

HALO WARS

Objetivos **BACK**

Seleccionar todas las unidades **LB**

Mover punto de mira **L**

Pasar por todas las unidades seleccionadas **RT**

Seleccionar unidades en pantalla **RB**

A Seleccionar

B Cancelar

X Atacar

Y Especial

R Cámara

- Ir a última ubicación de alerta.
- Pasar por todas las bases.
- Pasar por todos los ejércitos
- Menú del Spirit of Fire



Guía de estrategia disponible
primagames.com®

Microsoft
game studios



Online Interactions Not Rated by the ESRB

1208 Pieza nº X14-22807-01 XX

ENSEMBLE
STUDIOS

ADVERTENCIA Antes de jugar este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

Información importante acerca de los videojuegos.

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 del conocimiento. Además, pueden ocasionar la 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 y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada y no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

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

Calificación ESRB del juego

Las calificaciones de la ESRB (Junta de Calificación de Software de Entretenimiento) están diseñadas para aconsejar a los consumidores, especialmente a los padres, sobre las edades apropiadas de los videojuegos. Esta información ayuda a los consumidores a decidir qué juegos son apropiados para sus hijos y su familia.

Las calificaciones de la ESRB constan de dos partes:

- **Los símbolos de calificación** sugieren la edad apropiada del juego. Estos símbolos aparecen prácticamente en todas las cajas de juegos disponibles para compra o alquiler en los Estados Unidos y Canadá.
- **Las descripciones de contenido** indican los elementos del juego que pueden tener una calificación específica y/o pueden ser de interés para el consumidor. Las descripciones aparecen en la parte trasera de la caja al lado del símbolo de clasificación.



Para más información, visite www.ESRB.org

SOLO PARA VISUALIZACIÓN / NO DUPLICAR



MANUAL DE OPERACIONES PLANETARIAS

ESTE MANUAL (SEGÚN SU ENMIENDA DEL 3 DE ENERO DE 2531) CONTIENE DATOS **CLASIFICADOS SOLO PARA VISUALIZACIÓN** DE OPERACIONES, UNIDADES Y ESTRUCTURAS DE UNSC Y DE INTELIGENCIA ENEMIGA. ESTÁ DISEÑADO POR PESTAÑAS ("OPERACIONES", "UNSC" Y "COVENANT") RELACIONADAS CON SU ÁMBITO DE OPERACIONES DE COMBATE.



SOLO PARA VISUALIZACIÓN / NO DUPLICAR

OPERACIONES

UNSC

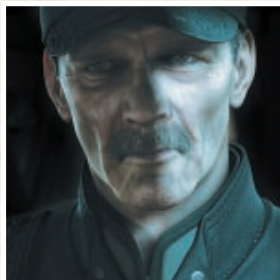
COVENANT

OPERACIONES

PERSONAJES

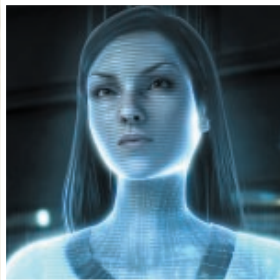
CAPITÁN JAMES GREGORY CUTTER

Oficial al mando del *Spirit of Fire* CFV-88 de UNSC. Es un estratega de combate superior y un oficial de logística mejor aún. Rechazó el mando del *Prophecy*, destructor de UNSC, a favor de la nave de colonización *Spirit of Fire*. Cuando estalló la guerra contra los Covenant, el almirante Preston Cole seleccionó a Cutter para que se encargara del *Spirit of Fire* en su nuevo papel de centro de reparaciones, suministros y organizador de operaciones de vanguardia del grupo de combate D.



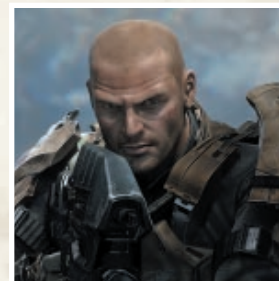
SERINA

Serina, la perspicaz IA a bordo del *Spirit of Fire*, es capaz de coordinar las operaciones simultáneas de abastecimiento y reparación de doce naves de UNSC, así como de organizar el envío de cientos de unidades terrestres en docenas de zonas de entrega diferentes. Su sentido del humor es áspero y sarcástico. Se siente ampliamente fascinada por las relaciones humanas y demuestra un interés teórico por el chocolate.



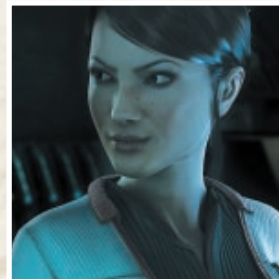
SARGENTO JOHN FORGE

La hoja de servicios del sargento John Forge habla por sí sola: ha sido condecorado incontables veces por su valor y gallardía en el campo de batalla, pero igualmente cuenta con numerosos cargos por insubordinación, conducta impropia y golpear a un oficial superior. Ha sido ascendido cinco veces y degradado otras tres. Los hombres de su escuadrón lo explican: "Es el primero al que quiero en la batalla a mi lado... pero el último hombre que presentaría a mi hermana".



PROFESORA ELLEN ANDERS

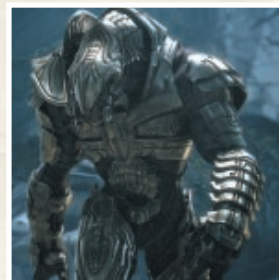
La profesora Anders, que posee doctorados en biología, antropología y psicología, es una autoridad en xenobiología teórica. Ha recibido la invitación del Departamento de inteligencia naval (ONI) para unirse a su equipo de investigación de élite que busca posibles pistas acerca del comportamiento xenófobo de los alienígenas en Harvest, colonia de UNSC. Anders posee un cociente intelectual de 180 y fue alumna de la Dra. Catherine Halsey, ideadora del programa SPARTAN II.



*¿Por qué mencionar a Halsey aquí?
Nos odiábamos mutuamente.*

INQUISIDOR


Poco se sabe del Covenant que porta este título. Algunos tienen la teoría de que el Inquisidor es un líder de batalla equivalente a un general de cuatro estrellas de UNSC. En cualquier caso, a diferencia de los generales de UNSC, el Inquisidor lidera personalmente las acciones militares, bajo la creencia de que no hacerlo es una deshonra. Solo puede haber un Inquisidor a la vez. Además, parece ser que también cumple una función socio-religiosa que va más allá de los protocolos militares.



