

Controles de teclado y ratón

Movimiento

Avanzar	W
Retroceder	S
Mover a la izquierda	A
Mover a la derecha	D

Combate

Cambiar granada	G
Cambiar arma	TABULADOR
Recargar	R
Ataque cuerpo a cuerpo	F
Intercambiar arma	X

Acciones

Saltar	BARRA ESPACIADORA
Agacharse	CTRL izquierdo
Linterna	Q
Zoom telescópico	Z
Acción	E

Mirar/dirigir



Disparar arma Lanzar granada



SYBEX®

¡Hazte con la guía de estrategias de Sybex!



gearbox
software

BUNGIE®

Microsoft
game studios

Información sobre los ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea de la consciencia. Además, pueden ocasionar una pérdida del conocimiento o incluso convulsiones que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan o preguntarles si han sufrido los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes tienen más probabilidades de sufrir estos ataques que los adultos.

El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue si se siente somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, personas y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, persona o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation.

Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un acuerdo de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

© & © 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Bungie, el logotipo de Bungie, Halo, Windows y Windows NT son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y en otros países.

Contenido y tecnología original del juego desarrollados por Bungie Studios.

Adaptado para PC por Gearbox Software L.L.C. para Microsoft Corporation.

Este producto contiene tecnología de software utilizada bajo licencia de GameSpy Industries, Inc. © 1999–2003 GameSpy.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Historia	2
iSeguidores de Bungie, uníos! El dominio del mundo es inminente	3
Configuración e instalación	4
Introducción	4
Controles del juego	6
La lucha contra el enemigo	7
Blindaje	7
Visor frontal de datos (VFD)	8
Lucha cuerpo a cuerpo	11
Armas humanas	11
Armas del Pacto	14
Cómo moverse por Halo	17
Vehículos humanos	17
Vehículos del Pacto	18
El <i>Pillar of Autumn</i> y su tripulación	19
El Pacto	21
Multijugador	23
Configuración	26
Créditos	27
Opciones de soporte técnico	29

Juega y... ¡vive la aventura!

No te pierdas la serie de best-sellers de Del Rey, www.delreydigital.com, basados en el famoso juego para Xbox® y PC *Halo®*. *Halo: The Fall of Reach*, de Eric Nylund, explora la historia del heroico súper soldado, el Jefe Maestro. *Halo: The Flood*, de William C. Dietz continúa la historia, con el Jefe Maestro esforzándose por desvelar los secretos de Halo. ¡Disponibles en las mejores librerías!

Encontrarás algunos capítulos de muestra de estas novelas de gran éxito, en formato pdf, en la carpeta “Goodies” del CD de *Halo para PC*. Ve más allá del juego. Adquiere los muñecos de JoyRide Studios, www.joyridestudios.com; consigue las guías estratégicas para PC de Sybex, www.sybex.com, y disfruta con la banda sonora oficial del juego a cargo de Sumthing Else MusicWorks, Inc, www.sumthing.com. También podrás encontrar todos estos tesoros en <http://store.bungie.com>.

Historia

Es el año 2552. El planeta Tierra todavía existe, pero la superpoblación ha obligado a muchos de sus habitantes a colonizar otros mundos. La posibilidad de viajar a velocidades superiores a la de la luz ya es una realidad y el gobierno unificado de la Tierra, a través del Mando Espacial de las Naciones Unidas (MENU), ha apoyado plenamente el esfuerzo de la colonización: millones de humanos viven ya en planetas habitables de otros sistemas solares. Una de las piedras angulares de la colonización humana es el planeta Alcance, un astillero interestelar donde se construyen naves colonizadoras para civiles y naves de guerra para las fuerzas armadas del MENU. Situado bastante cerca de la Tierra, Alcance también es un centro de desarrollo científico y militar.

Hace 32 años se perdió el contacto con la colonia exterior Cosecha. Se envió un grupo de combate para investigar, pero fue totalmente destruido; sólo una nave terriblemente dañada consiguió regresar a Alcance. Su tripulación contó que una nave alienígena, al parecer imparable, había aniquilado a sus fuerzas en un abrir y cerrar de ojos.

Éste fue el primer enfrentamiento de la humanidad con un grupo de alienígenas a los que llamaron el Pacto, un colectivo de razas alienígenas unidas por sus fanáticas creencias religiosas. Las autoridades religiosas del Pacto declararon que la humanidad era un insulto para los dioses y la casta guerrera del Pacto se lanzó a una guerra santa contra la humanidad con espantosa persistencia.

Tras una serie de sangrientas derrotas y colonias arrasadas, el almirante Preston Cole, del MENU, decretó el Protocolo Cole: ninguna nave podía guiar de forma inadvertida al Pacto hasta la Tierra. Cuando tuvieran que retirarse, las naves debían evitar los vectores de aproximación a la Tierra, aunque eso significara saltar sin cálculos de navegación adecuados. Las naves en peligro de ser capturadas debían autodestruirse.

En Alcance, cobra mayor importancia un proyecto militar secreto para crear soldados especiales mediante ingeniería genética. Los soldados del proyecto ESPARTANO-II logran una serie de alentadoras victorias contra el Pacto en unos despliegues de prueba, pero no son suficientes para cambiar el signo de la guerra.

Hacen venir a todos los soldados ESPARTANO-II a Alcance para someterse a mejoras adicionales. El plan: abordar una nave del Pacto con los ESPARTANOS-II perfeccionados y descubrir dónde se

encuentra el mundo de origen del Pacto. Dos días antes de la misión, las fuerzas del colectivo alienígena atacan Alcance y aniquilan la colonia. El Pacto está ya a las puertas de la Tierra. Una nave, el *Pillar of Autumn*, escapa con el último ESPARTANO-II y salta a ciegas al espacio interplanetario con la esperanza de alejar al Pacto de la Tierra.



