



Manual | MIL-F85-235937 (1) B

UNSC Departamento de Doutrina e Treinamento





**ADVERTÊNCIA** Antes de jogar este jogo, leia os manuais do console e acessórios do Xbox 360® para obter informações importantes sobre segurança e saúde. Guarde os manuais para referência futura. Para obter novos manuais do console e acessórios, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games**

#### **Ataques decorrentes da fotossensibilidade**

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais “ataques epiléticos convulsivos” ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor; jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

# BEM-VINDO À EQUIPE NOBLE

■ MENS; Recebida  
■ Autenticar: < S-312

23.07.2552

Assunto: Nova missão

Para: [CONFIDENCIAL] S-312

1. Eu o elogio pela excelente conduta em relação às suas obrigações enquanto esteve prestando serviço para a ONI/SeçãoTRÊS/Beta-5.
2. Você foi escolhido não só por sua iniciativa, energia e sinceridade, mas também por sua perícia como piloto. Todas essas qualidades foram admiravelmente demonstradas no período em que você ficou responsável pelas operações contra a rebelião em Mamore [13.04 – 10.05.2552].
3. Estou satisfeito em ver um elemento de ação NOBLE totalmente recuperado, e espero que em breve volte à equipe.



Urban Holland  
Coronel, USW  
NOBLE, Oficial Comandante

■ PPSA; Manual das FE Condensado [FM 7-28]  
■ Autenticar: < |

## CONTEÚDO FM 7-28

Indicadores do visor.....	2-5
Equipamento militar.....	6-10
Espécies Covenant.....	11
Controles de Jogo.....	12-13
A experiência multijogador.....	14-25



# INDICADORES DO VISOR

## > HUD SPARTAN

Sua armadura MJOLNIR Spartan III está equipada com um capacete inteiro que, além de oferecer proteção incomparável contra projéteis balísticos e de energia, vem com um útil indicador do visor (HUD).

O HUD mostra não só seu atual equipamento inicial de granadas, armas e munição, mas também fornece monitoramento em tempo real de duas importantes leituras biométricas: força do escudo e saúde do corpo. Embora o escudo seja totalmente recarregável, ele não o torna invulnerável; grandes ferimentos podem ser graves demais para permitir recuperação total em curto período de tempo, portanto é fundamental monitorar o status tanto do escudo quanto da saúde.

### 1 > Estoque de Granadas

Pressione **B** para selecionar as granadas. Acione **L** para lançar a granada selecionada.

### 2 > Bússola

Mostra seu curso direcional atual.

### 3 > Medidores de Escudo e de Saúde

Mostram a força do seu escudo e a saúde básica do corpo.

### 4 > Armas e Munição

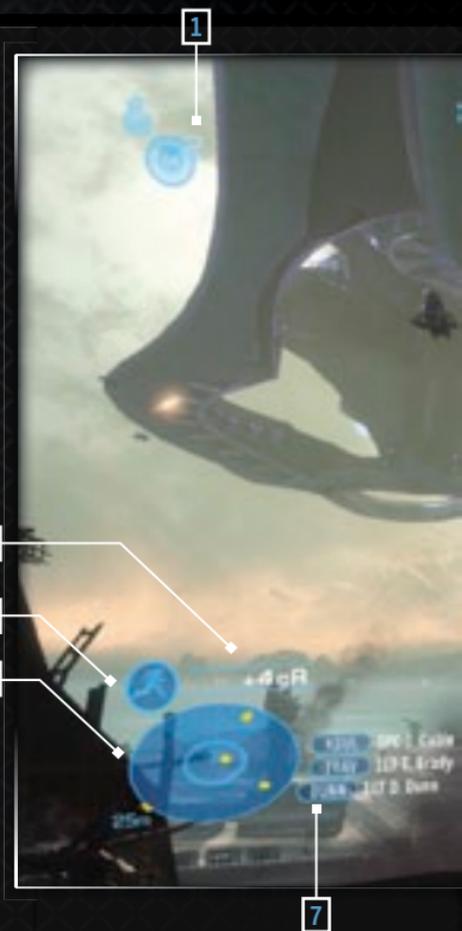
Mostra armas e munição disponíveis, com o ícone da arma ativa (ícone maior) abaixo do ícone da arma secundária (ícone menor). Pressione **Y** para trocar de arma. Para pegar munição, vá até os caixotes de munição (Campanha e Tiroteio) ou até a arma do mesmo tipo (todos os tipos de jogo).

### 5 > Pontuação de Campanha

Mostra o relógio do jogo, o multiplicador de placar atual e o placar.

### 6 > Progresso do desafio

Mostra o progresso em relação a um dos muitos modos de desafio.





## 7 > Membros da Equipe de Ataque

Mostra os nomes e o status de qualquer pessoal que não seja NOBLE UNSC e que esteja acompanhando você.

## 8 > Rastreador de Movimento

Mostra a localização de qualquer unidade aliada (amarelo) ou inimiga (vermelho), assim como a altitude delas em relação à sua posição. Também indica veículos próximos (em cinza se não estiver em uso).

## 9 > Habilidades da Armadura

9 > Indica qualquer habilidade de armadura atualmente utilizada.

## 10 > Aquisição de crédito

Mostra créditos ganhos em ações no jogo.

# INDICADORES DO VISOR (CONT)

## > HUD FALCON

### 1 > Indicador de arremesso

Mostra o grau de arremesso atual.

### 2 > Objetivo atual

Indica a localização e a distância do seu objetivo atual.

### 3 > Altímetro

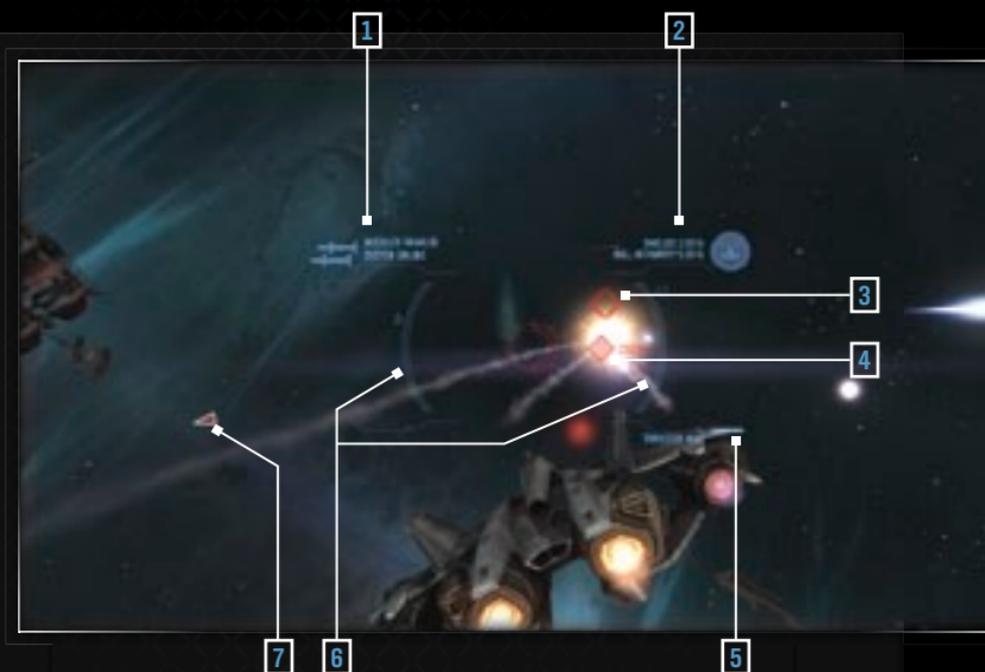
Mostra a altitude acima do nível do mar atual.