PANTALLA DE INFORMACIÓN

¡La clave de todo esto es escuchar las indicaciones por radio!




Comunicador visual Se muestran las comunicaciones del *Spirit of Fire* y de la vanguardia.

Objetivos El objetivo de la misión se muestra y se actualiza aquí. Para ver una lista completa de los objetivos de la misión, Pulsa .





Unidades seleccionadas

Iconos de unidad seleccionada

-  **Población** Población actual/máxima.
-  **Nivel de tecnología**
-  **Recursos totales**

Minimapa Muestra el mapa del juego.

Indicador de dirección Ayuda para el desplazamiento (solo en modo Campaña)

-  **Punto de mira de selección** Se usa para seleccionar una unidad.
-  **Punto de mira para apuntar** Se usa para apuntar a un enemigo.

ÓRDENES

SELECCIONAR

Debes seleccionar una unidad antes de dar la orden de moverse o atacar. Los iconos y los números correspondientes a las unidades seleccionadas aparecen en la parte inferior de la pantalla.

SELECCIONAR UNA UNIDAD ESPECÍFICA

Para seleccionar una unidad específica, coloca el punto de mira sobre la unidad y pulsa **A**.



SELECCIÓN DE GRUPO

Para seleccionar todas las unidades que aparecen en pantalla, pulsa **RB**.

Para seleccionar a todas las unidades del mapa del juego, pulsa **LB**.

Si quieres una unidad en particular de entre las que has seleccionado, pulsa **RT** repetidamente para pasar por todas.

Para seleccionar todas las unidades de un mismo tipo, coloca el punto de mira sobre la unidad y pulsa dos veces **A**.

Para seleccionar un grupo de unidades cercanas entre ellas, coloca el punto de mira sobre una de las unidades. Después, pulsa y mantén pulsado **A** para generar un círculo expansivo, seleccionando todas las unidades que se encuentren dentro. También puedes arrastrar el círculo usando **LB** para seleccionar más unidades.



¡Recordar tomar el contador de radiaciones!

DESPLAZARSE

Para desplazar tus unidades, selecciona un grupo de unidades, mueve el punto de mira hacia tu destino y pulsa **X**.

Las unidades de tierra deben adaptarse al terreno y rodear los obstáculos. Las unidades aéreas pueden volar sobre estos obstáculos sin problemas.

CÁMARA

Puedes cambiar la vista del campo de batalla moviendo **LT** (si mantienes pulsado **LT** acelerarás el movimiento de la cámara).

Para girar la cámara, mueve **R** a la izquierda o a la derecha.

Para usar el zoom para alejarte o acercarte, mueve **R** arriba o abajo.



Alejar zoom



Acercar zoom

Para volver a la vista predeterminada, mueve **R**.

Para ir a la última ubicación mencionada por la última alerta, pulsa **Y**.

Para pasar por todas las bases, pulsa **Y**.

Para pasar por todos los ejércitos, pulsa **Y**.

LÍNEA DE VISIÓN

Las unidades enemigas solo pueden verse cuando se encuentran a poca distancia de tus unidades y edificios.

La zona negra indica las partes del mapa del juego y del minimapa que tus unidades aún no han explorado. La zona grisácea indica las partes exploradas que se encuentran fuera de la línea de visión de tus unidades.

¡Atención! ¡Que haya partes cubiertas por la niebla de guerra *no* significa que tus enemigos no las hayan explorado!

ATACAR

Para atacar a un enemigo, selecciona una unidad o grupo de unidades, coloca el punto de mira sobre una unidad o un edificio enemigo y pulsa **X**.

¡Atención! Todas las unidades están entrenadas para atacar sin órdenes si hay un enemigo cerca, o para contraatacar si han lanzado un ataque contra ellas.

ATAQUES ESPECIALES

Para usar el ataque especial de una unidad, coloca el punto de mira sobre un objetivo enemigo y pulsa **Y**. El ataque especial de una unidad puede hacer más daño o puede tener otro propósito táctico de gran utilidad.

Para conocer los ataques especiales específicos de cada unidad, consulta la sección adecuada más adelante.



Una vez que has lanzado un ataque especial, debes esperar a que se recargue antes de usarlo otra vez (el temporizador con forma de reloj alrededor del icono de **Y** indica el tiempo de recarga).

Si tienes muchas unidades seleccionadas, al pulsar **Y** lanzarás todos los ataques especiales de todas las unidades seleccionadas.

TIPOS DE UNIDADES

Es crucial usar el tipo de unidad correcta. Hay tres tipos principales de unidad: vehículos terrestres, batallones de infantería y unidades aéreas de asalto. Cada una de ellas es especialmente efectiva contra otro tipo de unidad específica.



Además de las unidades principales, hay unidades que desempeñan funciones y tareas de combate especializadas contra otros tipos de unidades (para saber más, consulta las descripciones de las unidades en las pestañas "UNSC" y "COVENANT").

POBLACIÓN

La cadena de suministros y otros factores limitan el número de unidades disponibles en el campo.

Esto se muestra como población actual y máxima en la parte superior derecha de la pantalla. Algunas mejoras pueden aumentar tu población máxima.

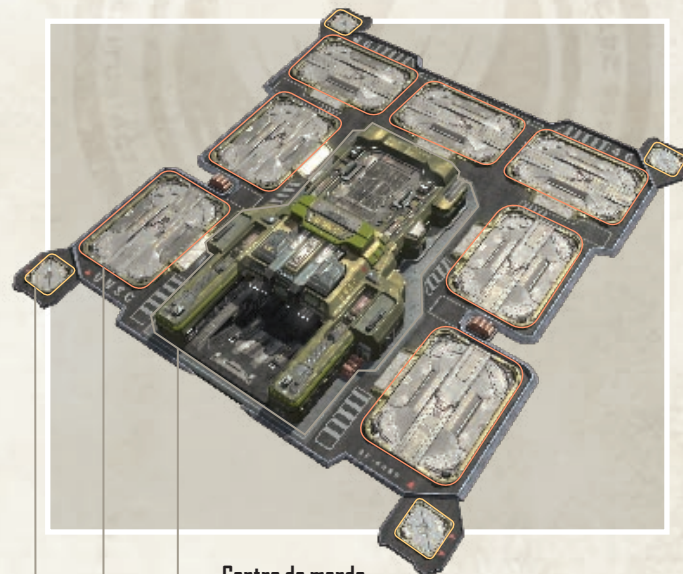
¡Atención! Algunas unidades grandes cuestan más de un punto de población.