¡Seguidores de Bungie, uníos! El dominio del mundo es inminente

En Bungie Studios, nos enorgullecemos de nuestra relación con la comunidad de aficionados. Lo cierto es que no habríamos llegado hasta aquí sin contar con el apoyo de una base de aficionados entregados, inteligentes y cada vez más numerosos. Aunque no estamos muy seguros de qué provoca tanta devoción hacia Bungie, os pedimos humildemente que visitéis nuestro mundo y lo comprobéis por vosotros mismos. Para nosotros, Bungie no es sólo un nombre: es un estilo de vida. Próxima parada: ¡el dominio del mundo!

bungie.net El hogar oficial de Bungie en línea y el núcleo de nuestra robusta comunidad. Todo empieza aquí: www.bungie.net.



Herманas y hermanos: el momento se acerca. Uníos a la séptima columna, al club oficial de aficionados a Bungie, y, juntos, ¡nos haremos con el planeta!
www.bungie.net/7thcolumn.

TRUTH & RECONCILIATION Visita Verdad y Reconciliación para todo lo relacionado con Halo, desde noticias y capturas de pantalla, hasta información de entre bastidores y mucho más: www.bungie.net/halo.

Configuración e instalación

Ahora que has adquirido el famoso *Halo para PC*, estás a punto de experimentar la emoción de combatir como el soldado humano más avanzado de la historia.

Sigue las instrucciones de instalación y pronto estarás abatiendo fuerzas del Pacto y conduciendo a tus marines a una nueva misión.

Para instalar Halo

Introduce el CD de *Halo para PC* en tu unidad de CD-ROM y sigue las instrucciones en pantalla.

Nota Si el programa de configuración no se inicia automáticamente, consulta el archivo "Léeme" ubicado en el CD *Halo para PC*.

Introducción

Menú principal

Una vez instalado Halo, aparecerá la pantalla principal del juego, con las siguientes opciones:

Campaña

Elige esta opción para iniciar una nueva campaña o para reanudar otra ya existente donde la dejaste. Tus progresos en la partida de un jugador se guardarán en este perfil.

Las campañas se asocian con un perfil de jugador. Cuando desees iniciar una nueva campaña, deberás crear un nuevo perfil de jugador.

Para iniciar una campaña

Si aún no has creado un perfil de jugador, se te pedirá que crees uno.

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Campaña**.
2. Escribe un nombre para el perfil de jugador.
3. Selecciona un nivel de dificultad y, a continuación, haz clic en **ACEPTAR**.

Nota Para jugar con una campaña con un perfil de jugador diferente, selecciónalo antes de hacer clic en **Campaña**.



Para continuar una campaña en desarrollo

El progreso se guarda automáticamente en puntos de control específicos.

- Haz clic en **Campaña** en la pantalla principal y, a continuación, haz clic en **Continuar**.

Para guardar un punto de control

Puedes guardar el último punto de control en un archivo de usuario para poder repetir tus momentos favoritos del juego.

1. Desde un nivel, presiona **ESC**.
2. Haz clic en **Guardar último punto de control**.

Para cargar un punto de control guardado

1. Haz clic en **Campaña** en la pantalla principal y, a continuación, en **Cargar partida**.
2. Selecciona un punto de control guardado.

Multijugador

Compite en línea, con hasta 16 oponentes, usando una red de área local (LAN) o Internet. Para obtener más información sobre cómo configurar una partida multijugador, consulta la página 23.

Perfiles

Creas un nuevo perfil de jugador para iniciar una nueva campaña, o seleccionas un perfil de jugador existente para jugar con una campaña o una partida multijugador existentes.

Para crear un nuevo perfil de jugador

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Perfiles**.
2. Haz clic en **Crear nuevo**.
3. Escribe un nombre para el perfil de jugador.

Para seleccionar un perfil de jugador diferente

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Perfiles**.
2. Selecciona un perfil de jugador y haz clic en **ACEPTAR**.

Configuración

Esta opción te permite modificar la configuración del controlador, el monitor y el sonido para un perfil de jugador específico. Para obtener más información, consulta la página 26.

Controles del juego

Estos son los controles predeterminados de teclado y ratón para Halo. Para ver los controles predeterminados de la consola de juegos, haz clic en **Configuración**, en la página principal.

Mirar/dirigir



Disparar arma

Lanzar granada



F1
Puntuación
multi
jugador



Movimiento



Combate



Acciones

La lucha contra el enemigo

Tú eres el jefe maestro, lo único que queda de un proyecto militar secreto para crear una serie de soldados especiales genéticamente perfeccionados. Eres la última y la mejor esperanza de la humanidad contra el Pacto, pero te superan con creces y la supervivencia no está garantizada.

Blindaje

Los soldados humanos han usado equipamiento de rendimiento mejorado durante cientos de años y el traje de campaña MJOLNIR representa la cima actual de la tecnología militar. Como producto del proyecto ESPARTANO-II, en el que te crearon mediante bioingeniería y te perfeccionaron tecnológicamente para que tuvieras mejores reflejos, vista y coordinación, con el blindaje MJOLNIR eres casi invencible.



El traje de campaña emplea una interfaz neural implantada en tu cerebro. Los movimientos y las armas del blindaje se controlan a la velocidad de tus pensamientos. El traje también contiene una capa de cristal que forma una red compatible con la IA de nave interestelar, por lo que puedes entrar en los sistemas informáticos alienígenas si fuese necesario. El armazón del traje está compuesto de muchas capas de una fuerte aleación y un revestimiento refractario para dispersar los disparos de las armas de energía. Por dentro, el traje regula la temperatura y puede reaccionar cambiando de densidad cuando sea necesario.

Visor frontal de datos (VFD)

El visor frontal de datos es tu forma de ver el mundo a través del traje de campaña, pero ampliada con información esencial. Saber leer y comprender los componentes del VFD mejora mucho la capacidad para el combate.



- | | | | |
|---|----------------------|---|--------------------------|
| A | Munición en cargador | G | Energía |
| B | Munición | H | Protección |
| C | Granadas | I | Dirección del fuego |
| D | Retículo de objetivo | J | Rastreador de movimiento |
| E | Punto de navegación | K | Aliado (Color IU) |
| F | Linterna | L | Enemigo (Color IU) |

ABC Indicador de armas

El indicador de armas, situado en la esquina superior izquierda de tu VFD, muestra información acerca del arma que estás usando. En el caso de armas que emplean balas, puedes comprobar rápidamente cuántos cargadores de munición te quedan, así como el número de balas que quedan en un cargador. También muestra el número de granadas que tienes.



