MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este videojuego o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida del conocimiento) al exponerse a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Recomendamos que los padres supervisen a sus hijos mientras utilizan los videojuegos. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, mientras juega con un videojuego, deje INMEDIATAMENTE de utilizar el sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como lo permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos por hora mientras utiliza un videojuego.

ÍNDICE

1 Advertencia acerca de la epilepsia
4 Cómo instalar el juego
5 Comienza a jugar
6 Controles completos
8 El universo de Mass Effect™
9 Creación del personaje
12 Comienza el juego
16 Mapa de la galaxia
18 Datos del combate
23 Equipamiento
25 Datos de la patrulla
27 Mundos inexplorados
28 Vehículos
29 Desencriptar
30 Talentos
34 Créditos
37 Consejos sobre el rendimiento
38 Atención al cliente - ¡Estamos para ayudarte!
39 Garantía

También se encuentra disponible una versión electrónica de este manual para usuarios registrados en: **masseffect.com/manual/**

www.es.ea.com

CÓMO INSTALAR EL JUEGO

ATENCIÓN: Para conocer los requisitos del sistema, consulta el archivo Léeme.

Para instalar (usuarios con disco):

Coloca el disco en la unidad y sigue las indicaciones que aparecen en pantalla.

Cuando el juego se haya instalado, puedes ejecutarlo desde el menú de autoarranque o desde su ubicación en el menú INICIO.

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

Una vez descargado el juego con el Gestor de descargas de EA, haz clic en el icono de instalación que verás y sigue las indicaciones de pantalla.

Cuando se haya instalado, ejecuta el juego directamente desde el Gestor de descargas de EA.

NOTA: Si ya has comprado un juego y te gustaría instalarlo en otro ordenador, descarga e instala en primer lugar el Gestor de descargas de EA en el otro ordenador, a continuación ejecuta dicha aplicación y regístrate con tu cuenta de EA. Selecciona tu juego entre los que aparecen en la lista y haz clic en el botón Iniciar para descargarlo.

Para instalar (usuarios online de terceros):

Contacta con el distribuidor digital por quién compraste este juego para obtener instrucciones de instalación del mismo o cómo descargar y reinstalar otra copia.

***Mass Effect* suena mejor con Sound Blaster®**

La tarjeta de sonido Sound Blaster® X-Fi™ de Creative es un dispositivo compatible con EAX® ADVANCED HD™ que garantiza una experiencia de sonido óptima. Además de incluir unos realistas efectos EAX® ADVANCED HD™ de gran fidelidad sonora, también ofrece un gran número de voces (con las que reproducir varios sonidos a la vez) y un rendimiento 3D ultra rápido.

Los efectos de sonido de Mass Effect mejoran gracias al sonido ambiental EAX® ADVANCED HD™, ofreciendo una experiencia de sonido definitiva en aquellos sistemas compatibles. Para experimentar el mejor sonido de Mass Effect recomendamos una tarjeta de sonido de la serie Sound Blaster® X-Fi™.

Para saber más acerca de Sound Blaster X-Fi, visita **http://soundblaster.com**.

COMIENZA A JUGAR

Para ejecutar el juego (con el disco colocado en la unidad):

En Windows Vista™ los juegos se encuentran en el menú **Inicio > Juegos** y en anteriores versiones de Windows™ en el menú **Inicio > Programas** (o **Todos los programas**).

ES IMPRESCINDIBLE TENER UNA CONEXIÓN A INTERNET, AUTENTIFICARSE ONLINE Y ACEPTAR EL ACUERDO DE USUARIO FINAL PARA PODER JUGAR. PARA MÁS INFORMACIÓN, VISITA WWW.EA.COM.

CONTROLES COMPLETOS

Controles generales

Acción	Teclado
Interactuar	**E** o **INTRO**
Cancelar	**Q**
Ordenador de la misión	**ESC**
Mapa	**M**
Equipamiento	**I**
Patrulla	**U**
Diario	**J**
Códice	**O**
Guardado rápido	**F6**

Controles de visualización

Acción	Teclado
Desplazarse delante/atrás/ izquierda/derecha	**W/S/A/D**
Mirar/Apuntar	Ratón
Asaltar	**MAYÚS** izquierdo
Caminar	**Z**
Agacharse	**CTRL** izquierdo

Armas

Acción	Teclado
Disparar	Hacer clic
Hacer zoom	Mantener clic derecho
Lanzar/detonar granada	**R**
Primeros auxilios	**F**
Panel de tácticas	Mantener **BARRA ESPACIADORA**
Arma anterior/siguiente	**[/]**
Pistola	**F1**
Escopeta	**F2**
Fusil de asalto	**F3**
Fusil de francotirador	**F4**

Poderes

Acción	Teclado
Panel de tácticas	Mantener **BARRA ESPACIADORA**
Activar accesos rápidos	**V**
Accesos rápidos 1– 8	**1 – 8**

Órdenes

Acción	Teclado
Panel de tácticas	Mantener **BARRA ESPACIADORA**
Moverse	Flecha arriba
Cubrirse	Flecha abajo
Reagruparse	Flecha izquierda
Atacar	Flecha derecha

Vehículos

Acción	Teclado
Ametralladora	botón izquierdo del ratón
Cañón	botón derecho del ratón
Zoom de la torreta	**MAYÚS** izquierdo
Saltar	**BARRA ESPACIADORA**
Reparar vehículo	**F**

Corre el año 2183 y el hombre domina la capacidad de viajar a través de la galaxia a velocidades superiores a la de la luz, entrando en contacto con multitud de razas alienígenas. La humanidad lucha por encontrar su sitio en la extensa comunidad galáctica.