BASES

CONSTRUIR BASES

En tu base puedes entrenar (o crear) tu ejército, investigar mejoras y reunir la mayoría de los recursos. Hay pocos emplazamientos de base en cada mapa, así que reclamarlos y fortificarlos será clave en tu estrategia. Puede que empieces con una base ya establecida o que tengas que reclamar un emplazamiento.

Cada base tiene un número de lugares de construcción y de cimientos para torretas. Puedes construir una instalación en cada lugar de construcción. Para empezar a construir tu base, coloca el punto de mira sobre un lugar de construcción o cimiento de torreta y pulsa **A** para ver las opciones de construcción.



Cimientos de torreta

Lugares de construcción

Centro de mando

RECLAMAR EL EMPLAZAMIENTO DE UNA BASE

Si destruyes una base enemiga o encuentras un lugar de construcción adecuado, aparecerá una base "perfilada". Si tienes suficientes recursos para construir una base, coloca el punto de mira sobre el emplazamiento y pulsa **A** para comenzar a construir.

PERDER UNA BASE

Si el enemigo destruye el centro de mando central, perderás toda la base y no podrás reconstruirla durante un corto periodo de tiempo. Si pierdes tu única base, comenzará un temporizador. Si no construyes una base en ese o en otro lugar del mapa antes de que pase el tiempo, perderás la partida.

ENTRENAMIENTO Y MEJORAS

Para entrenar unidades o comenzar mejoras en una base, coloca el punto de mira sobre el edificio correspondiente, pulsa **A** para abrir el menú circular, mueve **LB** para seleccionar una unidad o mejora y pulsa **A**.



Mejorar los edificios aumenta la capacidad de producción y, en los casos del reactor (UNSC) y del templo (Covenant), desbloquea nuevas tecnologías. Mejorar las unidades puede aumentar sus capacidades de ataque y defensa o desbloquear capacidades nuevas.

Invertir en las mejoras clave es esencial para cualquier batalla que se prolongue en el tiempo.

¡Atención! La mayoría de las mejoras necesitan recursos y un nivel mínimo de tecnología.

RECURSOS

Los recursos son necesarios para construir unidades, edificios y torretas; investigar mejoras e impulsar numerosos ataques y armas especiales. Comenzarás con unos recursos iniciales, pero también tendrás que obtenerlos en tu base, en las plataformas de suministros, o descubriéndolos en el campo.

RECURSOS DESCUBIERTOS

Es posible que haya suministros en el campo de batalla, ya sea porque los hayan dejado allí o porque sean restos de un combate anterior. Para recoger estos suministros, selecciona una unidad de infantería o exploración y muévela hasta la caja de suministros.



RECURSOS ENVIADOS A LAS BASES

Construye plataformas de suministro (UNSC) o almacenes (Covenant) para comenzar a recibir recursos en tu base. Esta es la principal y más eficiente forma de acumular recursos. En cualquier caso, una consideración estratégica clave está en encontrar el equilibrio en tus bases entre el número de plataformas de suministro o almacenes y los edificios necesarios para crear infantería, vehículos o unidades aéreas.



Una base bien suministrada es una base con éxito.

MULTIJUGADOR

Además de la Campaña militar en solitario que comienza en Harvest, puedes medir tus habilidades contra otros adversarios (humanos o controlados por la IA) en varios mapas y según una serie de condiciones. Hay tres formas: combatir contra la IA en una refriega, combatir con la ayuda de un amigo en una Campaña cooperativa o entrar en combate multijugador a través de Xbox LIVE® o de una red local.

INICIAR EL MULTIJUGADOR

Los tres tipos de partida multijugador se inician desde salas similares.

Tipo de partida Muestra Xbox LIVE o Enlace del sistema.

Parámetros Configura aquí los parámetros. Estos pueden ser la dificultad de la IA, selecciones de privacidad, número de jugadores, tipo de partida o mapas.



Área de selección de equipo

EQUIPOS

Para seleccionar los tipos de líder para ti o para los rivales controlados por la IA, elige una ranura en el equipo Alfa o Bravo y pulsa **A**. Desde el menú de selección de líder, elige cualquiera de los tres líderes Covenant o de UNSC (consulta las páginas 19–20, 31–34) o selecciona un líder aleatorio para UNSC, los Covenant o ambos.

Cuando hayas acabado las selecciones, pulsa **▶** para iniciar la batalla.



REFRIEGA

Selecciona Refriega en el menú principal y después elige el número de equipos oponentes de la IA, tipos de líderes, modalidades, niveles de dificultad y un mapa para desarrollar tus operaciones. Las modalidades de Refriega pueden ser Estándar o Duelo a muerte.

En la modalidad Duelo a muerte, se comienza con toda la tecnología investigada, cada equipo comienza con abundantes recursos, los equipos ganan población al reclamar bases y los poderes de los líderes mejoran automáticamente con el paso del tiempo.

CAMPAÑA COOPERATIVA

Puedes iniciar una Campaña cooperativa de dos formas.

1. Desde el menú principal, selecciona **Campaña** y, después, **Cooperativo**.
2. Selecciona **Xbox LIVE** o **Enlace del sistema** para jugar en Internet o en local.

—o bien—

1. Desde el menú principal, selecciona **Multijugador**.
2. Selecciona **Xbox LIVE** o **Enlace del sistema** para jugar en Internet o en local.
3. Desde el menú Tipo de juego, selecciona **Campaña**.

Podrás completar con un amigo las misiones de la Campaña que ya hayas desbloqueado jugando solo o podrás jugar todas las misiones de la Campaña desde el principio.



XBOX LIVE

Para jugar en Xbox LIVE, selecciona **Multijugador** en el menú principal y, después, **Xbox LIVE** para entrar en el punto de encuentro.

En el punto de encuentro podrás seleccionar las opciones normales de juego, como tipo de mapa, así como seleccionar si quieres jugar una partida pública, privada o de Campaña. También podrás establecer tus opciones de privacidad: Grupo abierto, Solo amigos o Solo invitación. Para invitar a amigos, elige una ranura en la zona de selección de equipos y pulsa **Y**.