Cuando coges armas enemigas, como el rifle o la pistola de plasma del Pacto, el indicador de armas cambia para mostrar el porcentaje de la carga que queda en el arma.

D Retículo de objetivo

El retículo de objetivo es el dispositivo de puntería del arma que estás usando. El retículo cambia según el tipo de arma de que se trate. Cuando el retículo se vuelve rojo, tienes a un enemigo al alcance y en el objetivo.

E Puntos de navegación

Un triángulo rojo en el VFD representa un punto de navegación. La dirección a la que apunta el triángulo indica el rumbo que debes seguir para llegar al siguiente punto de navegación. Estos puntos son útiles herramientas para reunirse con tu tripulación en lugares acordados previamente o para que no pierdas ciertas zonas de interés.

F Indicador de linterna

El indicador de linterna aparece en el VFD cuando presionas Q para activar la linterna incorporada del traje de campaña. El indicador te dice cuánta energía le queda a la linterna. Dado que la linterna consume potencia del traje de campaña, úsala sólo cuando sea necesario.

GH Indicadores de energía y de protección



El indicador de energía es el contador situado junto al símbolo de la cruz azul. Este indicador está siempre en tu VFD, pero también aparecerán otros indicadores cuando conduzcas el Warthog y tengas a un artillero o un pasajero a bordo. La longitud y el color de la barra indican el nivel de energía: el rojo, poca energía; el amarillo, nivel normal de energía; y el azul, nivel excelente de energía. La energía no se recupera automáticamente con el tiempo, pero a veces se pueden encontrar potenciadores justo cuando los necesitas.

Lucha cuerpo a cuerpo

El indicador de protección es el contador situado junto al símbolo del escudo. Cuando no te estén infligiendo daños, tu protección se cargará automáticamente y dejará de cargarse cuando alcances plena potencia. Cuando los escudos están a un nivel crítico, el color de la barra cambia a rojo hasta que recuperan la plena potencia.

I Indicador de dirección del fuego

Cuando estés en un tiroteo, las flechas rojas que aparecen en el VFD indican la dirección o direcciones de donde procede el fuego enemigo.

JKL Rastreador de movimiento

El rastreador de movimiento, situado en la parte inferior izquierda, es como un radar aéreo, en el sentido de que muestra la posición de personajes y vehículos en movimiento con respecto a la tuya. Los enemigos que utilicen técnicas de ocultación visual o que permanezcan inmóviles no aparecerán en el rastreador de movimiento. Cuando una unidad o un vehículo empieza a moverse y luego se detiene, el punto que lo representa aumenta de tamaño y luego se desvanece. Los puntos que representan a vehículos son de mayor tamaño que los puntos que representan a personajes.

Zoom telescópico

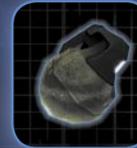
En las armas provistas de mira telescópica, puedes cambiar el nivel de aumento del zoom para ver los objetos más de cerca. Para desplazarte por los niveles de aumento, presiona **Z**. Continúa presionando **Z** hasta que vuelvas a la visión normal.



La lucha cuerpo a cuerpo consiste en usar el arma que tienes en las manos como instrumento contundente para quitarte de encima a los que te ataquen. Esto viene bien cuando el enemigo está cerca o cuando te has quedado sin munición y quieres seguir haciendo daño. La capacidad para luchar en la modalidad cuerpo a cuerpo varía dependiendo de las armas, de modo que experimenta hasta que encuentres el arma más adecuada para la situación. Para usar la lucha cuerpo a cuerpo, presiona **F**.

Armas humanas

Probablemente ya las conoces, pero he aquí algunas notas sobre ellas. Dado que sólo puedes llevar dos armas y dos tipos de granadas al mismo tiempo, tienes que conocer las ventajas y los inconvenientes de cambiar un arma por otra en una situación concreta.



Granada M9 AE-DP

La granada de fragmentación M9 es un dispositivo de lanzamiento de fragmentación altamente explosivo. Úsala para eliminar o inutilizar vehículos, excepto tanques. Se puede lanzar y hacer rodar, botar o rebotar en lugares que las armas de fuego directo no pueden alcanzar. Aumenta el ángulo de lanzamiento para que llegue más lejos o para que pase por encima de obstáculos. Ten cuidado y no la lances demasiado cerca de donde te encuentras.



Pistola M6D

Esta pistola es un arma corta de retroceso con cargador. Viene equipada con una mira telescópica inteligente de dos aumentos (presiona **Z**). Dispara balas semiperforadoras de alto explosivo de 12,7 mm. Puede disparar de forma semiautomática o automática (mantén presionado el botón primario del ratón para el fuego automático).

Es muy importante colocar bien el tiro. Sólo se garantiza una incapacitación total e inmediata si el disparo alcanza, aproximadamente, el centro de la cabeza, por encima de una línea horizontal que pasa por la oreja y por debajo de la parte superior del cráneo del alienígena.



Rifle de asalto MA5B

Este rifle funciona por gas y lleva cargador. Dispara balas perforadoras de 7,62 mm. La frecuencia de disparo está limitada por la habilidad que tenga el soldado para apuntar, disparar y cambiar el cargador. Las descargas cortas y controladas son más precisas que el fuego totalmente automático.

El ordenador incorporado del MA5B muestra el número de balas que quedan en el cargador y la dirección relativa del gigante de gas, Umbral, como punto de referencia. Esta función es especialmente útil para orientarte en zonas donde es fácil perderse o desorientarse.



Escopeta M90

Esta escopeta es un arma accionada por bombeo, con cargador (tubular doble, no desmontable) y dispara ocho balas de calibre magnum (3,5 pulgadas). Esta arma es muy eficaz contra objetivos cercanos y se puede usar para atacar a varios objetivos al mismo tiempo a media y larga distancia.



Rifle de precisión S2 AM

Este rifle es un arma que funciona por gas y lleva cargador. Viene equipado con una mira telescópica inteligente con dos niveles de aumento (presiona Z una vez para dos aumentos, otra vez para ocho aumentos, y una vez más para desactivarla). Dispara balas perforadoras de 14,5 mm estabilizadas con aletas.

