does not apply if the Game is used in a business or for a commercial purpose; and (b) is void if any difficulties with the Game are related to accident, abuse, virus or misapplication.

Returns within 90-day period

Warranty claims should be made to your retailer. Return the Game to your retailer along with a copy of the original sales receipt and an explanation of the difficulty you are experiencing with the Game. At its option, the retailer will either repair or replace the Game. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or 30 days from receipt, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive your direct (but no other) damages incurred in reasonable reliance but only up to the amount of the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement or limited damages) is your exclusive remedy.

Limitations

This limited warranty is in place of all other express or statutory warranties, conditions or duties and no others of any nature are made or shall be binding on Microsoft, its retailers or suppliers. Any implied warranties applicable to this Game or the media in which it is contained are limited to the 90-day period described above. TO THE FULL EXTENT ALLOWED BY LAW, NEITHER MICROSOFT, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS ARE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME. THE FOREGOING APPLIES EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some states/jurisdictions do not allow limitations as to

how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have other rights that vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

Non-Software Merchandise

The limited warranty above does not apply to merchandise (the "Merchandise") included with special editions (for example, such as Limited Collector's Editions) of the Game. MICROSOFT GIVES NO EXPRESS WARRANTIES, GUARANTEES OR CONDITIONS FOR THE MERCHANDISE. TO THE FULL EXTENT PERMITTED UNDER YOUR LOCAL LAWS, MICROSOFT, ITS RETAILERS AND SUPPLIERS EXCLUDE THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT FOR THE MERCHANDISE.

For questions regarding this warranty contact your retailer or Microsoft at:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 USA

In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX. TTY users: 1-866-740-XBOX.

Xbox Customer Support

Technical support is available seven days a week including holidays. Visit the Microsoft Xbox support page at www.xbox.com/support. Talk to us on Twitter @XboxSupport. Or:

- In the U.S. or Canada, call 1-800-4MY-XBOX. TTY users: 1-866-740-XBOX.
- In Mexico, call 001-866-745-83-12. TTY users: 001-866-251-26-21.
- In Brazil, call 0800 891 9835.
- In Chile, call 1230-020-6001.
- In Colombia, call 01-800-912-1830.

For information about Xbox LIVE, visit the Xbox LIVE page at www.xbox.com/live.

GAME CONTROLS (DEFAULT)



Pour en savoir plus sur *Halo^{MD}: Combat Evolved Anniversary*, rendez-vous sur:

www.halowaypoint.com/remastered



⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, lisez les instructions de la console Xbox 360^{MD}, le guide du sensor KINECT^{MC} et la documentation de tout autre périphérique afin de prendre connaissance d'importantes informations relatives à la santé et à la sécurité. Conservez tous les guides pour consultation ultérieure. Pour obtenir les guides de remplacement du matériel, allez au www.xbox.com/support ou appelez le service à la clientèle de Xbox.

Avis important sur la santé des personnes jouant aux jeux vidéo

Crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus: les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de prendre les précautions suivantes: s'asseoir à une distance éloignée de l'écran, utiliser un écran de petite taille, jouer dans une pièce bien éclairée et éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Ce document est fourni en l'état. Les informations et les opinions exprimées dans ce document, y compris les adresses URL et les autres références à des sites Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Ce document ne vous concède aucun droit de propriété intellectuelle portant sur les produits Microsoft. Vous pouvez copier et utiliser ce document à titre de référence pour un usage interne.

© 2011 Microsoft Corporation. Microsoft, Kinect, 343 Industries, Halo, les logos Halo, TrueSkill, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont

des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft. Développé par 343 Industries, Bungie, Certain Affinity et Saber Interactive pour Microsoft Corporation.

Bungie et le logo Bungie sont des marques commerciales de Bungie LLC.

Certain Affinity est une marque commerciale de Certain Affinity Inc.

Utilise Havok^{MC}. © 1999–2011. Havok.com Inc. (ou ses concédants de licence). Rendez-vous sur www.havok.com pour en savoir plus.

Utilise Autodesk^{MD} Scaleform^{MD}. © 2011. Autodesk Inc.

Cela peut sembler difficile à imaginer maintenant, mais en 2001, à la sortie de *Halo: Combat Evolved*, le panorama du jeu vidéo était bien différent. Il y avait bien sûr des jeux de shoot à la première personne, des soldats de science-fiction aussi, mais rien de tel que l'expérience iconique qu'*Halo* a pu offrir: un combat palpitant contre des ennemis IA incroyablement convaincants se déroulant dans un univers fantastiquement bien réalisé doté d'un scénario fouillé et épique et d'une distribution de personnages mémorables.