Representas al comandante Shepard de la Flota de la Alianza de Sistemas a bordo de la nave Normandy, la primera y última línea defensiva de la humanidad ante las extrañas maravillas de una inmensa, y a menudo peligrosa, galaxia. Con tus acciones y decisiones decidirás el destino de la raza humana y determinarás el futuro de toda una galaxia.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

En el menú principal, haz clic en Iniciar nueva carrera. Accederás a la base de datos del Ordenador de la misión y comenzará la creación de tu perfil que confirmará tu identidad.

Tienes dos opciones la primera vez que creas tu personaje:

- Jugar de forma predeterminada como el comandante Shepard y elegir un nombre.
- Crear un personaje personalizado y llevar el control de todos sus detalles.

Creación del personaje personalizado

Comienza escribiendo un nombre para el comandante Shepard.

Después, elige la historia de tu personaje personalizado: Humano, Colono o Alienígena. Esta elección supone la primera de muchas otras que influirán en la forma en que el personaje reaccionará durante el juego.

Selecciona un perfil psicológico: Superviviente, Héroe de guerra o Implacable.

Elige la clase a la que pertenecerá el personaje. La opción predeterminada de tu personaje es Soldado.

Clases

Hay seis clases fundamentales, cuya fortaleza varía hasta en tres áreas

para el jugador y en dos para los miembros de la patrulla. Algunas clases concentran toda su fortaleza en una sola especialidad, mientras que otras la dividen en dos para equilibrar sus tácticas.

Las habilidades de combate causan los mayores daños a los enemigos. Las habilidades técnicas permiten descifrar sistemas de seguridad y debilitar las armas del enemigo. Las habilidades bióticas hacen que se pueda manipular el mundo físico mediante los impulsos cerebrales.

Soldado; Especialista en combate

El soldado es un resistente guerrero capaz de enfrentarse a distintas situaciones de combate. Cuenta con más salud, la más amplia selección de armas y, con el tiempo, puede llevar armadura pesada. Su juego se centra en estar donde está la acción, escoger el arma adecuada en situaciones tácticas y sobrevivir a sus adversarios.

Ingeniero; Técnico especialista

El ingeniero es un técnico especialista capaz de manipular el entorno con facilidad y rapidez sirviéndose de habilidades específicas. Su juego se centra en configurar el campo de batalla durante el combate, curar a los de su bando y debilitar al enemigo neutralizando sus armas y escudos.

Adepto; Especialista biótico

El adepto es el biótico definitivo, capaz de influir en el mundo físico con el poder de su mente. Pueden emplear sus poderes bióticos para manipular en gran medida los objetos del entorno, incluyendo objetivos enemigos próximos. Su juego se centra en deshabilitar y neutralizar al enemigo al tiempo que causan una gran cantidad de daños.

Infiltrado; Combate y técnica

El infiltrado es un guerrero experto en tecnología capaz de ganar batallas neutralizando y matando rápidamente al enemigo. Su juego se centra en desbloquear rutas alternativas, hacerse con un buen equipamiento y posicionarse con ventaja frente al enemigo en el combate.

Vanguardia; Biótica y combate

La vanguardia es un combatiente poderoso que combina los poderes ofensivos del adepto y el soldado. Tienen acceso a varias armas y armaduras, además de a los poderes bióticos. Su juego se basa en eliminar al enemigo rápidamente con una fuerza brutal.

Centinela; Biótica y técnica

El centinela pertenece a la clase más flexible, capaz de combinar tecnología y biótica para manipular el entorno, neutralizar y atacar al enemigo o defender a su bando. Su juego se centra en proteger a los suyos mediante barreras cinéticas y curarles con su avanzada formación médica.

Personalización facial

En la pantalla Facial Customization podrás diseñar una cara única para tu personaje. Puedes personalizar toda la cara o centrarte en una zona determinada, como los ojos o la nariz. Mueve las barras deslizadoras para modificar una gran variedad de detalles faciales. Selecciona Terminar para confirmar la cara que has creado.

Diálogos

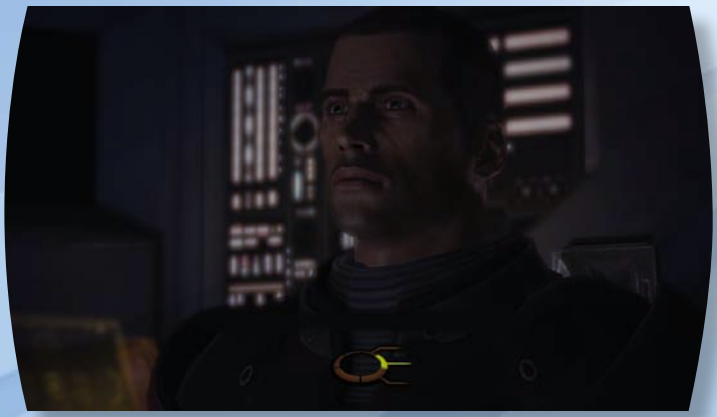
La posibilidad de elección del diálogo cinematográfico de *Mass Effect* te permite ajustar tu personaje y la historia mediante la rueda de conversaciones que hay en la parte inferior de la pantalla.

Con las opciones a la izquierda de la rueda ahondarás en una conversación, mientras que con las opciones de la derecha la conversación irá concluyendo.

La parte superior de la rueda normalmente corresponde al camino modélico, con el que tu personaje toma decisiones desinteresadas, colectivas. La parte inferior de la rueda por lo general coincide con el camino del renegado, con el que tu personaje se vuelve más agresivo y hostil.