ADVERTENCIA: la bala de 14,5 x 114 mm perforadora estabilizada con aletas y sin casquillo es munición antimaterial. Puede penetrar fácilmente a varios soldados con blindaje. Asegúrate de que sabes lo que hay al otro lado del blanco antes de disparar.



Lanzacohetes M19 SSM

El M19 SSM es un lanzacohetes portátil que se dispara apoyado en el hombro. Tiene dos componentes principales, el lanzador y el cargador. El cargador (que es la parte desechable del sistema) contiene dos cohetes autopropulsados con explosivos de alta potencia de 102 mm. Está diseñado para que se suelte rápida y fácilmente del lanzador. El

lanzador contiene los sistemas de mira y control. Viene equipado con una mira telescópica inteligente con dos niveles de aumento (presiona Z una vez para dos aumentos, otra vez para ocho aumentos, y una vez más para desactivarla).



Cañón ligero antiaéreo M41

El cañón ligero antiaéreo M41 del Warthog es un arma eléctrica de tres cañones, sin enlaces y alimentada por tambor. Dispara entre 450 y 550 balas perforadoras de 12,7 x 99 mm por minuto. La velocidad de movimiento de la torreta es de 100 grados por segundo y la velocidad de elevación del arma es de 60 grados por segundo. El retroceso del fuego sostenido es inmenso y afecta negativamente a la precisión a larga distancia.



Lanzallamas (Multijugador)

El proyector defoliante M7057 es un lanzallamas químico estándar, que proyecta y prende un chorro de adhesivo volátil semilíquido. Los lanzallamas son incómodos de usar, difíciles de apuntar y sólo son eficaces a corta distancia. Sin embargo, son excelentes armas de supresión, y contra enemigos y estructuras desprotegidos, son devastadores.

Armas del Pacto

También te convendría conocer las armas que usa el Pacto, ya que puedes recoger y usar cualquier arma que te encuentres pasando por encima cuando la veas tirada en el suelo y presionando E. El Pacto parece más vulnerable a estas armas, así que aprovecha esta debilidad siempre que te sea posible.



Rifle de plasma

Salida de potencia del núcleo: 100-150 Kv a 2-3 dA

Frecuencia de disparo: 420-600 proyectiles/minuto

Es un arma de energía dirigida. Puede disparar de forma semiautomática o automática (mantén presionado el botón primario del ratón para el fuego automático). El fuego rápido y continuo recalienta el arma, lo cual a su vez agota su núcleo de energía. Actualmente no sabemos cómo se sustituye o se recarga un núcleo de energía.

Nota Esta arma se irá quedando sin energía a medida que la uses. Conviene sustituirla con la mayor frecuencia posible.



Pistola de plasma

Salida de potencia del núcleo: 100-150 kV a 2-3 dA

Salida de potencia en sobrecarga: 1,5 Mv a 2-3 dA

Es un arma semiautomática de energía dirigida. Si mantienes presionado el botón primario del ratón, el arma podría sobrecargarse; cuando sueltes el botón primario del ratón, se liberará el rayo de energía. Después de disparar el rayo sobrecargado, el arma deja de funcionar temporalmente mientras se enfría. El uso de la capacidad de sobrecarga agota rápidamente el núcleo de energía del arma. Actualmente no sabemos cómo se sustituye o se recarga un núcleo de energía.

Nota Esta arma se irá quedando sin energía a medida que la uses. Conviene sustituirla con la mayor frecuencia posible.



Agujón

Se sabe muy poco acerca de esta arma, salvo que tiene un cargador que puede efectuar fuego automático. Sus proyectiles penetran objetivos blandos con independencia del ángulo de impacto. Sin embargo, rebotan en superficies duras en ángulos oblicuos y siempre se pueden desviar con campos de energía, las únicas excepciones son los escudos generados por el traje de campaña MJOLNIR y el blindaje de combate de las elites. Se desconocen la composición y la forma de energía de sus proyectiles. También se desconoce la forma en que los proyectiles alcanzan su objetivo.



Cañón fijo (Sombra)

Aunque la Sombra parece ser un arma antivehículos ligera, el Pacto la usa casi exclusivamente contra la infantería. El artillero se sienta justo detrás del cañón y queda protegido dentro de una consola de controles blindada, pero confía totalmente en el apoyo de la infantería como protección para los flancos y la retaguardia.



Granada de plasma

Esta arma es parecida a nuestra propia granada de mano en el sentido de que es un arma de lanzamiento antiinfantería y antivehículos. Tiene una especie de mecanismo interno que le permite diferenciar entre los objetivos y el entorno. Por eso, se pega a un soldado o a un vehículo, pero no a un árbol o a una pared. Tiene una espoleta de tres segundos que se activa una vez colocada en un objetivo o cuando se detiene.



Pistola de combustible (Multijugador)

Salida de potencia del núcleo: 250-300 Kv a 4-5 dA

Salida de potencia en sobrecarga: 2,5 Mv a 4-5 dA

La pistola de combustible es un arma de acción indirecta; sus proyectiles explosivos siguen una trayectoria curvilínea. El impacto de la pistola de combustible es poderoso e igualmente eficaz contra vehículos e infantería. Ten cuidado, sin embargo, ya que el fuego rápido sobrecalienta el arma. Actualmente no sabemos cómo se

sustituye o se recarga un núcleo de energía.

Nota Esta arma se irá quedando sin energía a medida que la uses. Conviene sustituirla con la mayor frecuencia posible.

Cómo moverse por Halo

Halo es inmenso y tendrás que recorrer mucho territorio en poco tiempo, por lo que los vehículos son indispensables. Por ello, el secuestro de vehículos del Pacto es útil y necesario. La fuerza que te proporciona el blindaje MJOLNIR te permite enderezar los vehículos volcados; para ello ponte junto al vehículo y presiona **€**.