De nos jours, en 2011, il est impossible d'imaginer le paysage du jeu vidéo sans ce jeu. Si *Halo* n'a pas créé le genre «marines de l'espace», il l'a marqué à jamais et ses fans en ont fait un véritable phénomène. Votre mère ou votre voisin n'a peut-être jamais tenu de manette de sa vie, mais s'ils ont entendu parler d'un seul jeu, il y a de grandes chances que ce soit celui-là. *Halo* et ses suites se sont vendus à plus de 40 millions d'exemplaires et les fans en ont exploré l'univers dans des romans, des comics et des dessins animés.

Grâce aux fans du monde entier, alors que nous fêtons le 10e anniversaire de *Halo* et pour vous permettre d'attendre ce que nous vous proposerons au cours des dix prochaines années, Microsoft Studios et 343 Industries sont heureux de présenter le jeu grâce auquel tout a commencé, repensé et réalisé en faisant appel à une décennie d'innovations technologiques, *Halo: Combat Evolved Anniversary*.

LES HÉROS NE MEURENT JAMAIS

Au premier plan de *Halo*, vous trouvez toujours John-117, connu par les fans du monde entier sous le nom de Major. Enlevé enfant par l'Office of Naval Intelligence, il est l'un des survivants du projet Spartan-II dirigé par le Dr Catherine Halsey, un groupe de super-soldats génétiquement améliorés représentant la meilleure défense de l'humanité contre le groupe d'extraterrestres impitoyables appelé les Covenants. Le Major est l'un des derniers Spartans encore en vie, la plupart d'entre eux étant tombés au combat sur Reach et sur d'autres planètes. Les probabilités ne jouent pas spécialement en notre faveur.

L'HISTOIRE JUSQU'À MAINTENANT...

Nous sommes en 2552 et l'humanité est sur le point de disparaître. Après des siècles de colonisation de la galaxie sous la férule de l'United Nations Space Command (UNSC) et grâce aux voyages supraluminiques, la race humaine rencontra un ennemi qui pouvait signifier sa fin, une alliance d'espèces extraterrestres appelée les Covenants. Guidé par un fanatisme religieux, ce collectif ne cacha pas ses intentions dès leur première rencontre: venir à bout de l'humanité.

La guerre entre les humains et les Covenants qui suivit fait maintenant rage depuis des décennies. Après une série de défaites catastrophiques, l'UNSC prit des décisions extrêmes pour protéger l'humanité. Les navires poursuivis par les forces ennemies doivent s'engager à l'aveuglette dans le sous-espace ou même s'autodétruire plutôt que d'offrir la moindre chance de mener les Covenants sur Terre.

Sur la planète Reach, l'UNSC combat une véritable armada covenant souhaitant venir à bout du dernier bastion militaire de l'humanité. Le croiseur *Pillar of Autumn*, avec à son bord ce qui semble être le dernier Spartan encore vivant et une IA capitale, s'enfuit dans le sous-espace pour donner un peu plus de temps à l'humanité...

L'affichage tête haute (ATH) montre le monde tel que vous le voyez par la visière de votre armure de combat MJOLNIR, mais aussi des informations essentielles. Savoir déchiffrer ces informations et connaître les composants du HUD pourrait faire la différence entre la vie et la mort au combat.



- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------|
| A Munitions | G Santé |
| B Grenades | H Bouclier |
| C Munitions dans le chargeur | I Allié (jaune) |
| D Direction du tir | J Capteur de mouvements |
| E Point de navigation | K Ennemi (rouge) |
| F Torche | L Réticule de visée |

Halo: Combat Evolved Anniversary propose de nouvelles cartes multijoueurs créées pour *Halo: Reach*. Accédez à ces cartes via l'option **Multijoueur** du menu principal.

MULTIJOUEUR SUR LE DISQUE

Pour lancer le mode multijoueur, choisissez votre type de connexion depuis **Réseau** dans n'importe quel accueil du jeu, puis sélectionnez **Xbox LIVE**, **Multiconsoles** ou **Local**. Un abonnement Xbox LIVE^{MD} Gold est nécessaire pour chercher ou héberger des parties sur Xbox LIVE.

MULTIJOUEUR VIA CODE DE TÉLÉCHARGEMENT

Vous pouvez également accéder aux cartes multijoueurs de *Halo: Combat Evolved Anniversary* en vous servant du code de téléchargement inscrit sur la carte disponible dans le boîtier du disque. Une fois les cartes téléchargées, vous pouvez vous en servir lors de vos parties multijoueurs *Halo: Reach* en même temps que les modes, cartes et sessions *Halo: Reach*.

PRINCIPAUX MODES MULTIJOUEURS

En mode multijoueur, vous pouvez décider de votre équipement, dont les capacités de votre armure de départ, vos armes principale et secondaire ainsi que le type et le nombre de grenades dont vous disposez. Commencez le combat multijoueurs depuis l'un de ces trois accueils: Matchmaking, Baptême du feu et Partie personnalisées.