BENEFICIOS DE XBOX LIVE

Con Xbox LIVE® podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido (programas de televisión, tráileres, películas en alta definición, demos de juegos, contenido de juegos exclusivo y juegos Arcade) en el Bazar Xbox LIVE, envía y recibe mensajes de voz y vídeo. Usa LIVE tanto con Xbox 360® como con Windows®. Juega, charla con tus amigos y descarga contenido tanto en tu computadora como en tu Xbox 360. LIVE te abre las puertas a las cosas que quieres y a la gente que conoces tanto en tu computadora como en tu televisor. ¡Conéctate y forma parte de la nueva revolución!

CONECTANDO


Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debes conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarte en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en tu territorio y para obtener información sobre cómo conectarte a Xbox LIVE, visita www.xbox.com/live

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Además, ahora el control parental de LIVE y de Windows Vista® funcionan mejor juntos. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos, decidir quién y cómo se comunican con otros usuarios en línea con el servicio LIVE y establecer un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings

ENLACE DEL SISTEMA

Juega de consola a consola con otros jugadores en una red local. Para obtener más información, consulta el manual de tu consola Xbox 360.

Para jugar por medio de enlace del sistema, selecciona **Multijugador** en el menú principal y, después, **Enlace del sistema**. Puedes unirme a una partida o pulsar  para ser el anfitrión de una.

MARCADORES

Desde el menú principal, selecciona **Multijugador** y después **Marcadores** para ver quién tiene las mejores estadísticas. Puedes filtrar los resultados según varios parámetros del juego.

REGISTRO DE SERVICIO

En el menú principal, selecciona **Multijugador** y después **Registro de servicio** para ver cómo lo has hecho tanto en partidas de un jugador como en partidas multijugador.

UNSC


Fundado en la última mitad del siglo XXII, United Nations Space Command (UNSC) es la rama militar del gobierno de la Tierra Unificada. UNSC se encarga de mantener el orden y de defender a la humanidad de cualquier agresión. Se trata de una fuerza militar disciplinada y altamente motivada.

LÍDERES DE UNSC

En las modalidades Refriega o Multijugador, un líder específico controlará las operaciones en el campo de batalla: el capitán James Cutter, el sargento John Forge o la profesora Ellen Anders.

Cada líder tiene acceso a una capacidad única, puede producir una unidad especial y se le permite una súper mejora no disponible a otros líderes.


CAPITÁN CUTTER

Poder de líder Cañón MAC: el cañón magnético acelerado destruye cualquier enemigo (pulsar ).



Unidad única Elephant: una unidad móvil para entrenar infantería.



Súper mejora Los Marines pueden mejorar a SCDO y después lanzarse a cualquier lugar del mapa (pulsar ).



Bonificación de economía Las bases de Cutter comienzan con más lugares de construcción.



SARGENTO FORGE

Poder de líder Bombardeo (pulsar).

Unidad única

Cyclops: un traje exoesquelético impulsado con múltiples funciones.



Súper mejora Grizzly—una versión superior del tanque Scorpion.

**Bonificación de economía**

Todas las plataformas de suministro de las bases de Forge comienzan como plataformas de suministro pesadas.



Creo que es mejor que el sargento y yo nos evitemos. Su reputación es la de un neanderthal.



PROFESORA ANDERS

Poder de líder Bomba criogénica: congela a los enemigos (pulsar).

**Unidad única**

Gremlin: usa un EMP para paralizar a las unidades enemigas.



Súper mejora Hawk: añade una mejora de rayo láser al Hornet.

**Bonificación de economía**

El coste y el tiempo de investigación de las unidades se reducen a la mitad.



EDIFICIOS DE UNSC

Los edificios de UNSC están indicados con su nombre y por el nivel de tecnología necesario para construirlos (para saber más, consulta "Reactor" en la pág. 22).

FORTALEZA 0

Esta estructura semi-permanente, entregada desde el *Spirit of Fire* contiene un centro de mando, siete lugares de construcción y cuatro cimientos para torretas. También es posible encontrar, construir y mejorar otras instalaciones secundarias de base, llamadas bases de fuego y estaciones.



Unidades entrenadas Warthog. Unidades únicas de líder: Elephant (Cutter), Cyclops (Forge) y Gremlin (Anders).

Otros tipos de base Base de fuego (incluye un centro de mando, tres lugares de construcción, sin cimientos para torretas) y estación (incluye un centro de mando, cinco lugares de construcción y cuatro cimientos para torretas).

TORRETA 0

Artillería fija con sistemas de seguimiento para la defensa de la base.

Mejoras Puede incluir una adición defensiva especializada.

¡Atención! Las mejoras para las torretas medias y grandes, más poderosas, se realizan en la armería de campo.



ADICIÓN ESPECIAL

Mortero de llamas
(anti-infantería)



ADICIÓN ESPECIAL

Arma de railes
(anti vehículo)



ADICIÓN ESPECIAL

Lanzamisiles
(antiaéreo)



PLATAFORMA DE SUMINISTRO ⚡0

Te permite recibir recursos del *Spirit of Fire*.



MEJORA

Plataforma de suministro pesada Aumenta los recursos reunidos con el paso del tiempo.

**BARRACONES** ⚡0

Entrena unidades de infantería

Unidades entrenadas Marine, Lanzallamas y Spartan.

**REACTOR** ⚡0

Reactor de fusión híbrido que permite obtener acceso a nuevas tecnologías. Algunas mejoras y unidades pueden necesitar hasta cuatro unidades de mejora de reactores.



MEJORA

REACTOR AVANZADO Dobra la producción de energía (cuenta como dos niveles de tecnología).



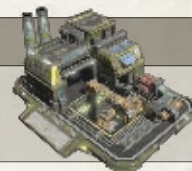
¡Atención! Mejora un reactor o construye más reactores para aumentar tu nivel de tecnología. Recuerda: si el enemigo destruye cualquiera de tus reactores, el nivel de tecnología correspondiente también descende.

*¡Reactores en la base?
Recordar no visitarlos a menudo.*

DEPÓSITO ⚡2

Aquí se ensamblan vehículos.

Unidades entrenadas Scorpion, Cobra y Wolverine.

**PLATAFORMA AÉREA** ⚡2

Aquí se construyen unidades aéreas.

Unidades entrenadas Hornet y Vulture.

**ARMERÍA DE CAMPO** ⚡1

Permite mejoras especiales.

¡Atención! También mejora las capacidades específicas de los líderes.



MEJORA ESPECIAL

ADRENALINA Aumenta la velocidad de la infantería.