Cuando empleas puntos de talento para los talentos de Intimidación y Encanto, aparecen nuevas opciones a la izquierda de la rueda que podrían demorar la conversación. Las opciones de Encanto aparecen en letras azules mientras que las opciones de Intimidación aparecen en rojo. (Consulta *Talentos* en la pág. 30 para saber más sobre el tema).

Haz clic en tu respuesta para mantener un estilo cinematográfico. En el momento en que veas la rueda de conversaciones podrás elegir tu respuesta. Tu personaje hablará en el momento más adecuado. Pulsa la **BARRA ESPACIADORA** para saltar una frase del diálogo.



Interfaz

A medida que avanzas en el juego, consigues XP (puntos de experiencia) al explorar nuevas áreas y conversar con otros personajes.

Cuando puedas interactuar con alguien o algo del entorno, aparecerá un círculo dentro del símbolo azul del enfoque. Pulsa **INTRO** para interactuar.

1 Barra de selección

2 Símbolo de enfoque

En la pantalla aparecen tus puntos XP durante un momento. En la pantalla Pelotón del Ordenador de la misión también puedes ver los puntos XP que has ganado. (Consulta *Datos de la patrulla* en la pág. 25 para saber más sobre este tema).

Nueva entrada en el Ordenador de la misión

XP ganados

Total XP

Minimapa

Ordenador de la misión

Pulsa **ESC** para que aparezca el Ordenador de la misión. Para seleccionar una opción, haz clic. Si hay alguna novedad en un área, esta parpadeará.

El Ordenador de la misión te da acceso a los siguientes datos del juego:

Equipamiento	Comprueba qué arma, armadura y demás objetos llevas en ese momento, además de conocer las opciones para equiparte con nuevos objetos.
Opciones	Aquí podrás modificar las opciones del juego, de los controles, gráficas y de sonido, entre otras. La mayoría de estas opciones influyen en la dificultad del juego y en el aspecto visual, así que estudia bien estas opciones.
Mapa	Observa dónde te encuentras y los puntos de interés.
Guardar	Guarda tu partida en el lugar y momento en que te encuentres.
Pelotón	Estudia tus estadísticas y las de tus compañeros de pelotón.
Cargar	Carga tus partidas guardadas.
Diario	Echa un vistazo a las últimas misiones en curso.
Códice	Conoce a fondo el Universo de *Mass Effect*.

El combate

El sistema de combate de *Mass Effect* incluye un control preciso y una toma de decisiones razonadas.

Para sacar o guardar tu arma, pulsa **Q**.

Para cambiar de arma, usar una habilidad especial u ordenar un movimiento a algún miembro de la patrulla, mantén pulsada la **BARRA ESPACIADORA** para acceder a las órdenes, habilidades y armas disponibles. Haz clic en las órdenes dadas a cada miembro de la patrulla y después suelta la **BARRA ESPACIADORA** para volver al juego. (Consulta *Datos del combate* en la pág. 18 para saber más sobre este tema).

Subiendo de nivel

Subir de nivel

Tu patrulla y tú podréis subir de nivel si acumuláis XP al derrotar a los enemigos, usáis determinadas habilidades y completáis las misiones.

Hay un fondo común de puntos XP para toda la patrulla. Todas las acciones de la patrulla engrosan el fondo común y todos sus miembros suben de nivel al mismo tiempo, incluidos los que hubieran vuelto a la Normandy y no participen activamente en la patrulla.

Ventajas de subir de nivel

Cuando tu personaje alcanza un nuevo nivel:

- Cuando tu personaje alcanza un nuevo nivel:
- Consigues puntos de talento. Puedes gastarlos en cualquier momento para mejorar tu personaje.

Subida de nivel automática y Deshacer puntos de talento

Haz clic en Subida de nivel automática para distribuir tus puntos de talento automáticamente.

Cuando hayas gastado los puntos de talento, podrás hacer clic en Deshacer puntos de talento para deshacer los cambios.

MAPA DE LA GALAXIA

El mapa de la galaxia se sitúa en el centro del puesto de mando de la Normandy. Para acceder a él, sube la plataforma y selecciona la imagen holográfica de la galaxia. El mapa tiene cuatro niveles, cada uno con varios niveles de detalle para desplazarse por la galaxia.

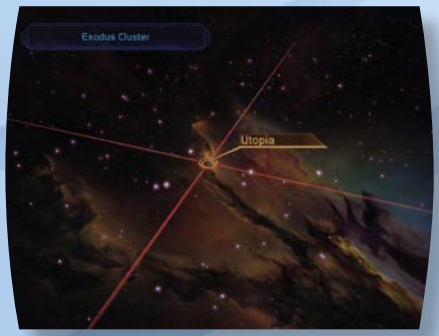
Haz clic en un lugar para viajar hasta el mismo. Con el clic derecho, alejas la vista. Pulsa **ESC** para salir del mapa de la galaxia.

Nivel Galaxia

Muestra una vista de arriba abajo de la galaxia y los grupos de estrella conectados por los relés de masa.

Nivel Grupo

Indica los sistemas de estrellas que puedes explorar y una lista de los cuerpos planetarios a los que puedes viajar en cada sistema, incluyendo planetas, campos de asteroides y estructuras artificiales como estaciones espaciales.



Nivel Sistema

Despliega una vista detallada del sistema de planetas seleccionado, con datos de la estrella y de los cuerpos planetarios que se pueden explorar.

Nivel Planetas

Muestra todas las características del cuerpo planetario o del objeto sobre el que orbitas, incluyendo datos y elementos de recorrido relevantes.