### 4 > Trava de altitude

Indica que a altitude atual está travada e que está sendo mantida automaticamente.



*Veículos recrutados também interagem com o HUD, retransmitindo informações-chave sobre controles e combate.*



## > HUD SABRE

### 1 > Arma atual

Indica o sistema de armas selecionado. Pressione **Y** para trocar de arma.

### 2 > Condição do veículo

Mostra a condição do veículo e o status do escudo.

### 3 > Retícula de bloqueio de alvo

Indica alvos que foram ou estão sendo marcados.

### 4 > Marcador de alvo

Identifica alvos em potencial próximos à sua área.

### 5 > Indicador de calor do propulsor

Indica o nível de calor do propulsor; a segurança libera os propulsores extras automaticamente.

### 6 > Indicadores de arremesso e rolagem

Mostra os graus atuais de arremesso e rolagem.

### 7 > Marcador de alvo atual

Indica a direção para o alvo marcado.

# EQUIPAMENTO MILITAR



## ARMAS—UNSC

**M6G — Magnum**  
2x zoom; classificação AM.\*



**MA37 — Fuzil de Assalto**  
Rajadas curtas e controladas são mais eficazes; TDT alta.\*\*



**M392 DMR — Rifle de Atirador de Elite Designado**  
3x zoom. Classificação AM.\*



**M45 TS — Espingarda**  
mais eficaz a curta distância; pente pequeno.



**SRS99 — Rifle de precisão**  
5x, 10x zoom; pente pequeno; classificação AM.\*



**M41SSR MAV/AW — Lança-foguetes**  
1.8x zoom; rastreia alvos aéreos; ADE.†



**M6 G/GNR — Laser Spartan**  
2.5x zoom; recarga em 2,5 seg.



**M319 GL — Lança-granadas**  
Pressione gatilho para ajustar alt.: detonação manual/PEM; neutraliza escudos; desabilita a maioria dos veículos temporariamente; o projétil ricocheteia; ADE.†



**M247H HMG — Metralhadora**  
Pesada; munição limitada.



**M9 HE/DP — Granada de fragmentação**  
Pode ricochetear; desviada pelo escudo Jackal; ADE.†



**H-165 FOM — Localizador de alvo**  
2x, 4x zoom; TDT muito baixa.\*\*

	Perto	Médio	Longo	Apoio	Granada
M6G — Magnum	○	●	○		
MA37 — Fuzil de Assalto	●	○			
M392 DMR — Rifle de Atirador de Elite Designado		○	●		
M45 TS — Espingarda	●	○			
SRS99 — Rifle de precisão		●	○		
M41SSR MAV/AW — Lança-foguetes		●	○	▲	
M6 G/GNR — Laser Spartan		○	●	▲	
M319 GL — Lança-granadas		●	○	▲	▲
M247H HMG — Metralhadora	○	●		▲	
M9 HE/DP — Granada de fragmentação		●			▲
H-165 FOM — Localizador de alvo		○	●	▲	

\*Classificação antimaterial; particularmente útil contra equipamento delicado.

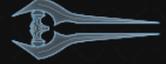
\*\*Taxa de Tiro.

†Área de efeito.

‡Pulso eletromagnético.

● Alcance ideal

○ Alcance efetivo

ARMAS—UNSC		Peito	Médio	Longo	Apelo	Granada
	<b>T25 DEP—Pistola de Plasma</b> Segure o gatilho para ajustar alt. do tiro: supercarga; semi-guiada; neutraliza escudos; desativa a maioria dos veículos temporariamente; superaquece; ADE <sup>†</sup>	●	○			
	<b>T25 DER—Rifle de plasma</b> Muito eficaz contra escudos; superaquece; TDT alta.**	●	○			
	<b>T51 DER/1—Repetidor de plasma</b> Muito eficaz contra escudos; segure  para ventilar o calor residual (pode ser interrompido).	●	○			
	<b>T25 C—Rifle Spike</b> Rajadas curtas e controladas são mais eficazes; só é distribuído para as tropas de choque Brute; TDT alta.**	●	○			
	<b>T33 GML—Needler</b> Seis projéteis para causar S-C <sup>††</sup> ; semiguiado; projéteis desviados pelo escudo Jackal; TDT alta.**	●	○			
	<b>T31 R—Rifle Needle</b> 2x zoom; três projéteis para causar S-C <sup>††</sup> semiguiado; projéteis desviados pelo escudo Jackal; classificação AM.*		●	○		
	<b>T50 DER/H—Rifle de choque</b> Pente pequeno; ADE. <sup>†</sup>	○	●			
	<b>T1 EW/S—Espada de energia</b> Arma de corpo-a-corpo.	●				
	<b>T2 EW/H—Martelo de gravidade</b> Arma de corpo-a-corpo; ADE. <sup>†</sup>	●				
	<b>T33 LAAW — Arma de combustível</b> 2.5x zoom; ADE. <sup>†</sup>		●	○	▲	
	<b>T52 GML/E — Lançador de plasma</b> 2.5x zoom; Muito eficaz contra escudos; rastreia os alvos; segure o gatilho para aumentar o número de projéteis (máx. 4); ADE. <sup>†</sup>		●	○	▲	
	<b>T52 SAR—Rifle de foco</b> 3.5x, 9.5x zoom; superaquece.		○	●		
	<b>T52 DESW—Canhão de plasma</b> Muito eficaz contra escudos; pesado; munição limitada.	○	●		▲	
	<b>T1 APG—Granada de plasma</b> Adere ao alvo; Desviada pelo escudo Jackal; ADE. <sup>†</sup>					▲

<sup>††</sup>Supercombinação: os projéteis tornam-se explosivos em alvos sem escudo.

# EQUIPAMENTO MILITAR (CONT)

## > VEÍCULOS — UNSC



### **M274 ULATV—Mongoose**

Veículo não blindado usado principalmente por mensageiros.

**Tripulação** 1+1 (1 motorista, 1 passageiro)



### **M12 FAV—Warthog**

Veículo de blindagem leve para aplicação de força; plataforma altamente móvel e extremamente versátil.

**Tripulação** 2+1 (1 motorista, 1 atirador, 1 passageiro)

**Armamento** LRV: M41 12,7mm LAAG (metralhadora vulcan); LAAV-G: M68 25mm ALIM (canhão gauss); LAAV-R: M79 65mm MLRS (lança-foguetes)



### **M808 MBT—Scorpion**

Principal veículo blindado de combate; necessita de apoio no campo de batalha de alta velocidade de hoje.

**Tripulação** 1+1 (1 comandante, 1 atirador de metralhadora) — pode acomodar até 4 passageiros

**Armamento Canhão** M512 90mm BCAV (Baixo calibre, Alta velocidade); M247 7,62mm MM (metralhadora média)



### **UH-144—Falcon**

Principal VTOL para apoio/ transporte de tropas do ar para a terra.

**Tripulação** 3 (1 piloto, 2 atiradores) — pode acomodar até 3 passageiros

**Armamento** UH-144A: autocanhão M638 20mm, 2 x M460 40mm AGL; UH-144S: autocanhão M638 20mm, 2 x M247H 12,7mm HMG



### **D77-TC—Pelican**

Principal VTOL para apoio/ transporte de tropas do espaço para a terra; plataforma extremamente versátil.

**Tripulação** 3 (1 piloto, 1 copiloto, 1 chefe de tripulação) — pode acomodar até 10 passageiros e 1 veículo



### **YSS-1000 — Sabre**

Principal caça de defesa planetária das Colônias do Interior.