MEJORA ESPECIAL

RESERVAS Las unidades entrenan más rápido.



MEJORA ESPECIAL

TORRETA MEDIA Aumenta el daño y los puntos de daño de las torretas.



MEJORA ESPECIAL

TORRETA GRANDE Aumenta el daño y los puntos de daño de las torretas.



MEJORA ESPECIAL

REFUERZOS Aumenta la población máxima.




UNSC *SPIRIT OF FIRE* CFV-88

Será como golpear arados con espadas...

Fue originalmente creado como nave de colonización en 2473. Sin embargo, a medida que aumentaban las tensiones en las colonias exteriores, se añadió un cañón MAC que era capaz de acelerar placas agotadas o de poca masa de uranio a una fracción de la velocidad de la luz. Cuando comenzó la guerra con los Covenant, el *Spirit of Fire* siguió adecuándose. Los hangares de la nave, que antes albergaban escuelas prefabricadas y procesadores de atmósfera, ahora almacenan armerías móviles, reactores de fusión de ensamblaje automático y otras instalaciones terrestres que pueden dejarse caer por impulsión, con paracaídas o transportadas por Pelicans, para asistir a las líneas de vanguardia.



SPIRIT OF FIRE

Aunque el *Spirit of Fire* suministra y apoya a las tropas de vanguardia de UNSC, también puede proporcionar ventajas estratégicas en combate, como el bombardeo desde la órbita, el transporte táctico y las capacidades de los líderes de UNSC (consulta las páginas 19–20). Para usar las capacidades del *Spirit of Fire*, pulsa .

MEJORA ESPECIAL

TRASTORNO Capacidad de zona. Previene temporalmente que los líderes enemigos usen sus capacidades especiales.



MEJORA ESPECIAL

CURAR Cura las unidades y repara los edificios dentro del radio de objetivo.



MEJORA ESPECIAL

TRANSPORTE Manda un Pelican a que lleve unidades a un lugar concreto del mapa.



UNIDADES DE INFANTERÍA DE UNSC

Se indica el nombre de todas las unidades de infantería de UNSC, donde se entrenan y el nivel de tecnología necesario.

MARINE

Barracones ⚡ 0

Principal unidad de infantería de UNSC. Tiene las mejoras más diversas y puede que las mejores de entre las unidades de UNSC.

Ataque especial de inicio Granada.

¡Atención! Las granadas no pueden usarse contra unidades aéreas, aunque el ataque especial de la mejora RPG sí puede.



PRIMERA MEJORA

SANGRE NUEVA Añade un Marine adicional a cada escuadrón.



SEGUNDA MEJORA

RPG Mejora las granadas a granadas impulsadas por misiles.



TERCERA MEJORA

MEDICO Añade un médico que cura al escuadrón después de cada combate.



SCDO

Orbital Drop Shock Troopers: una clase más dura de Marine.

¡Atención! Disponible solo si el capitán Cutter es el líder.



LANZALLAMAS

Barracones ⚡ 0

Una unidad anti-infantería. Estos escuadrones especializados de Marines llevan lanzallamas de napalm.



PRIMERA MEJORA

FOGONAZO Aturde momentáneamente a las unidades de infantería.



SEGUNDA MEJORA

NAPALM ADHERENTE Deja que la llama siga ardiendo después del ataque inicial.



TERCERA MEJORA

TANQUE DE ÓXIDO Un fuego más caliente que aumenta el daño a los objetivos orgánicos.



SPARTAN

Barracones ⚡ 1

Infantería sobrehumana mejorada genéticamente con una armadura MJOLNIR equipada con un escudo de energía. Una leyenda viva.



Ataque especial de inicio Secuestrar: secuestra vehículos (excepto Scarabs y Vultures). Puede ponerse al mando de un vehículo aliado, mejorando su capacidad de combate.

¡Note! Solo puedes tener tres Spartans, que no contarán para tu límite de población máxima.

PRIMERA MEJORA

AMETRALLADORA Equipa una ametralladora pequeña de dos manos para aumentar el daño.



SEGUNDA MEJORA

NEUROIMPLANTE Secuestra vehículos con más facilidad.



TERCERA MEJORA

LÁSER SPARTAN Aumenta el daño.



CYCLOPS

Centro de mando ⚡ 1

Unidad anti edificios. Marine en un exoesqueleto propulsado, diseñado originalmente para ayudar con la construcción de las colonias.



Ataque especial de inicio Lanzar: arroja restos de vehículos y unidades a los enemigos.

¡Atención! Disponible solo si el sargento Forge es el líder.

PRIMERA MEJORA

KIT DE REPARACIÓN Los Cyclops pueden reparar edificios y unidades mecanizadas.



SEGUNDA MEJORA

JUNTAS DE PAR ALTAS Mejora la velocidad de movimiento.



VEHÍCULOS DE UNSC

WARTHOG

Centro de mando ⚡ 0

Un vehículo de exploración con armadura ligera y muy rápido. Al igual que las unidades de infantería, puede recoger las cajas de recursos descubiertas.



Ataque especial de inicio Ariete: atropella a los enemigos para aumentar el daño.

PRIMERA MEJORA

ARTILLERO Agrega una ametralladora al Warthog.



SEGUNDA MEJORA

GRANADERO Añade un Marine con un lanzagranadas.



TERCERA MEJORA

CAÑÓN GAUSS Sustituye la ametralladora para aumentar el daño.



SCORPION

Depósito ⚡ 2

Este tanque, que constituye el principal vehículo de UNSC, es una plataforma blindada de artillería.



PRIMERA MEJORA

BOMBA EXPANSIVA Ataque especial con amplio radio de efecto que devasta la infantería enemiga.



SEGUNDA MEJORA

TORRETA RÁPIDA Dobra la velocidad de giro de la torreta.



GRIZZLY

Convierte al Scorpion en el súper tanque Grizzly.

¡Atención! Disponible solo si el sargento Forge es el líder.



COBRA

Depósito ⚡ 3

Una unidad anti vehículo. Puede desplegarse para convertirse en una unidad de artillería muy efectiva contra edificios.

Ataque especial de inicio Desplegarse: se estabiliza el vehículo, se activa el fuego principal del cañón automático y aumenta el alcance.



PRIMERA MEJORA

CORAZA BLINDADA Otorga protección adicional al vehículo.