MATCHMAKING

L'accueil Matchmaking vous regroupe en ligne avec des joueurs de niveaux équivalents (abonnement Xbox LIVE Gold nécessaire)

BAPTÊME DU FEU

En mode Baptême du feu, vous-même et trois amis affrontez les vagues d'envahisseurs covenants et remportez des points à chaque ennemi tué. Cherchez des multiplicateurs de score de médailles (tirs en pleine tête, grenades...).

PARTIES PERSONNALISÉES

Créez une partie privée et personnalisez des parties multijoueurs en modifiant les paramètres de joueurs et les options de carte ou sélectionnez les options de jeu et de carte depuis l'accueil Partie personnalisée. Lorsque vous créez une partie sur Xbox LIVE, vous pouvez déterminer les options de confidentialité depuis le menu Réseau et jouer à des parties personnalisées avec des personnes faisant partie de vos listes d'amis ou de joueurs récents.

CINÉMA

Affichez et modifiez des vidéos ou effectuez des captures d'écran de parties solo et multijoueur grâce à nombreuses caméras. Les joueurs disposant d'un abonnement Xbox LIVE Gold peuvent également sauvegarder les vidéos et les captures d'écran en ligne et les partager avec des amis.

FORGE

Placez les objets, les équipements et les pièges sur les cartes multijoueurs. Vous pouvez créer des versions de cartes vous-même ou avec des amis sur Xbox LIVE, en jeu multiconsoles ou en local sur une console Xbox 360.

JEU EN COOPÉRATION SUR XBOX LIVE

Vous pouvez jouer à la campagne *Halo* originale en mode écran partagé avec un ami hors ligne ou sur Xbox LIVE en créant votre accueil ou en vous connectant à celui de votre ami. Vous pouvez inviter un ami à partager cette campagne en ligne avec vous depuis le menu Guide ou, en cours de partie, depuis le menu Accueil.

CRÂNES

Une innovation de *Halo 2* qui avait remporté un grand succès étaient les crânes, des objets cachés qui modifiaient le jeu. *Halo: Combat Evolved Anniversary* propose désormais cet élément excitant. Une fois activés, les crânes peuvent être activés ou désactivés depuis l'accueil de campagne.

3D

Halo: Combat Evolved Anniversary a été amélioré sur de nombreux plans, audio et visuel, et si vous possédez une télévision 3D, c'est une expérience *Halo* en 3D, *Halo* comme vous ne l'avez effectivement jamais vu.

AFFICHAGE CLASSIQUE

Pour saisir la portée des modifications apportées à ce nouvel *Halo*, il suffit de naviguer entre la version originale et le remake à l'aide de **◀ ▶**.

SUCCÈS DE JEU

Une toute nouvelle série de Succès vous attend dans la campagne du *Halo* original afin d'augmenter encore votre score de joueur Xbox LIVE.

CARACTÉRISTIQUES KINECT

Ces fonctionnalités sont disponibles après une mise à jour du jeu, qui se télécharge automatiquement si vous êtes connecté à Xbox LIVE. Les joueurs équipés d'un capteur Kinect peuvent tirer parti des fonctions activées par la voix* ou contrôlées par les gestes Kinect, permettant entre autres de choisir et d'analyser les ennemis et les objets tout en déverrouillant des informations vitales sur eux dans la Bibliothèque et de naviguer dans les menus de jeu. Reportez-vous aux informations de jeu pour une liste complète des caractéristiques et des commandes Kinect qui leur sont associées.

WAYPOINT HALO - CONSOLE/INTERNET/TÉL. PORTABLE

Accédez à une mine d'informations concernant l'univers de *Halo* en ligne depuis Halo Waypoint, que ce soit des films, des contenus produits par la communauté, ou des séries encore inédites. Vous pouvez accéder à un panorama complet de votre campagne et de votre carrière multijoueur, dont les statistiques sur plusieurs titres *Halo*. C'est sur Waypoint que vous trouverez les news, les jeux, les informations, les contenus de communautés ainsi que les objets *Halo*. Vous y accédez directement depuis le menu principal, depuis votre ordinateur ou même votre téléphone portable. Saisissez tout simplement www.halowaypoint.com dans votre navigateur Internet.

La fonction vocale est uniquement disponible dans les pays et les langues compatibles. Consultez la liste sur <http://support.xbox.com/Pages/kinect/speech-recognition/default.aspx>.

Xbox LIVE^{MD} est votre connexion vers plus de jeux, plus de divertissement et plus d'amusement. Visitez le site www.xbox.com/live pour en savoir plus.

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live/countries.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.xbox.com/familysettings.