**Tripulação** 1+1 (1 piloto, 1 oficial interceptador de radar)

**Armamento** 2 x M1024 ASW/AC 30mm MLA, 2 x ST/cápsula de míssil Medusa



### **GA-TL1 — Longsword**

Principal caça de ataque A/X; plataforma extremamente versátil.

**Tripulação** 4 (1 piloto, 1 copiloto, 1 navegador, 1 técnico de sistemas)

**Armamento** 2 x M9109 ASW/AC 50mm MLA, 4 x ASGM-10

## > VEÍCULOS—COVENANT



**T-32 RAV—Ghost**  
Principal veículo de reconhecimento/ataque rápido; pouquíssima proteção para o piloto.

**Tripulação** 1 (1 piloto)

**Armamento** 2 x canhões de plasma (conectados)



**T-48 LAGC—Revenant**  
Artilharia móvel de blindagem leve; veículo aberto oferece pouquíssima proteção para a tripulação.

**Tripulação** 1+1 (1 piloto, 1 passageiro)

**Armamento** Morteiro de plasma



**T-26 AGC—Wraith**  
Principal veículo de combate blindado para forças terrestres; blindagem posterior com ponto cego/relativamente fraca.

**Tripulação** 1+1 (1 piloto, 1 atirador de canhão de plasma)

**Armamento** Morteiro de plasma pesado; canhão de plasma



**T-47 UHAP—Scarab**  
Informações recentes sugerem que este não é um veículo de combate, mas uma unidade de infantaria ultrapesada.

**Tripulação** 1+5 (1 piloto, 5 defensores) — pode acomodar 12 defensores

**Armamento** Canhão de fogo ultrapesado; canhão de plasma ultrapesado, 3 x T-52 DESW



**T-28 TC—Spirit**  
Principal transportador de tropas; a blindagem pesada é praticamente imune ao dano.

**Tripulação** 1 (1 piloto) — pode acomodar até 30 passageiros e 2 veículos

**Armamento** Canhão de plasma pesado



**T-52 TC—Phantom**  
Principal transportador de tropas/apoio terrestre; a blindagem pesada é praticamente imune ao dano.

**Tripulação** 4 (1 piloto, 1 oficial de armas, 2 atiradores de canhão de plasma) — pode acomodar até 30 passageiros e 2 veículos

**Armamento** Canhão de plasma pesado, 2 x T-52 DESW



**T-26 GSA—Banshee**  
Principal apoio terrestre; blindagem leve, mas extremamente móvel.

**Tripulação** 1 (1 piloto)

**Armamento** 2 x canhão de plasma pesado, FRC-G



**T-27 XMF—Space Banshee**  
Espaçonave interceptadora/acompanhante mais comum; sem escudo, mas extremamente móvel.

**Tripulação** 1 (1 piloto)

**Armamento** 2 x canhão de plasma pesado, FRC-G



**T-31 XMF—Seraph**  
O melhor caça; blindagem pesada, mas extremamente móvel.

**Tripulação** 1 (1 piloto)

**Armamento** 2 x canhão de plasma pesado

# EQUIPAMENTO MILITAR (CONT)

## > HABILIDADES DA ARMADURA

Informação a respeito das habilidades da armadura também podem ser acessadas pressionando  enquanto estiver no campo.



### Jet Pack

**DADOS DE CAMPO** Este novo modelo portátil de jato de pulo finalmente tem o poder de levantar um Spartan usando uma armadura MJOLNIR de última geração.



### Correr

**DADOS DE CAMPO** S-320 é amplamente responsável por esta ligação. Embora não seja a solução, ele temporariamente excede os limitadores de segurança nos acionadores e “músculos” e engana os reguladores do sistema para manter o operador frio também.



### Isca Holográfica

**DADOS DE CAMPO** Isto dá aos operados a habilidade de criar uma projeção holográfica virtual, que pode ser usada como isca para atrair o fogo inimigo. A isca tem uma duração regular de 10 segundos, mas pode ser cancelada a qualquer momento.



### Camuflagem Ativa

**DADOS DE CAMPO** Torna o operador praticamente invisível. A efetividade total depende muito da disciplina do operador — movimentos rápidos ou repentinos costuma sobrecarregar o sistema



### Escudo Móvel

**DADOS DE CAMPO** Uma evolução do escudo bolha usado por Equipes de Ataque ß5, ele cria um escudo protetor temporário, semi-esférico, que também tem um efeito restaurador interessante (ainda sob investigação).



### Bloqueio de Armadura

**DADOS DE CAMPO** Bastante eficiente, mesmo neste estágio inicial de protótipo, seus componentes internos são quase idênticos ao equipamento Covenant que o criou. O maior inconveniente é que o efeito de gravidade local praticamente imobiliza o operador.



### Escapar [RESTRITO – EQUIPAMENTO COVENANT]

Parece ser um módulo de teste ou um plugue terminal. Ainda que seja imprescindível para fazer a armadura Elite funcionar, sua exata função é desconhecida. Os Spartans são encorajados a consegui-lo em campo, se possível.

# ESPÉCIES COVENANT



## Elites

A liderança em qualquer grupo determinado. Na maioria dos casos, neutralizar os Elites vai fazer o resto da unidade perder a coesão.



## Hunters

Infantaria com o armamento e a blindagem pesados que sempre são destacados em duplas, para compensar a relativa falta de agilidade.



## Brutes

Agressivos e propensos a atos chocantes de violência, essas criaturas são facilmente incitadas a cometer atos impensados de bravata.



## Skirmishers

Embora da mesma espécie dos Jackals e com destacamento similar, os Skirmishers são mais rápidos e muito mais ágeis que seus primos menores.



## Jackals

Os Jackals usam escudos de energia consideravelmente mais fortes que qualquer outro sistema de proteção pessoal conhecido, graças à sua configuração linear.



## Drones

Também conhecidos por "Buggers", são essencialmente insetos voadores com armas. Onde aparece um, com certeza tem mais.



## Grunts

Ainda que não tenham inteligência nem disciplina, eles são ferozes quando estão em grandes grupos, mas rapidamente caem em desordem quando a liderança deles é neutralizada.



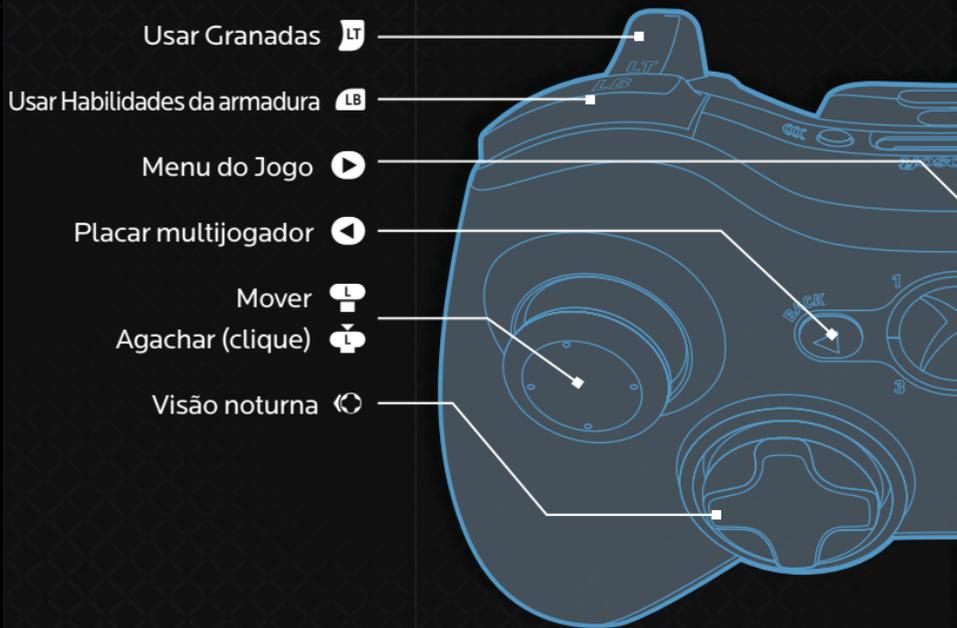
## Engenheiros

Estas unidades parecem ser de "pessoal" de apoio não combatente, mas ainda assim representam uma ameaça significativa e devem ter o tratamento apropriado.