SEGUNDA MEJORA

DISPARO PENETRANTE Mejora a ametralladora que puede penetrar distintos objetivos, dañándolos a todos.

**WOLVERINE**

Depósito ⚡ 3

Una unidad antiaérea. Este vehículo es rápido, fácil de maniobrar y está cubierto con vainas especiales antiaéreas. También es muy efectivo contra edificios.



PRIMERA MEJORA

SALVA Un ataque masivo que golpea a todos los objetivos terrestres.



SEGUNDA MEJORA

LANZADORES DOBLES Aumenta el número de lanzamisiles para mejorar el daño.

**ELEPHANT**

Centro de mando ⚡ 0

Un centro de entrenamiento de infantería móvil con torretas que puede enviarse a posiciones de combate.

Ataque especial de inicio Desplegarse: el Elephant se "bloquea" para activar sus torretas y permitir el entrenamiento de infantería.



PRIMERA MEJORA

MOTORES GEMELOS Aumenta la velocidad.



SEGUNDA MEJORA

TORRETAS DEFENSIVAS Añade cañones automáticos ligeros (solo cuando está desplegado).



TERCERA MEJORA

BLINDAJE CERÁMICO Aumenta la capacidad de defensa.

**GREMLIN**

Centro de mando ⚡ 1

Un vehículo de apoyo en combate. Tiene una armadura ligera y dispara un cañón EMP.

Ataque especial de inicio Pulso electromagnético (EMP): deshabilita temporalmente las unidades electrónicas o que no son de infantería.

¡Atención! Disponible solo si la profesora Anders es el líder.



PRIMERA MEJORA

LENTES DE ENFOQUE Aumenta el daño y el alcance del arma EMP.



SEGUNDA MEJORA

AMPLIFICADOR El arma EMP puede actuar en cadena para alcanzar a muchos objetivos.



UNIDADES AÉREAS DE UNSC

HORNET

Plataforma aérea ⚡ 2

Principal unidad aérea de UNSC. Una unidad aérea individual, versátil y rápida, armada con un cañón de repetición y misiles.



PRIMERA MEJORA

FLANCOS OFENSIVOS Añade Marines con ametralladoras para aumentar el daño.



SEGUNDA MEJORA

AFUSTES LATERALES Capacidad pasiva. Mayor capacidad para esquivar misiles.



HAWK

Mejora a la súper unidad Hawk equipada con armas láser.

¡Atención! Disponible solo si la profesora Anders es el líder.



VULTURE

Plataforma aérea ⚡ 4

Súper unidad de UNSC (buena contra todo). Plataforma aérea armada avanzada que puede infligir daños devastadores a cualquier objetivo.

Ataque especial de inicio Descarga activa.



MEJORA

MEGADESCARGA Dobra el número de salvas de misiles en un ataque con descarga.



COVENANT

Los Covenant son un colectivo tecnológicamente avanzado de especies alienígenas que controlan gran parte del Brazo de Orión de la Vía Láctea. Hace milenios, los Covenant eran un grupo pequeño y heterogéneo, unido para ofrecerse protección mutua. Los siglos que han pasado desde entonces han enlazado las costumbres y creencias de las distintas especies para crear una fuerte sociedad. Hoy en día, los Covenant son una sociedad de castas controlada por un régimen teocrático.

LÍDERES COVENANT

En el modo multijugador Refriega, el jugador que controla a las fuerzas Covenant elige un líder para controlar a sus esbirros en el campo de batalla.

A diferencia de sus homónimos en UNSC, los líderes Covenant aparecen en el campo de batalla como unidades individuales. Además de disponer de un poder de líder y de unidades especiales, cada líder Covenant tiene una ruta de mejora personalizada. También, usando el ascensor gravitatorio, es posible transportar ejércitos enteros a la ubicación del líder (consulta la pág. 37).

Si un líder Covenant muere, puede entrenarse uno en el templo de la base (consulta la pág. 36).

¡Atención! Los poderes únicos de los líderes Covenant cuestan recursos adicionales por segundo.

EL PROFETA DEL PESAR

El Profeta comienza con un ataque de cañón de plasma y la capacidad purificación (que invoca un rayo de energía de una nave en órbita). Las mejoras están disponibles en el templo.

Unidad única Guardia élite (disponible en el centro de mando).



MEJORAS DE COMBATE

Inmolación sagrada Mejora a cañones de combustible que hacen más daño.



Escolta ancestral Dos unidades protectoras se mantienen en el aire cerca del Profeta para protegerlo.



Absolución divina Mejora el trono del profeta para otorgarle la capacidad de volar.



MEJORAS ESPECIALES

Sentencia del Pesar Rayo de purificación medio que inflige más daño.



Maldición del Pesar Rayo de purificación grande que inflige mucho más daño.



Condena del Pesar Aumenta el daño del rayo.



LÍDER BRUTE

El Líder Brute comienza con un martillo de gravedad y la capacidad vórtice (crea un campo de daños que, además, puede explotar para infligir más daño). Las mejoras están disponibles en el templo.

Unidades únicas Brutes (disponibles en el centro de mando) y Moto Brute (disponibles en la fábrica).

MEJORAS DE COMBATE

Herencia Añade una capacidad pasiva de inmovilización a los ataques normales.



Derecho natal El Líder Brute puede atraer hacia él los enemigos durante el combate.



Destino Añade un efecto de inmovilización de área al martillo de gravedad.



MEJORAS ESPECIALES

Tsunami El vórtice aumenta el daño y el área de efecto.



Huracán El vórtice aumenta el daño y el área de efecto.



Singularidad El vórtice aumenta el daño y el área de efecto.



EL INQUISIDOR

El Inquisidor comienza con dos espadas de energía y el ataque especial de furia. Las mejoras están disponibles en el templo.

Unidad única Grunt suicida (disponible en el centro de mando).



MEJORAS DE COMBATE

Reflejo endiabrado La armadura del Inquisidor refleja una parte del daño recibido a su atacante.



Cuchillas sangrientas Añade daño al ataque y aumenta el daño reflejado.



Visión espectral Se añade un camuflaje permanente y aumenta el reflejo de daños.



MEJORAS DE FURIA

Furia desafiante Se restablece una parte de salud con cada golpe mortal realizado.



Furia colérica Cuesta menos mantener la furia.



Furia ciega Aumenta considerablemente el daño de la furia y aumenta el poder de ataque de los aliados cercanos.