Vehículos humanos



TCP M808B Scorpion

Tripulación: 2 (o 1 ciborg)

Peso: 66 toneladas

Cañón principal: 90 mm AV (alta velocidad)

Cañón secundario/coaxial: 7,62 mm P-T

(perforador, trazador)

El tanque de combate principal Scorpion es fundamentalmente una plataforma de armas antivehículos, pero también tiene una excelente capacidad antiinfantería. Su blindaje de cerámica y titanio es casi invulnerable al fuego de las armas pequeñas, pero su gran ángulo muerto (la zona en la que el fuego de los cañones no alcanza su objetivo) pone en peligro al vehículo ante la infantería antitanque enemiga. En las cubiertas de las orugas del Scorpion pueden ir montados hasta cuatro soldados (y disparar desde ellas). Montar en un tanque siempre es arriesgado y sólo se debe hacer cuando las ventajas superen a los riesgos.



M12 Warthog LRV

Tripulación: 1 + 1 (y uno más en la parte de atrás)

Peso: 3,25 toneladas

Armamento: ametralladora de tres cañones de 12,7 mm

El vehículo de reconocimiento ligero (LRV) M12, o Warthog, es el vehículo estándar de las fuerzas armadas del MENU. Es veloz y maniobrable, pero tiende a volcar al tomar curvas muy cerradas. En la parte trasera del vehículo hay una ametralladora montada de tres cañones. Cuando transporta pasajeros armados, la capacidad antiinfantería de la unidad aumenta de manera significativa.



M12A1 Warthog LAAV (Multijugador)

Tripulación: 1 + 1 (y uno más en la parte de atrás)

Peso: 3,5 toneladas

Armamento: lanzacohetes de 102 mm

El vehículo ligero antiblindaje (LAAV) M12A1 es una variante del Warthog, en el que la ametralladora se ha sustituido por un lanzacohetes de tres cañones de 102 mm. Al igual que la otra versión, se trata de un vehículo rápido y muy maniobrable. Aunque el lanzacohetes lo convierte en una plataforma eficaz contra otros vehículos, el tiempo requerido para recargar el arma tras disparar los tres cohetes hace que el vehículo y sus ocupantes sean vulnerables a contraataques.

Vehículos del Pacto



Ghost

Tripulación: 1

Peso: 2,25 toneladas

Armamento: dos cañones de plasma
(potencia de 100-250 kw)

El Ghost es el vehículo estándar del Pacto para reconocimiento y ataques rápidos. Va equipado con dos de lo que ahora se conoce como armas estándar montadas en vehículos ligeros: un arma de energía dirigida capaz de proyectar un rayo de plasma supercalentado con una potencia de 100-250 kw. Aunque el vehículo es veloz y maniobrable, el conductor queda prácticamente desprotegido.



Banshee

Tripulación: 1

Peso: 3,25 toneladas

Armamento: dos cañones de plasma
(potencia de 100-250 kw)

Arma secundaria: dos cañones de combustible

El Banshee es la aeronave estándar del Pacto para asalto terrestre. Es muy veloz, extremadamente maniobrable y capaz de flotar. Tiene dos vainas montadas a cada lado del fuselaje. Estas dos vainas contienen un cañón ligero de plasma y un cañón de combustible. Aunque el fuego de las armas pequeñas puede dañar o inutilizar al piloto, sólo las armas pesadas consiguen causar daños o destruir al vehículo.

El *Pillar of Autumn* es una nave de guerra de clase Alción que lleva décadas de servicio. Es una nave antigua pero fuerte y uno de los cruceros más pequeños de la flota humana; el Alto Mando militar la eligió específicamente como rampa de lanzamiento camuflada para una ofensiva secreta contra el Pacto. Unos soldados manipulados genéticamente y equipados con lo último en trajes de campaña tenían que abordar una nave del Pacto y localizar su mundo de origen. Un ataque sorpresa del Pacto contra la base militar humana del planeta Alcance aniquiló a todos los soldados ESPARTANO-II menos a uno. El ESPARTANO-II superviviente, conocido únicamente por su rango de jefe maestro, fue introducido en una cámara de criosueño en el *Pillar of Autumn* poco antes de que la nave diera un salto a ciegas a través de la galaxia en un desesperado intento de alejar al Pacto de la Tierra. El jefe maestro es, sin duda, el mejor soldado que hay a bordo del *Pillar of Autumn*, pero muchos de los mejores soldados del ejército humano también se encuentran en la nave.



Capitán Jacob Keyes

Con 26 años de carrera militar a sus espaldas, el capitán Keyes se ha ganado el respeto de sus hombres como astuto estratega y líder inspirador. Al comienzo de su carrera adquirió cierta fama de héroe cuando dirigió un pequeño grupo de tropas de seguridad en una emboscada del Pacto contra la nave colonizadora *Meriwether Lewis* y consiguió mantenerlos a raya el tiempo suficiente para que la nave escapara. Sus numerosas condecoraciones y sus años de experiencia en la lucha contra el Pacto hacían de él el hombre idóneo para asumir el mando del *Pillar of Autumn* y su cargamento secreto.



Los marines

Los marines del *Pillar of Autumn*, un grupo de soldados aguerridos y variopintos, luchan en una batalla perdida contra el Pacto, superior en armamento y tropas. Bajo el mando del capitán Keyes, siguen combatiendo ferozmente contra el Pacto, incluso al reducirse el

número de hombres. Son lo mejor de lo mejor... pero sólo son humanos.



Cortana

Cortana es la IA (inteligencia artificial) de última generación situada en el corazón del *Pillar of Autumn*. Gracias a su diseño se puede cargar en un traje de campaña debidamente configurado para aumentar la movilidad. Es capaz de descodificar los sistemas informáticos alienígenas y ha empleado esta habilidad para interceptar comunicaciones del Pacto durante el combate. Interpreta estos datos para ofrecer a sus guardianes puntos de navegación y la mejor información disponible sobre desplazamiento de tropas y estrategia.

Las fuerzas del Pacto llevan más de 30 años intentando acabar con la humanidad. Como sus intentos han tenido tanto éxito y como pocas veces se ha conseguido capturar vivo a un soldado del Pacto, poco se sabe con seguridad sobre sus orígenes, su sociedad o sus motivaciones. Las comunicaciones interceptadas y los informes del campo de batalla indican un motivo religioso como puntal de su campaña genocida. A continuación se presentan unas breves descripciones de las razas alienígenas que se sabe que pertenecen al colectivo del Pacto, obtenidas en su mayoría a partir de enfrentamientos en el campo de batalla.