# CONTROLES DE JOGO

## FUNCIONALIDADE DOS BOTÕES



Para configurações de controle alternadas, pressione **▶** para exibir a tela do **Menu**, e depois escolher **Controle**.

### Medkits

Para pegar um medkit, vá até ele e segure **X**.

### Visão noturna

Para ativar o filtro de visão luz baixa, pressione **⌛**.

### Veículos

Para entrar num veículo ou dirigi-lo, fique perto do lado do veículo do motorista ou do passageiro e segure **X**.



- RT** Usar Arma
- RB** Ataque corpo-a-corpo  
Ação/Recarregar
- Y** Trocar Armas
- B** Alternar Granadas  
Ataque corpo-a-corpo
- A** Pular
- X** Ação\*Recarregar  
Alternar Granadas
- R** Olhar
- R** Visão do Zoom (clique)

\*Entre um veículo, pegue a arma, ligue interruptores, abra portas e por aí vai.

# FUNDAMENTOS DE MULTIJOGADOR

## > LISTA ATIVA

Esta nova função, sutil mas poderosa, mostra as atividades dos seus amigos imediatamente e permite que você entre no jogo deles, convide-os para o seu esquadrão, ou entre na fila, se eles estiverem no meio de um jogo.

Para alternar sua rede atual entre Conexão Xbox e Xbox LIVE®, pressione **Y**. Para entrar numa sala aberta, selecione-a na Lista Ativa, e depois pressione **X**.



## > EQUIPAMENTO INICIAL

Em multijogador, você pode selecionar habilidade de armadura inicial, armas principais e secundárias, e tipo e quantidade de granadas a levar. Alguns tipos de jogo têm opções de equipamento limitadas, enquanto outros mudam dinamicamente no decorrer do jogo.

Por exemplo: para jogar Invasão do lado UNSC, você inicia como um Batedor (correr, fuzil de assalto, Magnum, duas granadas de fragmentação). Do lado Covenant, você inicia como um Guerreiro (escapar, repetidor de plasma, pistola de plasma, duas granadas de plasma).

Você pode trocar seu equipamento atual quando você ressurge, pressionando **X**.

O equipamento inicial muda baseado na lista de jogos e no tipo de jogo. Alguns tipos de jogo surpreendem nos equipamentos, disponibilizando conjuntos novos e mais potentes no decorrer do jogo.



## > CONFIGURAÇÕES SOCIAIS

Para melhor organizar um jogo, defina-se usando quatro critérios sociais:

<b>Falatório</b>	Conversador ou Silencioso
<b>Motivação</b>	Ganhando ou Se Divertindo
<b>Trabalho em equipe</b>	Jogador em equipe ou Lobo Solitário
<b>Tom</b>	Educado ou Grosseiro

## > OPÇÕES DE CONEXÃO

Personalize sua experiência definindo o critério de Organizar um Jogo que você deseja e alterne as configurações para refinar suas pesquisas por parceiros.

## > VOTAÇÃO

No *Halo®: Reach*, você tem mais controle sobre variantes de jogo e de mapas dentro de cada lista de jogos do que em qualquer jogo *Halo* anterior. Quando os jogadores se organizam, o jogo oferece uma opção padrão e até três alternativas para serem escolhidas por uma maioria de votos.

## > LISTAS DE JOGOS

As listas de jogo são coleções de tipos de jogo com propriedades similares usadas em Organizar um Jogo. Além dos tipos de jogo, cada lista de jogos contém uma variedade de configurações, incluindo quantidade mínima/máxima de jogadores, quantidade/tamanho das equipes, e restrições ao acesso à lista de jogos. Você também encontrará configurações para vozes, votação, reciclagem, TrueSkill®, e avaliação do critério de busca.

### Arena

Na Arena, os jogadores são agrupados em Divisões de acordo com a classificação TrueSkill. Você tem que completar um certo número de jogos por dia para se qualificar e receber uma Avaliação diária; complete dias suficientes para se qualificar e você entrará em uma Divisão. A Arena é dividida em Temporadas de jogo. No fim de cada Temporada, sua colocação final na Divisão e a classificação percentual são mostradas.

Sua classificação TrueSkill é atualizada regularmente, refletindo seu desempenho como indicado pela sua Avaliação. Colocação na Divisão, requisitos de qualificação, cortes, e datas de início/fim de Temporada podem variar com o tempo.

### Cooperativa

Novo no *Halo: Reach*, missões Campanha e Tiroteio podem ser jogadas agora em Organizar um Jogo no Xbox LIVE. Junte-se a até três outros jogadores para concluir qualquer missão Campanha, lutar contra Ondas de inimigos em Tiroteio, ou se enfrentar em Ataque do Placar (dois jogadores em uma corrida maluca para matar e conseguir o maior placar em Tiroteio).

### Competitivo

Aqui você encontrará todas as ofertas *Halo* tradicionais como Assassino e Objetivo, mais um novo modo de jogo — Invasão. Este jogo baseado em rodadas opõe Spartans contra Elites em campos de batalha que se expandem cada vez mais, com um lado atacando e o outro defendendo. À medida que o jogo avança e os objetivos do mapa são concluídos, cada esquadrão adversário de seis pode acessar equipamentos mais poderosos.

# SALAS DE JOGO MULTIJOGADOR

Você pode entrar no combate multijogador em seis salas de jogos: Organizar um Jogo, Tiroteio, Jogo Personalizado, Campanha, Cinema e Fornalha.

## > ORGANIZAR UM JOGO

Esta sala agrupa você com jogadores com níveis de habilidade similares (É necessário ter uma assinatura Xbox LIVE Gold). Quando você escolhe uma lista de jogos, Organizar um Jogo compara seu nível de avaliação/habilidade (ou o nível médio de avaliação/habilidade do seu grupo) com o dos outros jogadores daquela lista de jogos. As listas de jogos estão divididas em listas por ranking e listas sociais dos tipos de jogo solo ou em equipe mais populares. Listas de jogos por ranking têm algumas restrições para nivelar o campo de jogo (sem convidados, sem grupos maiores que o tamanho da equipe para aquela lista de jogos), mas só com jogos por ranking você poderá aumentar seu nível de habilidade.



## > TIROTEIO

Em Tiroteio, você e até três amigos atacam Ondas de Invasores Covenant e acumulam pontos com cada morte. Procure multiplicadores de pontuação de medalhas (tiros na cabeça, granadas de espetar e mais).

### Rastreando seu Jogo

Na parte inferior direita, seu HUD mostra informações de jogo importantes como o relógio do jogo (tanto o tempo decorrido quanto o tempo restante, dependendo do modo de jogo), multiplicador de pontuação atual (ajustado de acordo com habilidades, nível de dificuldade e status atual da missão), e placar (mostra sua pontuação e a maior pontuação atual — ou, se você estiver na liderança, a pontuação do seu concorrente mais próximo).