DATOS DEL COMBATE

Entre los elementos del panel de datos se incluyen:

Retícula del blanco	Apunta a los objetos de tu entorno. Los enemigos aparecen de color rojo y los objetos amistosos de azul. Los riesgos del combate se destacan en naranja.
Barra de estado del grupo	Indica el estado de salud de la patrulla y nivel de los escudos en tiempo real. También muestra el movimiento de la patrulla.
Radar	Localiza a los blancos enemigos que están al alcance. También muestra las marcas hechas en el mapa del juego.
Barra de selección	Muestra el nombre del objeto seleccionado y los resultados tras pulsar **E**.

El sistema de combate permite tener un control sincronizado de los movimientos, decisiones y posición de la cámara. Estas son las opciones del núcleo:

Apuntar: Mantén pulsado el botón derecho del ratón para mover la retícula del blanco. Las habilidades y el fuego de tus armas se situarán en el centro de la retícula.

Ayuda para apuntar: Un icono de ayuda para apuntar te muestra al enemigo más próximo a la retícula. Haciendo clic derecho aumentas la precisión de las armas que hayas ejercitado. (Para ejercitar un arma, emplea puntos de talento en esa arma).

Precisión: El fuego ininterrumpido con un arma disminuye su precisión con el tiempo. Sin embargo, cuanto más entrenes con un arma, mayor precisión tendrá.

La precisión disminuye con los siguientes factores:

- **Retroceso**; las armas de fuego tienen un efecto de retroceso que reduce su precisión al apuntar.
- **Cansancio**; correr termina por agotar. (Pulsa **MAYÚS** izquierdo para correr o asaltar a un enemigo).

Panel de tácticas

En el panel de tácticas podrás hacer una pausa durante el juego, elegir armas, dar órdenes y usar habilidades.

Para usar las habilidades, cambiar de arma o dar una orden de movimiento, mantén pulsada la **BARRA ESPACIADORA** para que aparezca el panel de tácticas.

Mientras mantienes pulsada la **BARRA ESPACIADORA**, pasa el ratón por los iconos de habilidades para leer la información de una habilidad. Haz clic en la habilidad que quieres usar, el arma que quieres cambiar o la orden táctica que quieres dar.

Para seleccionar las habilidades y órdenes tácticas con el puntero, haz clic derecho y mantenlo pulsado, después apunta con el ratón. Puedes dar órdenes de movimiento a los miembros de tu patrulla (como atacar, mantenerse, moverse o reagruparse) y órdenes para emplear las habilidades o cambiar de arma al mismo tiempo. Para realizar la habilidad escogida, dar la orden o cambiar de arma, suelta la **BARRA ESPACIADORA**.

Cómo asignar teclas rápidas

Puedes arrastrar y soltar cualquiera de las habilidades de Shepard hasta los accesos rápidos numerados que hay en la parte superior izquierda del panel de datos y así utilizar la habilidad en tiempo real. Pulsa la tecla numérica correspondiente para desatar los poderes desde los accesos rápidos.

Órdenes de patrulla

Utiliza las teclas de flecha para dar órdenes a la patrulla sobre el terreno:

- Pulsa Flecha arriba para enviar a tu patrulla al lugar que hayas marcado como objetivo.
- Pulsa Flecha abajo para ordenarles que se pongan a cubierto.
- Pulsa Flecha derecha para ordenarles que ataquen a un enemigo en concreto.
- Pulsa Flecha izquierda para ordenarles reagruparse en tu posición y que te sigan.

Armas

Pistolas

Las pistolas son de gran precisión, tienen poco retroceso y se manejan fácilmente mientras te mueves. Son eficaces a diferentes distancias aunque infringen un daño limitado. Pueden entrenar con pistolas los soldados, ingenieros, adeptos, vanguardias e infiltrados.

Escopetas

Las escopetas tienen una tasa de tiro baja y gran retroceso, pero causan grandes daños a varios objetivos cuando se disparan a corta distancia. Pueden entrenar con escopetas los soldados y vanguardias.

Fusiles de asalto

El fusil de asalto es el armamento estándar de la mayoría de soldados ya que proporciona un buen equilibrio entre potencia de tiro, alcance y precisión. Únicamente los soldados pueden entrenar con fusiles de asalto.

Fusiles de francotirador

Los fusiles de francotirador tienen un largo alcance, son muy precisos y causan daños considerables. Aunque cuentan con una tasa de tiro limitada, son prácticamente inservibles a corta distancia. Sólo pueden entrenar con fusiles de francotirador los soldados y los infiltrados.

Granadas

Las granadas de la Alianza tienen forma de discos, pueden recorrer grandes distancias y se pueden acoplar a los objetivos o superficies lisas para detonarlas a distancia. Únicamente tú, comandante Shepard, podrás usarlas.

Pulsa **R** para lanzar una granada y, a continuación, vuelve a pulsar **R** para detonarla. Si no se detonan, las granadas explotan automáticamente pasados 10 segundos.

Blindajes

Armadura ligera

La armadura ligera proporciona un nivel de protección básico ante los ataques del enemigo y minimaliza la desventaja por el movimiento que influye en la precisión de las armas. Todas las clases pueden llevar una armadura ligera.

Armadura media

La armadura media ofrece un mayor nivel de protección aunque aumenta la desventaja por el movimiento que influye en la precisión de las armas. Los soldados pueden llevarla desde el inicio aunque las vanguardias y los infiltrados deberán entrenar para poder equiparse con ella.

Armadura pesada

La armadura pesada proporciona el mayor nivel de protección ante el fuego enemigo, aunque cuenta con la mayor desventaja de movimiento que influye en la precisión de las armas. Sólo los soldados del frente especialmente entrenados pueden llevarla. Ninguna clase puede equiparse con una armadura pesada desde el inicio, aunque los soldados pueden entrenarse para llevarla.