Los peones

De aproximadamente un metro y medio de estatura y relativamente débiles, los peones tienden a moverse en grupos y a mantenerse cerca de aliados más poderosos. Individualmente son fáciles de vencer, pero en grupos pueden superar a un marine descuidado. Su blindaje parece alojar algún tipo de mecanismo de soporte vital. Se sabe que usan diversas armas, como pistolas, rifles y granadas de plasma.



Los chacales

Los chacales, que poseen un sentido de la vista, el oído y el olfato más desarrollado, sirven como exploradores y asesinos para las fuerzas del Pacto. Usan pistolas de plasma y llevan un fuerte escudo de energía para compensar su debilidad física; un chacal bien situado puede enfrentarse a varios marines, aunque las granadas le hacen daño. Su estatura es de aproximadamente 1,75 metros.

Multijugador



Las elites

Hay unas cuantas variantes de la elite, pero todas ellas miden aproximadamente 2,60 metros y son increíblemente fuertes. Su fortaleza les permite confiar en la fuerza bruta cuando es necesario, pero también son muy capaces de tramar brillantes tácticas en el campo de batalla. Su resistencia natural se ve aumentada con un escudo de energía de cuerpo entero que se recarga cuando se agota. Llevan pistolas y rifles de plasma, granadas y agujones.



Los cazadores

Los cazadores miden 3,60 metros, aunque en estado de combate se contraen hasta aproximadamente 2,40 metros. Luchan con pistolas de combustible integradas directamente en el blindaje. Llevan un enorme escudo metálico casi impenetrable de una aleación desconocida, que a veces usan como arma para el combate cuerpo a cuerpo.

¡Ah! No hay nada como poner a prueba la habilidad adquirida tras largas horas de práctica en Halo contra un oponente humano. La modalidad multijugador te permite enfrentarte a un máximo de 16 amigos (o desconocidos). Puedes actuar como anfitrión de la partida y seleccionar la configuración, las reglas y el mapa del juego; también puedes optar por unirse a una partida de la que otro jugador sea anfitrión.

Puedes jugar a través de una LAN o a través de Internet, mediante el sistema de contacto con adversarios GameSpy. La experiencia de juego se expande con nuevas armas, vehículos y mapas. Súmale teletransportadores, montones de munición y montones de potenciadores energéticos... ¡Y la diversión será aún mayor!

Nuevas armas, vehículos y mapas

Halo para PC cuenta con varias armas exclusivas para la modalidad multijugador: la pistola de combustible y el lanzallamas. Además, el cañón fijo está ahora disponible en la modalidad multijugador.

Halo para PC ha añadido además el Banshee y el Warthog lanzacohetes a la modalidad multijugador, para que te desplaces con estilo. El Banshee no es nuevo en Halo, pero sí en la modalidad multijugador.

Halo para PC cuenta además con seis mapas nuevos diseñados para la modalidad multijugador. ¡Y te creías que lo tenías todo controlado!

Conversar en modalidad multijugador

La comunicación es importante cuando formas equipo, por ejemplo, para acabar con un francotirador que tiene tu posición a tiro. Para charlar con todos, presiona **T** y teclea el texto que deseas. Para charlar con tus compañeros de equipo, presiona **Y**. Para charlar sólo con los ocupantes de un vehículo, presiona **H** y teclea el texto.

Juego en equipo

Para disputar una partida en equipo, selecciona un tipo de partida en equipo. La primera persona en unirse a la partida pertenecerá al equipo rojo, la segunda al equipo azul, y así sucesivamente. Para cambiar de equipo, presiona **ESC**, haz clic en **Cambiar opciones**, selecciona **Elegir equipo**, y después, haz clic en **Equipo rojo** o **Equipo azul**. Volverás a la partida formando parte del equipo elegido.

Acceso a la modalidad multijugador

Para disputar partidas multijugador con *Halo para PC*, debes disponer de una conexión a Internet o a una LAN con acceso a un servidor. Para acceder a la modalidad multijugador, haz clic en Multijugador en la pantalla principal de Halo.

Sistema de contacto con adversarios por Internet GameSpy

El contacto con adversarios para disputar partidas multijugador de Halo se realiza a través de servidores GameSpy. Una vez que hayas optado por unirse a una partida, verás las partidas disponibles, iniciadas por otros jugadores, en la zona de encuentro de GameSpy.



- A Haz clic para filtrar las partidas dependiendo de si están o no bloqueadas. El color azul muestra tanto las partidas bloqueadas como las que no lo están. El color verde muestra sólo las partidas no bloqueadas.
- B Haz clic para filtrar las partidas dependiendo de si disponen de un servidor dedicado o no. El color azul muestra todos los tipos de servidor; el color verde, únicamente los servidores dedicados.
- C Haz clic para filtrar las partidas dependiendo de si comportan o no contenido clásico de Halo. El color azul significa partidas de todo tipo; el color verde significa sólo partidas con contenido original de Halo.
- D Notificador de mensajes y reglas del juego para la partida multijugador seleccionada.
- E Haz clic en Obtener lista para actualizar la lista de partidas disponibles.
- F Haz clic en Filtros para filtrar la lista de partidas de acuerdo con diversos tipos de reglas y mapas.

Multijugador en Internet

¡Compite con hasta 16 jugadores a través de Internet!

Para ser anfitrión de una partida multijugador en Internet.

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Multijugador**.
2. En **Crear partida**, haz clic en **Internet**.
3. Selecciona un mapa y un tipo de partida.
4. Haz clic en **Iniciar partida**.

Para unirse a una partida multijugador en Internet

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Multijugador**.
2. En **Unirse a partida**, haz clic en **Internet**.
3. Haz clic en **Obtener lista** para obtener una lista de las partidas disponibles.
4. Selecciona una partida de la lista, y haz clic en **Unirse a partida**.
5. Teclea una contraseña si fuese necesario.

Para obtener información sobre cómo unirse a una partida multijugador mediante una dirección IP específica en un servidor anfitrión, consulta el archivo "Léeme" ubicado en el CD de *Halo para PC*.