### Ondas, Rodadas e Sets

O progresso é medido enquanto você luta contra Ondas Covenant em Sets de Rodadas. Uma Onda consiste em um esquadrão Covenant destacado para matar você. O número de inimigos em cada Onda varia, dependendo



da composição do esquadrão. Uma Rodada é composta de cinco Ondas de Covenant. Depois de cada Rodada, você tem uma pausa para restabelecer um perímetro defensivo. Um Set consiste de três Rodadas (quinze Ondas no total) e termina com uma Rodada Bônus. Depois de cada Set, você ganha descansos progressivamente mais longos para reabastecer.

A Rodada Bônus é um frenesi assassino cronometrado, no qual sua equipe tenta acumular pontos antes que todos os jogadores morram, ou que o tempo acabe. O crânio de Ferro está sempre ativado nesta rodada. Se sua equipe fizer pontos suficientes, você ganha vidas bônus.

## Tiroteio

Por padrão, dura um Set. Os crânios: de Azar (todas as Rodadas), Captura (Rodadas 2 e 3), e Nuvem (somente Rodada 3) são ativados por padrão na mudança de Rodada; outros crânios podem ser ativados no menu de Opções de Jogo Tiroteio (FGO).

## Tiroteio Clássico

Dura até todas as vidas acabarem. Azar (todas), Captura (2 e 3) e Olho Roxo (somente 3) estão habilitados na mudança de Rodada. Habilite outros no menu FGO.

## Gerador de Defesa

Até quatro jogadores (Spartans e Elites); jogadores Spartan protegem três geradores. Rodada termina quando todos são destruídos ou quando as vidas Spartan acabam. Os geradores podem ser bloqueados por 30 segundos pelos Spartans e só são afetados pelo ataque Elite; eles se reabastecem de saúde quando não estão sendo atacados.

## Gruntpocalipse

Como Tiroteio, só que dura uma Rodada e todos os inimigos IA são Grunts. Crânios de Captura, Nuvem, Festa de Aniversário Grunt e Badalo estão habilitados no início.

# SALAS DE JOGO MULTIJOGADOR (CONT)

## Luta de Foguetes

Como Tiroteio, mas dura só uma rodada; todos os jogadores têm lança-foguetes e foguetes ilimitados. Crânios de Azar e Captura estão habilitados no início.

## Pontuação de Ataque

Como Tiroteio, mas só com 1–2 jogadores; encontros com IA em cada Rodada são os mesmos toda vez que você joga.

## Contra

Até quatro jogadores Spartan e Elite no total (sem Elites IA). Elites têm vidas ilimitadas. A equipe Spartan que matar um Elite ganha uma vida extra. Depois de 10 minutos (ou quando as vidas Spartan acabarem), a Rodada termina e os jogadores mudam de equipe.

## Ressurgimento e Reabastecimento

Em cada Tiroteio, sua equipe divide um conjunto de vidas limitadas. Parceiros que morrem ressurgem numa área segura, mas a equipe geralmente perde uma vida do grupo. Entretanto, jogadores mortos ressurgem gratuitamente depois de cada Rodada Bônus, e quando você não tiver mais vidas restantes, e pelo menos um membro sobreviver. Mais vidas são concedidas no final de cada Rodada ou Set. Escolha uma entre as localizações de ressurgimento disponíveis usando . Novos medkits e armas UNSC são fornecidos após a conclusão bem sucedida de cada Rodada.

## Opções Personalizáveis

Você pode personalizar traços dos Spartans e dos Elites (tempo de ressurgimento; vidas iniciais; máximo de vidas extras; bônus por morte de Elite, só para os Spartan; equipamento inicial), assim como propriedades da Rodada (que crânios estão ativos; que esquadrões vão aparecer no início, se os esquadrões aparecem aleatoriamente ou em sequência). Além disso, você pode definir as propriedades do gerador, configurações do cenário, número de vezes, limite das ondas, e o limite total de tempo necessário para combinar com seu estilo preferido de jogar.

## Equipamento Inicial

Em Tiroteio, o equipamento Spartan inclui Assalto Aéreo (jet pack, fuzil de assalto, Magnum); Atirador de Elite de Reconhecimento (correr, DMR, fuzil de assalto); Operador (travamento de armadura, espingarda, Magnum); e Médico do Exército (escudo móvel, DMR, fuzil de assalto).

O equipamento Elite inclui Assassino Campeão (camuflagem ativa, rifle de abalo, Needler); Soldado de comando (jet pack, repetidor de plasma, pistola de plasma); Fanático Real (escapar, Rifle Needle, Needler); Sentinela (escudo móvel, rifle Needle, pistola de plasma); e Gladiador (holograma, espada de energia, repetidor de plasma).

## Crânios

Os crânios de Tiroteio variam entre Principais e Secundários, e afetam o jogo em várias maneiras. Três crânios (vermelho, azul e amarelo) são personalizáveis e podem ser usados para especificar traços dos Spartans, Elites e Ondas. Você pode ativar crânios adicionais no menu Opções de Jogo Tiroteio

### PRINCIPAL



**Azar**

Os inimigos vão desviar suas granadas.



**Captura**

Os inimigos lançam suas próprias granadas.



**Olho Roxo**

Atacar inimigos corpo-a-corpo recarrega seus escudos.



**Declive**

Escudos e propriedade de trocas de armadura.



**Escassez**

Armas adicionais caem com menos munição.



**Mítico**

Inimigos duram duas vezes mais.



**Ferro**

O ressurgimento está desabilitado (não aparece no menu Opções de Jogo Tiroteio e não pode ser ligado/desligado).



**Tempestade**

Todos os inimigos sobem de posto.



**Nuvem**

O sensor do rastreador de movimento fica escondido.

### SECUNDÁRIOS



**Cego**

Seu HUD e armas são processados como invisíveis para você.



**Badalo**

A escala de aceleração das explosões é 3 vezes maior.



**Festa de Aniversário Grunt**

A festa começa quando um Grunt leva um tiro na cabeça.



**E.S.S.P.**

O diálogo de combate se torna um pouco mais... memorável.

# SALAS DE JOGO MULTIJOGADOR (CONT)

## > JOGO PERSONALIZADO

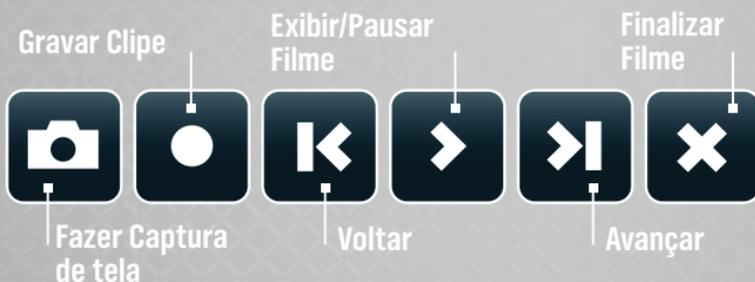
Crie um jogo privado ou personalize jogos multijogador alterando as configurações de jogo ou de jogador. Personalize seu jogo e selecione opções de jogo e de mapa na Sala de Jogos Personalizados. Quando for criar um jogo no Xbox LIVE, você pode definir opções de privacidade no menu Rede, e jogar jogos personalizados com pessoas de suas listas de amigos e de jogadores recentes.