Estas son las clases de equipamiento:

■ Armaduras	■ Granadas	■ Escopetas
■ Fusiles de asalto	■ Omniherramientas	■ Fusiles de francotirador
■ Bioamplificadores	■ Pistolas	

Mejoras

Con las mejoras se puede perfeccionar y personalizar el equipamiento, aumentar los daños, mejorar los escudos, etc. Sólo puedes realizar mejoras en estas clases de equipamientos: armaduras, armas, munición y granadas.

Cada elemento del equipamiento cuenta con una ranura de mejora determinada. Por ejemplo, la ranura de munición para un arma solo se puede mejorar con una mejora de munición.

Para mejorar un equipamiento, entra en el Ordenador de la misión y selecciona Equipamiento. Elige la pieza que quieres mejorar en la zona de selección que se encuentra en la parte inferior derecha y, a continuación, pulsa el elemento para que aparezca la pantalla de mejoras.

Para mejorar la munición, selecciona el arma que lleva esa munición y después pulsa en el icono de la munición para ver la mejora de munición (si no hay icono de munición significa que no hay mejora disponible). Pulsa en el botón de equipamiento o doble clic en la mejora para confirmarla y salir.

Bioamplificadores

Los bióticos pueden aumentar sus poderes en determinadas disciplinas mediante el uso de amplificadores. Estos dispositivos diseñados de manera especial a veces tienen forma de pequeños accesorios electrónicos que llevan los bióticos en la oreja o detrás de la cabeza.

Omniherramientas

Son herramientas multiusos de diagnóstico y fabricación que se usan en el campo de batalla con distintos fines, como el pirateo informático, la desencriptación o en reparaciones.

Recursos

Contenedores

Los contenedores se encuentran en todos los planetas y suelen almacenar recursos y equipamiento de valor. Tienen un aspecto parecido a las taquillas metálicas o los contendores de carga. No se pueden meter objetos en los contenedores.

Omnigel

Se denomina omnigel a los materiales tecnológicos que se pueden recuperar del entorno. Si se usa con una omniherramienta de pueden hacer trabajos eléctricos y de desencriptación. También se puede usar el omnigel para repara el Mako, tu vehículo.

Los créditos

Los créditos son la principal unidad monetaria del universo de Mass Effect.

Medigel

Este gel médico cura distintas heridas y dolencias. Se puede conseguir mediante el saqueo o de los bots. También se puede adquirir una mejora del medigel en algunas tiendas. Pulsa **F** para abrir el botiquín de primeros auxilios.

Información de los miembros del pelotón

Selecciona Pelotón en el ordenador de la misión y aparecerá la información disponible para cada miembro de la patrulla. Esta información incluye:

1. Nombre
2. Clase
3. Aspecto
4. Medidores de Virtud y Rebeldía (sólo en Shepard)
5. XP y nivel
6. Salud
7. Talento desbloqueado
8. Talento bloqueado
9. Descripción del talento
10. Puntos de talento no gastados

Nivel actual

A medida que adquieres experiencia, ese avance se refleja en tu nivel.

Siempre que adquieras la experiencia suficiente para pasar a un nuevo nivel, obtendrás puntos de talento que podrás emplear para comprar rangos mayores u otros talentos.

Salud

Aquí ves los niveles de salud máximo y actual. La salud indica tu habilidad para recibir daños durante el combate. Si tu salud llega a cero, morirás. La salud aumenta hasta el máximo a medida que avanzas en el juego.

Puntos de experiencia

Se muestran tus XP o puntos de experiencia actuales y el total que necesitas para pasar al siguiente nivel.

Medidores de Virtud y Rebeldía

Estos medidores registran tus elecciones a lo largo del juego.

El medidor de Virtud aumenta cuando tus elecciones son nobles, colectivas o desinteresadas. Estos modélicos jugadores consiguen sus objetivos haciendo lo que deben y como deben.

El medidor de Rebeldía aumenta cuando tus elecciones son agresivas, egoístas o crueles. Los renegados cumplen sus objetivos por los medios que sean necesarios.

Talentos

Mediante la asignación de puntos a los talentos se mejora el combate, la tecnología y la biótica, además de activar las habilidades especiales propias de cada talento.

Tanto tu patrulla como tú podéis mejorar los talentos de este mismo modo. (Consulta *Talentos* en la pág. 30 para saber más sobre el tema).

Selección del pelotón

En la pantalla Selección del pelotón podrás reclutar a una patrulla equilibrada basándote en los talentos bióticos, tecnológicos y de combate de cada miembro potencial de la patrulla.

Desplázate con el ratón por los miembros de la patrulla que estén disponibles. Haz clic en un miembro para sacarle o incorporarle a tu equipo. En cualquier momento podrás hacer clic en Examinar pelotón para echar un vistazo a tu patrulla. Cuando estés satisfecho, haz clic en el botón Aceptar.

Sólo puedes elegir a los miembros de la patrulla bajo estas dos circunstancias:

- Cuando te encuentres por primera vez con un nuevo y potencial miembro de la patrulla.
- Cuando salgas de la Normandy, donde podrás regresar para cambiar a los miembros de tu patrulla.

Elige a tu patrulla con cuidado; cuando salgas de la Normandy, no podrás hacer cambios hasta que vuelvas.

Cómo desplazarse hasta un mundo inexplorado

Las misiones a lo largo del Cruce de Ática te conducirán a mundos inexplorados con misteriosas anomalías. Para descubrir la naturaleza de esas anomalías, tendrás que desplazarte, aterrizar y explorar esos planetas.