Multijugador en LAN

Puedes disputar partidas multijugador con otros jugadores conectados a tu ordenador a través de una LAN. Para disputar una partida a través de una LAN, debes contar con una tarjeta LAN y estar conectado a la LAN.

Para ser anfitrión de una partida multijugador en una LAN

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Multijugador**.
2. En **Crear partida**, haz clic en **LAN**.
3. Selecciona un mapa y un tipo de partida.
4. Haz clic en **Iniciar partida**.

Para unirse a una partida multijugador en una LAN

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Multijugador**.
2. En **Unirse a partida**, haz clic en **LAN**.
3. Haz clic en **Obtener lista** para obtener una lista de las partidas disponibles.
4. Selecciona una partida de la lista, y haz clic en **Unirse a partida**.
5. Teclea una contraseña si fuese necesario.

Nombre del servidor, contraseña y número de jugadores para partidas multijugador

Para cambiar el nombre del servidor de partidas, selecciona **Nombre del servidor** y escribe un nuevo nombre. Selecciona **Contraseña** para dotar de una contraseña a la partida. Para especificar un número máximo de jugadores para la partida, selecciona **Máximo de jugadores** y escribe el número de jugadores permitido. Ten en cuenta que el número máximo de jugadores en un servidor depende de la velocidad de conexión. Para modificar la configuración de la red y aprovechar al máximo la velocidad de conexión, haz clic en **Configuración** en la pantalla principal de Halo (ver página 26).

En Halo, la configuración está asociada a los perfiles de jugador. Los cambios de la configuración se guardan en perfiles específicos, y no se comparten con los demás perfiles.

Para modificar la configuración de un perfil de jugador

1. En la pantalla principal de Halo, haz clic en **Perfiles**.
2. Selecciona un perfil de jugador y haz clic en **ACEPTAR**.
3. En la pantalla principal, haz clic en **Configuración**.
4. Selecciona las opciones que desees modificar.
5. Haz clic en **ACEPTAR**, en la pantalla de configuración de perfil, para guardar los cambios introducidos en el perfil de jugador.

Cambiar nombre Cambia tu nombre en el perfil de jugador.

Configurar controles Personaliza los controles de los distintos dispositivos de control asociados al perfil de jugador.

Consolas de juegos Especifica qué consolas de juegos pueden emplearse con este perfil de jugador. La opción **Configurar controles** te permite personalizar los controles de tu consola de juegos.

Configuración del ratón Modifica la configuración del ratón del perfil de jugador. La configuración del ratón incluye la velocidad con que puedes mirar arriba, abajo y a los lados.

Configuración de sonido Cambia la configuración del sonido del perfil de jugador. La configuración de sonido incluye el volumen de la música y la adición de sonidos que resuenan en los objetos circundantes (sonidos del entorno).

Configuración de vídeo Cambia la configuración de vídeo del perfil de jugador. La configuración de vídeo incluye el ajuste de la resolución de la pantalla, la activación y desactivación de los reflejos sobre los objetos y las sombras dinámicas.

Configuración de red Cambia la configuración de red del perfil de jugador. Esta opción también te permite modificar la configuración para aprovechar al máximo la velocidad de conexión de tu red.

Cambiar color Cambia el color del jugador en la modalidad multijugador.

Equipo Halo original

Jefe de proyecto
Jason Jones

Productor jefe
Hamilton Chu

Productor
Rick Ryan

Multijugadores
Chris Butcher
Bernie Freidin
Charlie Gough
Mat Noguchi
Matt Segur

Con la colaboración especial de
Eamon McKenzie
Stefan Sinclair
Ben Wallace

Jefe de diseño gráfico
Marcus Lehto

Ayudante de dirección de diseño gráfico
Steve Abeyta

Diseñadores gráficos
Eric Anroyo
Chris Barrett
Mark Bernal
David Dunn
Chris Hughes

Diseñador de interfaz de usuario
Robert McLees
Stephen Okasaki
Paul Russel
Shi Kai Wang
Michael Wu

con: Brian Schultz

Jefe de diseño
John Howard

Diseñadores
Paul Bertone
Tyson Green
Jaime Griesemer
Dan Orzulak

Guión adicional
Brannon Boren
Matt Soell
Eric Trautmann

Jefe de multijugadores, Programador jefe
Michael Evans

Programadores de multijugadores
Adrian Perez
Stefan Sinclair

Diseñador jefe de partidas multijugador
Hardy LeBel

Diseñadores gráficos de partidas multijugador
Chris Carney
David Dunn
Peter Marks

Derrick Moore
Stephen Okasaki

Director de interfaz de usuario
Max Hoberman

Diseñador de interfaz de usuario
David Candland

Programador de interfaz de usuario
Stefan Sinclair

Director de secuencias de vídeo
Joseph Staten

Diseñadores gráficos de secuencias de vídeo
Steve Abeyta
Paul Cliff
Adam Crockett
Lorraine McLees
Stephen Okasaki
con: Craig Mullins
Lee Wilson

Jefe de sonido y música original
Martin O'Donnell

Música adicional
Michael Salvatori

Diseñadores de sonido
Jay Weinland
con: Adam Tewes

Jefe de control de calidad
Harold Ryan

Jefes de pruebas
Curtis Creamer
Ryan Hylland
Keith Steury

Encargados de pruebas
Chris Chamberlain
Mike Cody
Chuck Cooper

Erik Davis
John Frey
Rick Lockyear
Paul Peterson

Zach Russell
Matheu Shimbaku
Luke Timmins

Jeff Wilson
Roger Wolfson

Voces
Keny Boynton

Tim Dababo
Mark Dias
Steve Downes
Todd Licea
Mike Madsou
Andy Mckaige
Taunya Pettiford-Waites
David Scully
Pete Stacker
Jeff Steitzer
Jen Taylor
Chris Wicklund

Voces adicionales
Bungie Folks

Encargado de vender la moto
Matt Soell

Objetos de conciencia
Pete Demoreuille
Tom Gioconda
Joshua Grass
Justin Hayward
Jason Major
Juan Ramirez
Bob Settles