## > CAMPANHA

Jogue Campanha solo ou em cooperação com até três outros jogadores no Xbox LIVE (em Jogo Personalizado e Organizar um Jogo), em uma LAN, ou na Conexão Xbox. Se os amigos não estiverem disponíveis, use Organizar um Jogo para formar uma equipe com pessoas que não estão em sua lista de amigos. Escolha entre quatro configurações de dificuldade; a funcionalidade sair é suportada e não irá resultar em uma conexão perdida ou em um retorno à sala.

## > CINEMA

Veja, edite e faça capturas de tela de jogos solo e multijogador, usando uma combinação de ângulos de câmera. Jogadores com uma assinatura Xbox LIVE Gold também podem armazenar filmes e capturas de tela online e compartilhá-los com os amigos.



## > FORNALHA

Coloque objetos, equipamentos e obstáculos em qualquer mapa multijogador. Lembre-se: até mesmo a mudança mais sutil pode afetar o jogo de modo dramático. Variantes de mapa podem ser criadas por você, ou com amigos no Xbox LIVE, Conexão Xbox ou em um console Xbox 360 local.

Para criar um tipo exclusivo de jogo, pressione **X** na Sala de Jogos Personalizados. Os menus Opções de Jogo mostram os elementos que você pode personalizar, baseado no tipo de jogo padrão selecionado. Personalize as condições de vitória, a disposição dos veículos e armas, os atributos do jogador, e mais. Você pode salvar seus tipos de jogo personalizado preferidos na tela Opções de jogo, ou depois de selecionar o jogo personalizado da lista Jogos Recentemente no menu Jogos.

## Assalto

Recupere a bomba, ative-a na base do inimigo e proteja-a até que ela detone. Assalto também pode ser jogado como uma das muitas variantes, incluindo Bola Veloz, Assalto Bomba Neutra, e Assalto Uma Bomba.

## Capturar a Bandeira

Cada equipe tem uma bandeira; joga-se quatro rodadas de três minutos. Cada bandeira vale um ponto, e a Rodada termina se uma bandeira for capturada; a equipe que ganhar mais Rodadas das quatro, vence. Capturar a Bandeira também pode ser jogado como uma das muitas variantes, incluindo Uma Bandeira, Multibandeiras, e Bandeira neutra.

## Caçador de Cabeças

Qualquer jogador morto deixa cair um crânio que pode ser recolhido e colocado em uma das muitas metas (móveis). Você pode juntar até dez crânios de uma vez – mas se você for morto, você deixa todos eles caírem. Caçador de Cabeças também pode ser jogado como uma variante chamada Caçador de Cabeças Pro, na qual a única habilidade de armadura disponível para o jogador é Correr, o rastreador de movimento está desativado, e derrubadas de crânio requerem um tiro na cabeça.

## Infecção

No início, três jogadores surgem como zumbis e tentam infectar outros jogadores matando-os; os jogadores que são mortos ressurgem como zumbis. Infecção também pode ser jogado como uma variante chamada Abrigos Seguros, na qual um morro móvel dá invulnerabilidade aos humanos, enquanto eles tentam evitar os zumbis.

## Invasão

Uma variante Contra consiste em três fases: Territórios, Assalto, e Capturar a Bandeira. Invasão também pode ser jogado como uma das muitas variantes, incluindo Invasão: Assassino, Invasão: Cemitério, Invasão: Ilha, e Invasão: Pináculo.

## Juggernaut

Um jogador surge inicialmente como um Spartan super-rápido e superprotegido, com um martelo de gravidade: o juggernaut. Os outros jogadores disputam para matar o juggernaut, e quem conseguir se torna o próximo juggernaut. O juggernaut com a maior quantidade de mortes, vence.

# JOGOS PERSONALIZADOS (CONT)

## Rei do Morro

Quanto mais tempo você conseguir ficar vivo no morro, mais sua pontuação sobe. Rei do Morro também pode ser jogado como uma variante chamada Rei Louco – na qual o morro se move.

## Bola Maluca

A arena contém um crânio como surgimento inicial, e todos os jogadores brigam para capturá-lo e segurá-lo por um período de tempo pré-determinado. Bola Maluca também pode ser jogado como uma variante chamada Batata Quente, na qual o Crânio tem o hábito sórdido de explodir, matando o jogador que está com ele.

## Corrida

Cada jogador surge em um Mongoose e disputa uma corrida contra os outros de um ponto de controle a outro em volta de um circuito. Para ganhar, seja o primeiro a alcançar um número pré-determinado de pontos de controle. Corrida também pode ser jogado em duas variantes: Rali, na qual os pontos de controle ficam aleatoriamente distribuídos pela área em vez de ficarem organizados num circuito, e Corrida de foguetes, na qual equipes de dois usam um lança-foguetes com estoque infinito de foguetes para causar estragos nos inimigos.

## Assassino

Todos os jogadores contra todos os outros jogadores, com equipamento inicial. Assassino também pode ser jogado como uma das muitas variantes, incluindo Assassino clássico (sem equipamentos), Assassino Elite (todos jogam como um Elite), SWAT (Correr, DMR, Magnum, sem escudos nem rastreador de movimento) e Assassino Pro (DMR, granadas, sem rastreador de movimento).

## Reservas

As equipes juntam bandeiras colocadas de modo aleatório (ou roubam bandeiras do inimigo depois de pegá-las), as levam para o morro da própria equipe e as defendem, ganhando um ponto para cada bandeira que estiver no morro quando o tempo acabar.

## Territórios

Três morros podem ser capturados se defendidos por uma duração pré-determinada. Cada equipe marca um ponto por morro por cada segundo que eles o controlarem. A primeira equipe a alcançar um placar pré-determinado, ou a equipe que estiver na frente quando o tempo terminar, ganha. Territórios também pode ser jogado como uma variante chamada Territórios de 3 áreas – onde o morro se move.

A Fornalha é um jogo que permite que você ajuste, crie, ou mesmo destrua os objetos de qualquer mapa multijogador.

Embora você possa se mover e lutar livremente como jogador na Fornalha, o trabalho de verdade é feito no Modo Editar. Pressionando , você troca para o Modo Editar, onde você ganha a habilidade de manipular objetos (armas, veículos, objetivos de mapa, e mais) à sua volta. Pressionando  de novo, você volta ao Modo Jogador para poder testar as mudanças que você fez.

Você também pode alistar outros jogadores para reformar o mapa. Até oito jogadores podem entrar num jogo Fornalha na Conexão Xbox ou no Xbox LIVE, e até quatro jogadores podem trabalhar juntos no modo tela dividida.

Aqui estão algumas dicas para ajudá-lo a começar:

1. Você recebe uma verba determinada para adicionar itens no mapa. Se você ficar sem Créditos, exclua objetos-padrão do mapa e adquira mais alguns Créditos.
2. Nem todos os objetos (veículos, por exemplo) estão disponíveis para uso em todos os mapas.
3. Pressione  quando tiver um objeto realçado para aprender mais sobre o objeto e sobre as opções que você pode selecionar para suas propriedades no mapa.

Quando você tiver acabado de reformar o mapa lembre-se de salvar sua nova variante de mapa pressionando  e selecionando **Salvar mapa**. Depois, teste seu novo mapa na Sala de Jogo personalizado, ou faça o upload dele para seu Arq.

Você pode rever os controles de Fornalha e outras opções pressionando  durante uma sessão de jogo Fornalha.