Desde el mapa de la galaxia, selecciona Navegación por grupos, Navegación por sistemas y, después, Aterrizajes planetarios.

Después de aterrizar en un plantea, explora el terreno en el Mako, equipado con potentes sensores para detectar la presencia de alienígenas enemigos, anomalías tecnológicas y recursos.

Utiliza el mapa del ordenador de la misión sobre un mundo inexplorado para descubrir qué hay en las proximidades. Haz clic derecho sobre el mapa para fijar un destino, el cual aparecerá en el radar del juego como una flecha.

Cómo abandonar un mundo inexplorado

Cuando estés preparado para dejar un mundo inexplorado y regresar a la Normandy, entra en el Mako y haz clic en Volver a la Normandy.

Si vas a pie,

1. Pulsa **ESC** para que aparezca el ordenador de la misión y, a continuación, selecciona Mapa.
2. Haz clic en Volver a la Normandy.

Mako

El Mako es un vehículo de combate de infantería y de exploración. Puede transportaros a ti y a tu patrulla hasta el campo de batalla, donde proporciona protección y fuego de apoyo.

Para entrar en el Mako, apuntaal vehículo y luego pulsa **E**.

Para conducirlo, pulsa **W**. Pulsa **S** para ir marcha atrás, y pulsa **A** y **D** para girar a izquierda y derecha. Pulsa la **BARRA ESPACIADORA** para saltar por encima de un terreno escabroso o para esquivar el fuego enemigo.

Pulsa **MAYÚS** izquierdo para hacer zoom con la cámara del cañón, clic derecho para dispararlo y haz clic izquierdo para disparar la ametralladora.

Para salir del Mako, primero busca un lugar seguro sobre un terreno firme y, a continuación, pulsa **Q**. Ten en cuenta el nivel de riesgo del exterior antes de partir, ya que solo puedes sobrevivir durante un tiempo en ciertas atmósferas inhóspitas.

El panel de datos del vehículo indica los niveles de escudo y salud de los miembros de la patrulla, además del estado de las armas y el equipamiento del Mako.

Cómo reparar el Mako

Puedes emplear omnigel para reparar el Mako sobre el terreno, para ello pulsa **F**. Pero antes, tendrás que detener el Mako, quedarte dentro y dejar de disparar.

DESENCRIPTAR

Algunos contenedores y puertas están cerradas y solo se abren saltándose su seguridad con una omniherramienta y el talento para desencriptar. Si encuentras un dispositivo de seguridad, podrás utilizar omnigel o reventar su seguridad a mano.

La desencriptación emplea una omniherramienta para acceder al mecanismo de seguridad y sortear cortafuegos y escáneres. Si intentas saltarte la seguridad de un sistema manualmente, deberás hacerlo en un tiempo determinado.

Mueve el ratón para girar la sonda alrededor de la omniherramienta, después haz clic para pasar una entrada o clic derecho para ir hacia atrás. También puedes pulsar **A/D** para mover la omniherramienta a izquierda y derecha, y después pulsar **W** para avanzar o **S** para retroceder por una entrada.

TALENTOS

Un talento es una especialidad que se puede mejorar según avanzas en el juego. A medida que adquieres experiencia, consigues puntos de talento que puedes emplear para mejorar las características de tu personaje.

Los talentos que se encuentran disponibles para tu patrulla y tú dependen de

la clase elegida durante la creación del personaje. En las fases de activación, marcada con unos iconos sobre el talento, se desbloquean nuevas habilidades u otros talentos en la pantalla Pelotón.

Talentos para el combate

Pistolas; aumenta la precisión y los daños al empuñar una pistola. Activa la habilidad Tirador para disparar con mayor rapidez y precisión durante un tiempo.

Escopetas; aumenta la precisión y los daños al empuñar una escopeta. Activa la habilidad Masacre para disparar con la escopeta una gran carga explosiva con la que causar daños al enemigo.

Fusiles de asalto; aumenta la precisión y los daños al empuñar un fusil de asalto. Activa la habilidad Aniquilación para disparar el arma con ráfagas más largas y precisas.

Fusiles de francotirador; aumenta la precisión y los daños al empuñar un fusil de francotirador. Activa la habilidad Asesinato con la que se aumenta el daño causado por el siguiente disparo.

Armadura; aumenta la cantidad de daños que puede amortiguar la armadura y permite equiparte con una armadura pesada dependiendo de la clase a la que pertenezcas. Activa la habilidad Mejora de escudo que restablece tus escudos en combate.

Entrenamiento de asalto; aumenta los daños causados por las armas y el combate cuerpo a cuerpo. Activa la habilidad Subidón de adrenalina que pone al mínimo el nivel de tranquilidad de todos tus talentos para que puedas usarlos inmediatamente.

Forma física; Mejora tu salud, aumentando al máximo el nivel de daños que puedes soportar antes de morir. Activa la habilidad Inmunidad que aumenta la protección contra daños durante algún tiempo.

Entrenamiento de espectro; aumenta la salud, precisión y eficacia ante todos los ataques y poderes. Concede la habilidad Unidad con la que puedes revivir a los miembros de tu patrulla si les hieren en combate.

Talentos tecnológicos

Amortiguación; aumenta el radio de explosión de las minas tecnológicas. Activa un campo de amortiguación que anula las habilidades bióticas y tecnológicas del enemigo durante el combate.

Decodificación; te permite usar omnigel para saltarte los sistemas de seguridad y abrir puertas o contenedores. En última instancia, activa el Sabotaje, con el que neutralizar rápidamente las armas del enemigo en combate.

Pirateo de la IA; aumenta la velocidad de recarga de las minas de proximidad tecnológica. Por último, activa la habilidad de ataque a la IA, con la que controlarás la inteligencia artificial de los enemigos robots para que ataquen a todo lo que les rodee, incluidos ellos mismos.