EDIFICIOS COVENANT

Los edificios Covenant están indicados con su nombre y por el nivel de tecnología ⚡ necesario para construirlos (para saber más, consulta "Templo" en la pág. 36).

¡Atención! Las bases Covenant son similares a las de UNSC con las diferencias de que la tecnología se investiga en el templo y de que incluyen dos edificios que no se encuentran en las bases de UNSC: generadores de escudo y ascensor gravitatorio.

BALUARTE



Esta base Covenant contiene un centro de mando, siete lugares de construcción y cuatro cimientos para torretas. Es posible encontrar, construir y mejorar otras instalaciones de base secundarias, llamadas puesto de avanzada. La barbacana, base inicial durante una partida de refriega, puede mejorarse a baluarte.

Unidades entrenadas Scarab. Unidades únicas de líder: Guardia élite (Profeta), Brute (Líder Brute) y Grunt suicida (Inquisidor)

Otros tipos de base Puesto de avanzada (incluye un centro de mando, tres lugares de construcción, sin cimientos para torretas) y barbacana (incluye un centro de mando, cinco lugares de construcción y cuatro cimientos para torretas).

TORRETA



Artillería fija con sistemas de seguimiento para la defensa de la base.

Ataque especial de inicio Puede habilitar una capacidad de contraataque especializada.

¡Atención! Las mejoras para las torretas medias y grandes, más poderosas, se realizan en el templo.

MEJORA ESPECIAL

MORTERO DE PLASMA SECUNDARIO

(anti-infantería)



MEJORA ESPECIAL

VARA DE COMBUSTIBLE SECUNDARIA

(anti vehículo)



MEJORA ESPECIAL

AGUJONEADOR SECUNDARIO

(antiaéreo)



ALMACÉN

Te permite recibir recursos



MEJORA

ALMACÉN BENDECIDO Aumenta los recursos reunidos con el paso del tiempo.

**TEMPLO**

Permite obtener acceso a mejores tecnologías. Para que estén disponibles algunas unidades y mejoras puede que necesites hasta tres niveles de tecnología de templo.



¡Atención! Si destruyen el templo, el nivel de tecnología vuelve a cero, aunque podrá restablecerse si construyes otro templo. Cuando construyes un templo aparece una unidad de líder.

MEJORA ESPECIAL

ERA DE LA DUDA Aumentan las mejoras de tecnología.



MEJORA ESPECIAL

SEGUIDORES Aumenta la población máxima.



MEJORA ESPECIAL

ESCUDO FORERUNNER Aumenta la velocidad de recarga de todos los escudos de energía.



MEJORA ESPECIAL

ERA DE RECLAMACIÓN Aumentan las mejoras de tecnología.



MEJORA ESPECIAL

MEJORAS DE LÍDER Para saber más, consulta las páginas 32–34.

MEJORA ESPECIAL

TORRETA MEDIA Y GRANDE Aumenta la potencia y los puntos de daño de las torretas.



Estas estructuras Covenant aún necesitan mucho estudio.

HALL

Entrena unidades de infantería

Unidades entrenadas Grunts, Jackals y Hunters

**FÁBRICA**

Aquí se ensamblan vehículos.

Unidades entrenadas Ghost, Wraith y Locust. Unidad única de líder: Moto Brute (Líder Brute).

**CÚSPIDE**

Aquí se construyen unidades aéreas.

Unidades entrenadas Ingeniero, Banshee y Vampire.

**GENERADOR DE ESCUDO**

Protege tus edificios con un escudo de energía. Es posible añadir muchos escudos a una sola base.

**ASCENSOR GRAVITATORIO**

Transporta unidades hacia el líder. Cada base posee un ascensor gravitatorio automáticamente.

Para transportar tropas hacia tu líder, selecciona una o más unidades, coloca el punto de mira en el ascensor gravitatorio y pulsa **X**. También puedes activar la llamada del líder o la reunión global colocando el punto de mira sobre el ascensor gravitacional y pulsando **A** para acceder al menú del edificio.

¡Atención! No se puede transportar el Scarab usando el ascensor gravitatorio.



UNIDADES DE INFANTERÍA COVENANT

Se indica el nombre de todas las unidades Covenant, donde se entrenan y el nivel de tecnología necesario.

GRUNT

Hall ⚡ 0

Principal unidad de infantería Covenant. Lenta y de corto alcance. Comienza con una pistola de plasma.

Ataque especial de inicio Granada adhesiva.

PRIMERA MEJORA

PEONES Añade dos Grunts a cada escuadrón.



SEGUNDA MEJORA

AGUIJONEADOR Mejora la pistola de plasma a agujoneador para generar más daño.



TERCERA MEJORA

DIÁCONO Añade un diácono Grunt al escuadrón para aumentar la capacidad de combate por medio de la espiritualidad.



GRUNT SUICIDA

Centro de mando ⚡ 1

Unidad de fuerzas especiales. Comienza con una pistola de plasma. Versión perversa de los Grunts normales, listos para sacrificarse al recibir la orden.

Ataque especial de inicio Modo suicida: ataca con fiel entrega, detonando tanques de reserva de metano para aumentar los daños.

¡Atención! Disponible solo si el Inquisidor es el líder.

PRIMERA MEJORA

FERVOR Velocidad aumentada en el modo suicida.



SEGUNDA MEJORA

NIEBLA La explosión suicida añade daños adicionales por salpicadura.



JACKAL

Hall ⚡ 0

Unidad anti-infantería. Comienza con una carabina de medio alcance.



PRIMERA MEJORA

GUANTE DEFENSIVO Añade un escudo de energía para rechazar los proyectiles recibidos (el escudo se rompe cuando recibe demasiados daños).



SEGUNDA MEJORA

RIFLE DE HAZ Mejora el arma a un rifle de haz de partículas para aumentar el daño.



TERCERA MEJORA

GUANTE SUPREMO El escudo no se rompe cuando recibe demasiados daños.



HUNTER

Hall ⚡ 1

Unidad anti vehículo. Usa un cañón de vara de combustible.



PRIMERA MEJORA

ESCUDO DE UNIÓN Añade el escudo de Hunter, que rechaza los proyectiles.



SEGUNDA MEJORA

VÍNCULO ESPIRITUAL Aumenta el daño generado cuando los dos Hunters del vínculo están vivos.



TERCERA MEJORA

HAZ DE ASALTO El cañón de combustible mejora a rayo de combustible para aumentar el daño.