De dentro da Fornalha, você também pode acessar o Mundo Fornalha – um mapa selecionável em sete seções inter cruzáveis, formando o maior mapa multijogador já criado para o universo *Halo* – e jogar em variantes de mapa feitas pela Bungie com as mesmas ferramentas e objetos disponíveis para os jogadores. Mundo Fornalha apresenta impressionantes características de terreno *Halo*: cachoeiras, prados, mares, montanhas, árvores e até arquitetura Forerunner. É um ambiente épico para os jogadores explorarem e lutarem.

Accesse [www.halowaypoint.com](http://www.halowaypoint.com) ou [www.bungie.net](http://www.bungie.net) para obter mais informações sobre o uso da Fornalha.

# CONTEÚDO PERSONALIZADO DO JOGADOR

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

## MÍDIA

<b>Arq. Compartilhado</b>	Gerencie os cliques de filmes, capturas de tela, mapas e variantes de jogo que quiser compartilhar através do Xbox LIVE (requer uma Assinatura Xbox LIVE Silver ou Gold).
<b>Capturas de tela</b>	Dê uma folheada no seu álbum de recortes do tormento, incluindo cenas dos seus próprios filmes de jogo e cenas que você fez dos amigos.
<b>Transferências ativas</b>	Reveja transferências de arquivos atuais e pendentes.
<b>Mercado</b>	Acesse o Mercado Xbox LIVE para fazer download relacionados ao <i>Halo</i> , demos de jogos, e mais.
<b>Favoritos Bungie</b>	Consiga incríveis mapas recém-lançados, tipos de jogo, filmes e capturas de tela... direto da Bungie para você.
<b>Bungie Pro Render</b>	Use os minutos fornecidos, obtidos como assinante Bungie Pro, para transformar seus filmes e cliques preferidos em arquivos de vídeo prontos para ver.
<b>Arquivos de Dúvidas no jogo</b>	Defina melhor os parâmetros de sua pesquisa especificando tipo de arquivo, tipo de jogo, mapa, autor, ou etiqueta.

## CONFIGURAÇÕES

<b>Controles de Jogo</b>	Definir preferências do controle
<b>Aparência</b>	Escolha sua Etiqueta de serviço, gênero e detalhes da armadura.
<b>Comunicação de Voz</b>	Controle como e quando ouvir vozes amigas e inimigas durante jogos Organizar um Jogo.
<b>Configurações da tela</b>	Configure as opções de legenda e brilho da tela.

# CONEXÕES MULTIJOGADOR

Para o modo multijogador, defina o tipo de conexão selecionando **Rede** em qualquer sala de jogo, e depois escolha **Xbox LIVE**, **Conexão Xbox**, ou **Local**. É necessário ter uma assinatura Xbox LIVE Gold para pesquisar ou ser servidor de jogos no Xbox LIVE.

## > INFORMAÇÃO SOBRE CONEXÃO DO XBOX LIVE

Para obter mais informações sobre problemas com a rede enquanto joga no Xbox LIVE, acesse [www.bungie.net/router](http://www.bungie.net/router).

## > CONEXÃO XBOX

Para ser servidor ou encontrar um jogo da **Conexão Xbox**, escolha Conexão Xbox no menu de **Rede**. Selecione um navegador de jogo para ver detalhes ou para entrar se um slot de jogador estiver disponível.

## > ENTRANDO NA FILA

Você pode juntar-se aos seus amigos automaticamente logo que o jogo deles terminar. É só realçá-los na **Lista ativa** e selecionar **Entrar na fila**, no menu. Os dois grupos serão notificados que, suspenso o término do jogo atual, eles serão juntados em um esquadrão.

## > OPÇÕES DE CONEXÃO E CONFIGURAÇÕES SOCIAIS

Dê prioridade ao que mais importa para você na sua experiência online. Você pode definir seu critério de Organizar um Jogo preferido e alternar parâmetros quando estiver procurando um parceiro.

## > PRIVACIDADE XBOX LIVE

Você tem várias opções de privacidade ao jogar no Xbox LIVE. De qualquer sala, selecione **Rede** e depois sob **Xbox LIVE**, selecione **Grupo disponível**, **Só amigos** ou **Só com convite**. Grupo disponível permite que amigos e jogadores recentes entrem no seu grupo. Só amigos é limitado a amigos ou membros do grupo atual. Para entrar em Só com convite, você precisa ser convidado por alguém do seu grupo.

# HALO WAYPOINT

Halo Waypoint é o seu centro para todas as coisas *Halo*. Seja os intrincados detalhes da ficção *Halo*, o incrível conteúdo criativo gerado pela comunidade, ou uma visão abrangente de sua Campanha e Carreira de multijogador através de todos os títulos *Halo* – Waypoint cobre tudo para você. Halo Waypoint também fornece aos fãs acesso a shows e séries exclusivos e inéditos, oferecendo à comunidade as notícias do *Halo* e a diversão de que ela precisa, quando precisa. Waypoint está sempre adicionando novas características, por isso continue acessando-o no seu console, no navegador da internet ou no celular para ficar atualizado no mundo *Halo*. Você pode acessar Halo Waypoint pelo Menu principal do *Halo: Reach*, pelo Menu Xbox LIVE, ou acessando [www.halowaypoint.com](http://www.halowaypoint.com).



# BUNGIE.NET

Bungie.net é uma comunidade, uma fonte centralizadora de informações do *Halo*. Características e funcionalidade disponíveis no site incluem extensos relatórios de carnificina pós-jogo, fornecendo informações detalhadas sobre quem matou quem, com o quê, e onde. Bungie.net também permite que você veja e compartilhe do seu Arquivo Compartilhado, capturas de tela do jogo em alta-definição, para você poder criar e editar uma galeria dos seus momentos preferidos no jogo, e compartilhar com o mundo.

Você também pode ver, avaliar e recomendar outros itens de amigos ou do seu próprio Arquivo Compartilhado. Você pode colocar filmes legais ou variantes de jogo, na fila para que seja feito download para o console Xbox 360, e recebê-los automaticamente da próxima vez que entrar no *Halo: Reach*. Mas isso é só o começo – Bungie.net também vai permitir que você veja suas estatísticas de multijogador agregadas de toda a vida, dados de metajogo, ou mostrar a você e ao mundo que conquistas você destravou.

E ampliando os aspectos sociais do jogo multijogador, você também pode comparar suas estatísticas às das pessoas na sua lista de amigos, incentivando a competição entre pares e amigos, em vez de simplesmente perder sua identidade e estatísticas num mar de milhões de jogadores. O placar de líderes só de amigos do *Halo: Reach* é uma ótima forma de criar competições e disputas entre amigos. Bungie.net até rastreia seu histórico de avaliação de promoção para você poder se lembrar com saudade dos seus dados como soldado de primeira viagem.

Bungie.net é mais que uma extensão da experiência *Halo* – é um lugar limpo, bem iluminado para conhecer pessoas com interesses similares e com o mesmo prazer de jogar. Conheça novos jogadores e compartilhe momentos, conteúdo e jogos. Vamos apresentar para você uma pilha de guias de estratégia, entrevistas, podcasts, notícias, filmes, e interação constante com a comunidade. E tem até uma loja Bungie.net, com mercadorias exclusivas e indumentária. Bungie.net é feito para sua experiência de jogo ficar mais profunda e melhor que nunca.