Electrónica; aumenta la resistencia de los escudos y te permite sortear el sistema de seguridad de algunos objetos bloqueados. También activa el uso de Sobrecarga para dañar y neutralizar los escudos enemigos durante el combate.

Talentos bióticos

Lanzamientos; genera un campo biótico que lanza los objetos que están a su alcance.

Alzamiento; genera un campo biótico que eleva objetos.

Alteración; genera un campo biótico que hace añicos lentamente cualquier objeto que toca, causando daños en los blindajes y reduciendo su eficacia temporalmente.

Singularidad; genera un campo biótico que hace que los objetos salgan volando y se destrocen al chocar violentamente entre sí.

Barrera; genera un campo biótico que absorbe los disparos de las armas.

Estasis; genera un campo biótico que rodea y aísla a cualquier objeto que toca, evitando que el enemigo se mueva o ataque, pero también impidiéndote que les hagas daño.

Otros talentos

Encanto; aumenta las posibilidades de atracción durante una conversación, disminuyendo los créditos necesarios para comprar objetos en las tiendas.

Intimidación; aumenta las posibilidades de intimidación durante una conversación, incrementando los créditos obtenidos al vender objetos en las tiendas.

Talentos de clase

Algunos talentos son inherentes a las clases de personajes.

Soldado; mejora y regenera la salud.

Ingeniero; reduce el tiempo de carga de las habilidades tecnológicas y aumenta la resistencia tecnológica.

Adepto; reduce el tiempo de carga de las habilidades bióticas y aumenta la resistencia biótica.

Infiltrado; aumenta los daños producidos por las minas tecnológicas y reduce el sobrecalentamiento de los fusiles de francotirador y las pistolas.

Centinela; reduce el tiempo de recarga de las habilidades tecnológicas y bióticas, aumenta los daños y la precisión de las pistolas y concede la habilidad Tirador.

Vanguardia; aumenta la resistencia biótica y los daños causados por escopetas y pistolas.

Mejora de talentos

Tanto tu patrulla como tú contáis con una serie de talentos que representan el entrenamiento, fortaleza y posibilidades de cada personaje. Si empleas puntos de talento con ellos, algunos aspectos del personaje se fortalecerán y, con el tiempo, se desbloquearán nuevos ataques, mejoras físicas, técnicas y habilidades.

Puntos de talento

Utiliza los puntos de talento para adquirir rangos superiores.

Pulsa **ESC** para acceder al ordenador de la misión y luego pulsa **U** o bien elige una patrulla. Haz clic en la sección del talento que esté disponible o en los iconos + y - para añadir o borrar rangos.

Especialización

La especialización aumenta los talentos propios de cada clase. Después de cumplir con una misión opcional de la Flota de la Alianza de Sistemas, escoge una especialización para tu personaje, lo que aumentará hasta el máximo los puntos de talento que podrás emplear para comprar talentos de la clase a la que pertenece.