Productor ejecutivo
Alexander Seropian

Jefe de producto
Steve Fowler

Jefe de planificación del producto
Jon Kimmich

Jefe de programas de localización
Ji Hong

Manual de Halo
Autor: Keith Cirillo
Editor: Tom Brush
Diseñador: Karin Jaques

Agradecimientos especiales:

Todo el mundo a Jule Zuccotti, Ed Fries, Matt Gradwohl, Michael Sartain, Mark Thomas, Stuart Moulder, Jonathan Sposato, Peter Parsons, Chris Cocks, Vic Bonilla, Miguel Chavez, Claude Erera, Brian Morden; Hamilton a Sandy y Chibi; Marcus a Lynn y jchicos, he vuelto!; M. Soell a todos los hipopótamos del mundo; Shiek a Ba Ma Guh, Laurel G., Marty a Marcie-¡última crisis!; Adrian a etapa 3.314 Spahr, 2DX; Tyson a la panda de r.net y RHL; Butcher al bar Neen; Adam a AprilD, ShaneD, GregO; Chris L. a minivan+redbriefedBB; Hardy a toda mi familia y amigos; Tom a los de NoVA; Bernie a la pequeña M y Sha, esta noche sushi; David C. a Marcy y los chicos; Mat: ¡se acabaron los ojos rojos!; Michael a Erika Hall, Paul B. a Laura Drevecky; M. Cody a Betsy y Monkey; Stefan a Dios y al Kentucky Fried Chicken de la 48 con VanDorn; Joseph a Susan Lusty (¿y luego?); los extraños: thx 4M* IPIA!; Carney a ma9: ya ha empezado...; Jay a HDT, ¡eres genial!; Erik a Christine y FatboySlim; M. Wu a Liz y Leia; Paul R. a Keely, mamá y papá; Chucky: ¡monos libres yal; Steve A. a Swetta, mamá y papá; Luke a Rachel, mamá y papá; Dave D. a BP, Bean y Pauls; Lorraine: por dejarme participar; John a ConDev; Alex a Laura Seropian; Matt al ejército; Rick a Sandy, Nathan y Celina; Zach al primero, mamá y papá; Eric A. al amor y el apoyo de Joy; Jeffrey a Kate, mamá y papá, las niñas; Chris B. a Jody, Maxwell; Jaime a Meg, Bugs y los BB; Ryan a los multijugadores, los seguidores y Guz; R. McLees—A la familia, tanto la vieja como la nueva.

Opciones de soporte técnico

Halo para PC

Gearbox Software

Productor ejecutivo Randy Pitchford	Interfaz y entrada de usuario Charles Kostick Jimmy Sieben
Productor Marc Tardif	Programación de sonido Scott Velasquez
Jefe de programación Shawn Green	Programación de gráficos Shawn Cavanaugh Shawn Green
Programación de gráficos Shawn Cavanaugh Shawn Green	Programación del juego Shawn Green Steve Jones
Programación de red Steve Jones Evan Nguyen Sean Reardon Jimmy Sieben	Jefe de diseño gráfico Stephen Bahl

Gearbox son:

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

Nuestro agradecimiento especial a:

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

Bungie Studios

Productor Michel Bastien	Diseño de impresión Lorraine McLees	Jefes de pruebas de partidas multijugador Ryan Hylland James Polak
Jefe de desarrollo Andy Glaister (Bungie honorario) con Michael Evans	Jefe de comunidad Brian Jarrard	Jefe de pruebas de calidad Roger Wolfson Zach Russell

Agradecimientos especiales:

Jason Jones y todos los del equipo inicial de Bungie Halo, todos los seguidores de Bungie, Alta Hartmann, Stuart Moulder, Harold-Ripley-jedi, Brian-MichelleGRvB, Roger-M5CoreGroup, Zach-#3, Katy,M&D, Andy-Tonya&Disko, Peter-X2AIVLOJMTTI, Michael-Pooh&Tiger, Ryan-Guz, Hamilton-3 junio, veintitantos, Lorraine-Mis niños y mi madre y mi padre. | Neon.

Microsoft Game Studios

Programación adicional Kev Gee Phil Teschner	Warren Wright ◦ Localización - Dublín Peter Fitzpatrick Jonathan Tyrrell	Eric Trautmann Edición: Jason Groce Diseño de impresión: Chris Lassen
Planificación de productos Jon Kimmich	Alan Davis Barry Comyn Emma Crosbie	Impresión y embalaje Liz Corcoran (Jefe) Ernst Janson Darin Stumme ◦
Gestión de producto Andrew Jenkins Cameron Payne	Redacción del manual de impresión: Matt Whiting (Jefe de redacción) Keith Cirillo	Pruebas de usuario Jerome Hagen
Gestión de programas de localización Yasmine Nelson	Pruebas Brandon Anthony ◦	Cliff Donathan ◦ Dan Hitchcock ◦ Erik Davis ◦ Jeremiah Pieschl ◦ Joe Ezell ◦ John Potter ◦ Shawn Johnson ◦ Tim Williams ◦

Jennifer Burris Eli Luna David Mertz Marc Tardif	Gestión de red, asistencia y control de código fuente Charles Kostick David McGarry Stephen Palmer	Administración empresarial Stephen Bahl Landon Montgomery
Jefe de pruebas David McGarry		

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

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

Para todas nuestras ofertas de soporte, visite <http://microsoft.com/support/>.

Para empezar, pruebe lo siguiente:

- Para artículos que tratan problemas específicos, visite Microsoft Knowledge Base en <http://microsoft.com/support/>.
- Para trabajar con un profesional del soporte de Microsoft a través de Internet, envíe la descripción de su problema a <http://support.microsoft.com/directory/onlinesr.asp>.
- Para la política de soporte general de su producto, visite <http://support.microsoft.com/directory/productsupportoption.asp>.

Resto del mundo: El soporte fuera de los Estados Unidos y Canadá puede ser distinto. Para conocer los detalles relativos a cada país, visite <http://support.microsoft.com/international.aspx>. Si no hay ninguna oficina subsidiaria de Microsoft en su país, póngase en contacto con el establecimiento en el que haya adquirido su producto Microsoft.

Condiciones: Los servicios de soporte Microsoft están sujetos a precios, términos y condiciones que pueden sufrir modificaciones sin previo aviso.