Garantie limitée pour le ludiciel Xbox (« Xue ») acheté aux États-Unis et au Canada

Garantie. Microsoft Corporation (« Microsoft ») garantit au consommateur d'origine ayant acquis une copie du Jeu, que le Jeu fonctionnera correctement sous ses aspects essentiels conformément aux informations du manuel fourni, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de première acquisition. Si vous détectez un problème avec le Jeu pendant la période de quatre-vingt-dix (90) jours couverte par la garantie, votre détaillant est chargé de réparer ou de remplacer le Jeu, la décision lui appartenant, sans frais conformément au processus identifié ci-dessous. La présente garantie limitée a) ne s'applique pas aux personnes qui font l'acquisition d'une copie du Jeu dans un but professionnel ou commercial et (b) s'annule si le dysfonctionnement du Jeu résulte d'un accident, d'une mauvaise manipulation ou d'un usage impropre. Certaines juridictions étendent la protection des garanties implicites aux consommateurs suivants; par conséquent, la restriction qui découle de cette garantie limitée et qui ne s'applique qu'au consommateur d'origine peut ne pas s'appliquer à vous.

Retours dans les quatre-vingt-dix (90) jours. Les demandes d'utilisation de la garantie doivent être effectuées auprès du détaillant auquel vous avez acheté le Jeu. Retournez le Jeu à votre détaillant accompagné d'une copie de la preuve d'achat initial ainsi qu'une explication des difficultés rencontrées avec le Jeu. Le détaillant a le choix de réparer ou de remplacer le Jeu. Tout Jeu de remplacement sera garanti pendant la période restante de la garantie originale ou trente (30) jours à compter de la date de la preuve d'achat, selon la période la plus longue. Si pour une raison quelconque, le Jeu ne pouvait être ni réparé ni remplacé, vous serez alors en droit d'être remboursé des dommages directs (et aucun autre) uniquement jusqu'à concurrence du prix que vous aurez payé pour le Jeu. Les options susmentionnées (réparation, remplacement ou dommages limités) sont votre seul recours.

Limites. Cette garantie limitée remplace toute autre garantie expresse ou statutaire, condition ou obligation et aucune autre garantie, quelle qu'en soit la nature, ne peut être imposée à Microsoft, ses revendeurs ou ses fournisseurs. Toute garantie implicite applicable à ce Jeu ou au support dans lequel le Jeu est incorporé est limitée à une période de quatre-vingt-dix (90) jours telle que décrite ci-dessus. DANS LA MESURE MAXIMALE AUTORISÉE PAR LA LOI, MICROSOFT, SES DÉTAILLANTS ET SES FOURNISSEURS NE SERONT PAS RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE SPÉCIAL, INCIDENT, PUNITIF, INDIRECT OU ACCESSOIRE DÉCOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU

JEU. LES DISPOSITIONS CI-DESSUS S'APPLIQUENT MÊME SI TOUT RECOURS ÉCHOUE À SATISFAIRE SON OBJECTIF. Si vous résidez dans un État/Province qui n'autorise pas de limites à la durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion et/ou les restrictions aux dommages accessoires/indirects, ces limites et/ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits légaux spécifiques. Vous pouvez détenir d'autres droits, variables d'un État ou d'une juridiction à l'autre. Si vous résidez dans un État/Province dans lequel l'une des dispositions de la garantie limitée est interdite par la loi, cette disposition est alors nulle et non avenue; les autres dispositions de la garantie limitée restent en vigueur.

Si vous avez acheté le Jeu au Canada, la législation en vigueur dans la Province de l'Ontario, Canada, s'applique à cette garantie limitée, sauf interdiction expresse par une législation locale.

Vous pouvez adresser vos questions relatives à la garantie à votre détaillant ou à Microsoft:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 É.-U.

Aux États-Unis ou au Canada, appelez le
1-800-4MY-XBOX. Utilisateurs ATIS: 1-866-740-XBOX.

Support technique

Le Support technique est disponible 7 jours sur 7, jours fériés compris.

- Aux États-Unis ou au Canada, appelez le 1-800-4MY-XBOX. Utilisateurs ATIS: 1-866-740-XBOX.
- Au Mexique, appelez le 001-866-745-83-12 Utilisateurs ATIS: 001-866-251-26-21.
- En Colombie, appelez le **numéro gratuit** 01-800-912-1830.
- Au Chili, appelez le **numéro gratuit** 1230-020-6001.
- Au Brésil, appelez le **numéro gratuit** 0800 888 4081.

Pour davantage de renseignements, rendez-vous visiter sur le site www.xbox.com

COMMANDES DE JEU (PAR DÉFAUT)





343
INDUSTRIES

Microsoft
Studios

BUNGIE


SABER
INTERACTIVE

 **CERTAIN
AFFINITY**

Part No./ N° de référence X17-89393-01