No Xbox LIVE® você tem acesso a mais jogos, mais entretenimento e mais diversão. Saiba mais em [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).\*

## > CONEXÃO

Antes de usar o Xbox LIVE, conecte o seu console Xbox à conexão de alta velocidade da Internet e cadastre-se para se tornar um membro do Xbox LIVE. Para mais informações sobre a conexão e como determinar se o Xbox LIVE está disponível em sua região visite [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## > CONTROLE DE CONTEÚDO PELOS PAIS

Essas ferramentas flexíveis e fáceis de usar permitem que pais e responsáveis decidam a quais jogos as crianças podem ter acesso, com base na classificação de conteúdo. Os pais podem restringir o acesso a conteúdo classificado para adultos. Aprove quem da família pode interagir com outras pessoas online e como fazê-lo com o serviço Xbox LIVE, e estabeleça limites de tempo para os jogos. Para obter mais informações, acesse [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

\*Os serviços disponíveis no Xbox LIVE podem variar de acordo com a região.

Acesse [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) e veja quais serviços estão disponíveis no seu país.

## GARANTIA LIMITADA PARA SOFTWARE DE JOGO XBOX (“GAME”) ADQUIRIDO NO BRASIL

### Garantia

A Microsoft Corporation (“Microsoft”) garante a você, comprador original do Game, esse produto contra defeitos de projeto, fabricação, montagem ou em decorrência de vícios de qualidade do material, que o torne impróprio ou inadequado ao uso a que se destina, por um período de 90 dias a partir da data constante na nota fiscal de aquisição. Se você encontrar um problema no Game coberto por esta garantia dentro do período de 90 dias, seu revendedor autorizado optará entre consertá-lo ou substituí-lo, sem custos, conforme o processo identificado abaixo. Esta garantia limitada: (a) não se aplicará se o Game for usado para fins comerciais ou empresariais; e (b) será automaticamente invalidada se os problemas com o Game estiverem relacionados com acidentes, abusos, vírus, aplicação ou uso incorretos.

### Estátua lendária

A garantia limitada acima não se aplica à peça colecionável incluída na Edição Lendária do Jogo (a “Estátua”). A MICROSOFT REJEITA TODAS E QUAISQUER GARANTIAS OU CONDIÇÕES PARA A ESTÁTUA. ATÉ ONDE SEJA PERMITIDO POR SUAS LEIS LOCAIS, A MICROSOFT EXCLUI AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDADE, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADES ESPECÍFICA E NÃO-VIOLAÇÃO PARA A ESTÁTUA.

### Exercício da Garantia

As solicitações de garantia deverão ser feitas junto ao centro de Assistência ao consumidor Xbox, cujo telefone está indicado na contra capa do Manual. Entregue o Game a Microsoft junto com uma cópia da nota fiscal de compra e uma explicação sobre o problema verificado no Game. Após a entrega do Game, a Microsoft terá trinta dias para consertá-lo ou substituí-lo, conforme for a opção exclusiva da Microsoft. O Game substituído será garantido pelo período restante da garantia original ou por trinta dias

a partir do recebimento, o que for mais longo. Caso o produto não seja substituído ou o defeito não seja reparado pela Microsoft no prazo de trinta dias, você poderá escolher entre: substituir o produto por outro; ou obter a restituição da quantia que você pagou pelo produto Xbox atualizada; ou receber o abatimento proporcional do preço.

## Limitações

Esta garantia limitada substitui quaisquer outras garantias, condições ou obrigações, expressas ou legais, e nenhuma outra de qualquer natureza será feita em nome da Microsoft, seus revendedores ou fornecedores. **Essa garantia é válida apenas para games adquiridos dos revendedores autorizados no Brasil cuja lista de referência pode ser consultada no site [www.xbox.com](http://www.xbox.com).** A garantia limitada perderá a validade e a Microsoft não terá qualquer responsabilidade se:

- Não for apresentada a nota fiscal de aquisição do game de um revendedor autorizado no Brasil;
- O game for usado em condições diferentes das que estão indicadas no Manual do Usuário
- O game for usado para propósitos comerciais ou empresariais (incluindo aluguel e arrendamento);
- O game for danificado por caso fortuito, força maior, qualquer agente da natureza (raio, enchente, maresia, etc.), mau uso, abuso, negligência, acidente, manuseio, uso ou emprego incorreto, ou por quaisquer outras causas que não tenham relação com materiais defeituosos da Microsoft ou à mão de obra da Microsoft;
- O game for danificado por programas, dados, vírus ou arquivos,
- Se for reparado, modificado ou alterado por quem não pertença à rede autorizada da Microsoft.

Essa garantia limitada é exclusiva do game descrito no Manual do Usuário. Não inclui despesas de transporte, frete, seguro, constituídos esses itens de sua responsabilidade (o comprador original).

Em caso de dúvidas relacionadas a esta garantia, entre em contato com o seu revendedor ou com a Microsoft em:

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

## Atendimento ao consumidor Xbox

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX

- Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
- Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue **0800-891-9835**

Para mais informações visite [www.xbox.com](http://www.xbox.com)

As informações neste documento, incluindo a URL e outras referências a Website estão sujeitas à alteração sem aviso. A menos que de outra forma mencionado, as empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, locais e eventos de exemplos aqui descritos são fictícios, e nenhuma associação com empresas, organizações, produtos, nomes de domínio, endereços de e-mail, logotipos, pessoas, lugares ou eventos deve ser inferida. O cumprimento de todas as leis de direitos autorais é responsabilidade do usuário. E nenhuma parte do presente documento pode ser reproduzida, armazenada ou introduzida em um sistema de recuperação ou transmitida de qualquer forma ou por qualquer meio (eletrônico, mecânico, por fotocópia, registro ou de outra forma), ou para qualquer propósito, sem a permissão expressa, por escrito, da Microsoft Corporation.

A Microsoft é titular de patentes, aplicações de patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outros direitos de propriedade intelectual que garantem todos os seus direitos. Exceto conforme expressamente conste de qualquer acordo de licença por escrito da Microsoft, o fornecimento deste documento não fornece a você qualquer licença a essas patentes, marcas registradas, direitos autorais ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas e produtos aqui mencionados são marcas registradas dos seus respectivos proprietários.

A cópia não autorizada, engenharia reversa, transmissão, execução pública, arrendamento, cobrança de taxa para jogar ou circunvenção da proteção da cópia são estritamente proibidos.

© 2010 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, Halo, a logomarca Halo, a logomarca do Microsoft Game Studios, 343 Industries, TrueSkill, Xbox, Xbox LIVE, as logomarcas Xbox, e Xbox 360 são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft.

Desenvolvido pela Bungie para a Microsoft Corporation. Bungie, a logomarca Bungie e a logomarca Bungie.net são marcas registradas de Bungie LLC, e são usadas com permissão. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas registradas são propriedade de seus respectivos donos.

Usa Bink Video. © Copyright 1997–2010 por RAD Game Tools, Inc.

Usa Granny Animation. © Copyright 1999–2010 por RAD Game Tools, Inc.

2002–2010, OC3 Entertainment, Inc. e seus licenciadores. Todos os direitos reservados.

FaceGen de Singular Inversions Inc.

Este produto inclui Zlib—© Copyright 1995–2010 Jean-loupe Gailly e Mark Adler.

Este produto inclui libpng pelo Group 42 e o libpng de Contributing Authors.

Halo: Reach usa Havok™: © Copyright 1999–2010. Havok.com Inc. (e seus licenciadores). Todos os direitos reservados. Acesse [www.havok.com](http://www.havok.com) para obter mais detalhes.

Dolby e o símbolo double-D são marcas registradas de Dolby Laboratories.

Waves Audio Plug-ins ([www.waves.com](http://www.waves.com)).



Obtenha o guia de  
estratégias  
[bradygames.com](http://bradygames.com)<sup>®</sup>

**BUNGIE**

**Microsoft**  
game studios<sup>®</sup>