GUARDIA ÉLITE

Centro de mando ⚡ 1

Unidad de fuerzas especiales. Armadas con un ataque de espada de energía.

¡Atención! Disponible solo si el Profeta es el líder.



PRIMERA MEJORA

CAMUFLAJE Habilita la capa activa de camuflaje.



SEGUNDA MEJORA

ESCUDO PERSONAL Añade un escudo de energía personal.



BRUTE

Centro de mando ⚡1

Unidad de fuerzas especiales. Infantería pesada de asalto con potentes pistolas Brute.

¡Atención! Disponible solo si el Líder Brute es el líder.



PRIMERA MEJORA

PROPULSOR Habilita la capacidad propulsor.



SEGUNDA MEJORA

DISPARO ELÉCTRICO El disparo de los Brutes causa aturdimiento por electrocución.

**VEHÍCULOS COVENANT****GHOST**

Fábrica ⚡0

Unidad de exploración que comienza con dos armas frontales (puede recoger suministros de las cajas de recursos).



PRIMERA MEJORA

ARIETE MEJORADO Habilita el ataque especial ariete mejorado, que sirve para arremeter contra enemigos.



SEGUNDA MEJORA

ELUSIÓN Aumenta la posibilidad de evitar los ataques con granadas y misiles.



TERCERA MEJORA

ESCUDO SCOUT Añade un escudo de energía que repele algo del daño recibido.

**MOTO BRUTE**

Fábrica ⚡0

Unidad rápida de asalto y exploración (puede recoger suministros de las cajas de recursos).

Ataque especial de inicio Atropellar.

¡Atención! Disponible solo si el Líder Brute es el líder.



PRIMERA MEJORA

AUTOCAÑONES Añade dos cañones frontales de 35 mm para aumentar el daño.



SEGUNDA MEJORA

ESTABILIZADORES Mejora la precisión y el daño de los autocañones.



TERCERA MEJORA

EMBESTIDA Aumenta considerablemente el daño causado por atropellar y reduce el daño recibido.

**WRAITH**

Fábrica ⚡1

Principal tanque de batalla Covenant, con buena velocidad y excelente alcance. Está equipado con un mortero de plasma y una torreta.



PRIMERA MEJORA

ESCUDO PESADO Añade un escudo de energía que repele algo del daño recibido.



SEGUNDA MEJORA

PLASMA ARDIENTE Ataque especial que deja un charco burbujeante de plasma en el suelo para aumentar el daño.



TERCERA MEJORA

MODULADOR DE PLASMA Mejora importante del daño del mortero de plasma.



LOCUST

Fábrica ⚡ 2

Vehículo anti edificios. Está equipado con un rayo de plasma y escudos de energía.



PRIMERA MEJORA

SOBRECARGA Habilita el ataque especial de sobrecarga, que anula los escudos para aumentar el daño.



SEGUNDA MEJORA

AMPLIFICADOR DE ESCUDO Aumenta la velocidad de regeneración de los escudos de energía.

**SCARAB**

Centro de mando ⚡ 3

Súper unidad Covenant. Es cara de construir. Posee armaduras y blindajes pesados. Es capaz de exterminar cualquier clase de objetivo.



¡Atención! Los Spartans no pueden secuestrarlo.

SIN MEJORAS**UNIDADES AÉREAS COVENANT****INGENIERO**

Cúspide ⚡ 0

Unidad de apoyo. En lugar de atacar, los Ingenieros curan o reparan a las unidades aliadas.



PRIMERA MEJORA

ESTADO DE GRACIA Aumenta la velocidad de curación y reparación.



SEGUNDA MEJORA

DIGESTIÓN ARMONIOSA Aumenta la velocidad de movimiento.

**BANSHEE**

Cúspide ⚡ 1

Principal unidad aérea Covenant. Armada con cañones de plasma y ametralladoras de combustible.



PRIMERA MEJORA

PROPULSOR Habilita la capacidad especial de propulsor de velocidad.



SEGUNDA MEJORA

CAÑÓN DE REPETICIÓN Aumenta la velocidad de disparo de los cañones.



TERCERA MEJORA

SACRIFICIO Cuando está gravemente dañado, el Banshee tratará colisionar con objetivos terrestres para infligir daño en el área de efecto.

**VAMPIRE**

Cúspide ⚡ 2

Unidad anti aérea. Su torreta pesada de agujoneador bombardea una amplia área de efecto.



Ataque especial de inicio Estasis: bloquea temporalmente a los enemigos en un campo de estasis.

PRIMERA MEJORA

DRENAJE DE ESTASIS La capacidad estasis drena la vida de un objetivo y la usa para reparar el Vampire.



SEGUNDA MEJORA

BOMBA DE ESTASIS Cuando la capacidad estasis drena por completo un objetivo, este explota, infligiendo mucho daño de zona.



Soporte técnico al cliente

Soporte técnico disponible los siete días de la semana, vacaciones incluidas.

- En Estados Unidos o Canadá, llame al 1-800-4MY-XBOX
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 1-866-740-XBOX
- En México llame al 001-866-745-83-12
Usuarios de teléfono de texto (TTY): 001-866-251-26-21.
- En Colombia llame al 01-800-912-1830
- En Chile llame al 1230-020-6001
- En Brasil llame al 0800 888 4081

Para más información, visite nuestra página Web **www.xbox.com**.

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, nombres de dominio, emails, logotipos, personas, lugares y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, nombre de dominio, email, logotipo, persona, lugar 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 contrato 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.

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

Queda totalmente prohibido realizar cualquier acto no autorizado de copia, ingeniería inversa, transmisión, comunicación pública, alquiler, pago por jugar o elusión de la protección contra la copia.

© 2009 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Ensemble Studios, Halo, Halo Wars, el logotipo de Microsoft Game Studios, Windows, Windows Vista, Xbox, Xbox LIVE, los logotipos de Xbox y Xbox 360 son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.



Utiliza Bink Video. © Copyright 1997–2009 por RAD Game Tools, Inc.



Utiliza Granny Animation. © Copyright 1999–2009 por RAD Game Tools, Inc.



© Copyright 2006-2009 Audiokinetic Inc. Reservados todos los derechos.

Halo Wars utiliza Havok™. © Copyright 1999–2009 Havok.com Inc. (y sus licenciadores). Reservados todos los derechos. Visita www.havok.com para saber más.

www.halowars.com