CRÉDITOS

BioWare

Director del proyecto
Casey Hudson
Diseñador jefe
Preston Watamaniuk
Redactor jefe
Drew Karpyshyn
Director artístico
Derek Watts
Programador jefe
David Falkner
Productores ejecutivos
Ray Muzyka (Consejero delegado)
Greg Zeschuk (Presidente)
Animadores
Jonathan Cooper – Animador jefe
Cristian Enciso
Chris Hale
Ben Hindle
Mark How
Rick Li
Marc-Antoine Matton
Kees Rijnen
Dave Wilkinson
Animadores cinematográficos
Shane Welbourn – Animador jefe
Tony de Waal
Nick DiLiberto
Mike Higgins
Ryan Kemp
Brad Kinley
Colin Knueppel
Pasquale LaMontagna
Parrish Ley
Greg Lidstone
Joel MacMillan
Sherridon Routley
Director del Dep. de Animación y Escenas cinematográficas
Steve Gilmour
Diseñadores de personajes
Mike Spalding – Diseñador jefe
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach
Arte conceptual
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes
Arte de la interfaz de usuario gráfica
Nelson Housden
Arte de los niveles
Mike Trottier – Diseñador jefe
Don Arceta
Kally Chow
Tristan Clarysse
Nolan Cunningham
Boali Dashtestani
Michael Jeffrey
Noel Lukasewich
Chris Ryzebol
Marcel Silva
Mike Smith
Jason Spykerman
Neil Valeriano
Gina Welbourn
Diseñadores técnicos
Adrien Cho – Diseñador jefe
Brian Chung
Jeff Vanelle
Arte de los efectos visuales
Shareef Shanawany – Diseñador jefe
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan
Director del Dep. de Arte
Dave Hibbein
Diseño de sonido
Steven Sim – Diseñador jefe
Michael Kent – Diseñador adjunto
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot
Diseño de sistemas cinematográficos
Brad Prince – Diseñador jefe
Diseñadores cinematográficos
Ken Thain – Diseñador jefe
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi
Diseñadores de sistemas
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller
Diseñadores técnicos
Dusty Everman – Diseñador jefe
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski
Redactores
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes
Editor
Cookie Everman
Director del Dep. de Diseño
Kevin Barrett
Jefes de proyecto
Yanick Roy – Coordinador
Corey Andruko
Ayudantes de producción
Steve Lam
Nathan Plewes
Productor de operaciones y recursos externos
Shauna Perry
Ayudantes de producción de recursos externos
Teresa Cotesta
Melanie Fleming
Jefe de proyecto de localización
John Campbell
Director del Dep. de Producción
Duane Webb
Programador jefe de aplicaciones
Darren Wong
Programadores
Marc Audy
Robert Babiak
Noel Borstad
Skye Boyes
Jason Ewasiuk
Dan Fessenden
Prashan Gunasingam
Dan Hein
Brenon Holmes
Ryan Hoyle
Mark Jaskiewicz
Oliver Jauncey
Don Moar
Daniel Morris
Christina Norman
Chris Orthner
Chris Ozeroff
Chris Petkau
Rejean Poirier
Shawn Potter
Zousar Shaker
Janice Thoms
Craig Welburn
John Wetmiller
Programadores de aplicaciones
Chris Christou
Andy Desplenter
Blake Grant
Carson Knittig
Stefan Lednicky
Chris Mihalick
Brent Scriver
Kris Tan
Jon Thompson
Ryan Warden
Tom Zaplachinski
Programadores gráficos
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters
Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek
Director adjunto del Dep. de Programación
Aaryn Flynn
Analistas del Control de calidad
Scott Langevin – Analista jefe
Bob McCabe – Diseñador jefe
Kim Hansen – Jefe de tecnología
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille
QA Programmers
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou
Probadores temporales del control de calidad
Vanessa Alvarado
Zachery Blanchette
Reid Buckmaster
Chris Buzon
Chris Corfe
James Farmer
Andrew Gauthier
Darren Gilday
Stanley Hunt
Raymond Huot
Andrea Hussey
Thomas Jalbert
Chris Johnstone
Jack Lamden
Arone LeBray
Michael Liaw
Jonathan Pacholuk
Richard Poulin
Kyle Shewchuk
Ameet Thandi
Kevin Therrien
Malcom Tough
Thomas Trachimowich
Daniel Trottier
Tayce Wilson
Director del Dep. de Control de calidad
Phillip DeRosa
Arte de Add'l
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki
Diseño de Add'l
Rafael Brown
Charly Carlos
Eric Fagnan
Chris Hepler
Scott Horner
Mike Laidlaw
Paul Marino
Kevin Martens
Aidan Scanlan
Kris Schoneberg
Jay Turner
Programación de Add'l
Chris Blackbourne
Howard Chung
Jordan Dubuc
Jan Goh
Michael Graves
Chris Johnson
Scott Meadows
James Redford
Sidney Tang
Julie West
Graham Wihlidal
Peter Woytiuk
Producción de Add'l
Alain Baxter
Control de calidad de Add'l
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanaie
Compositores de la partitura original
Jack Wall - Lead
Sam Hulick
Música de Add'l
Richard Jacques
David Kates
Créditos musicales
m4 part II
Escrita e interpretada por Faunts
Dirección de la V.O.
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders
Casting
Tikiman Productions, Inc.
V.O. grabada por
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)
Edición de los diálogos de Add'l
Dave Chan

Reparto de *Mass Effect*

Steve Barr
Urdnot Wrex
Voces de Add'l
Kimberly Brooks
Ashley Williams
Keith David
Capitán David Anderson
Seth Green
Jeff "Joker" Moreau
Jennifer Hale
Comandante Shepard (Mujer)
Voces de Add'l
Lance Henriksen
Almirante Steven Hackett
Ali Hillis
Liara T'Soni
Brandon Keener
Garrus Vakarian
Mark Meer
Comandante Shepard (Hombre)
Voces de Add'l
Marina Sirtis
Matriarch Benezia
Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Voces de Add'l
Raphael Sbarge
Kaidan Alenko
Fred Tatasciore
Saren
Voces adicionales
Leigh Allyn Baker
April Banigan
Wendy Braun
Scott Bullock
Andy Chanley
Cam Clarke
Townsend Coleman
Tim Conlon
Marianne Copithorne
Belinda Cornish
Josh Dean
Grey Delisle
Charles Dennis
Robin Atkin Downes
Alastair Duncan
Chris Edgerly
Jeannie Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass
Brian George
Kim Mai Guest
Jeff Haslam
Roger L. Jackson
Peter Jessop
John Kirkpatrick
Lex Lang
Matthew Levin
David Ley
Anndi McAfee
Kim McCaw
Gord Marriott
Erin Matthews
Diane Michelle
Jeff Page
Chris Postle
Bill Ratner
Neil Ross
Dwight Schultz
Carolyn Seymour
David Shaughnessy
Armin Shimerman
Jane Singer Jan
Alexandra Smith
Kath Soucie
Steve Staley
Stephen Stanton
April Stewart
Cree Summer
Keith Szarabajka
George Szilagyi
Mari Weiss
Gary Anthony Williams
David Wittenberg
Shanelle Workman
John Wright
Gwendoline Yeo
Rick Zieff
Captura de movimientos
Giant Studios
Escaneado 3D
3D Eyetronics

Mass Effect PC

BioWare External

Director del proyecto
Diarmid Clarke
Productor asociado
Darcy Pajak

BioWare Live Team

Productor técnico asociado
Derek French
Ayudante de producción
Steve Lam
BioWare desarrollo PC
Jefe de programación
Owen Borstad
Programación
Steven Hand
Productor de localización
Jenny McKearney
Ayudante del productor de localización
Ryan Warden
Jefe del Control de calidad
Homan Sanaie
Analista de diseño del control de calidad
Billy Buskell
Probadores temporales del control de calidad
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich
Diseño adicional
Christina Norman
Control de calidad adicional
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin
Programación adicional
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Blake Grant
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John Wetmiller

BioWare Marketing

Director de Marketing
Ric Williams
Arte
Sheridon Routley
Mike Sass
Comunidad
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Jefe de Marketing
Jarrett Lee
Ayudante del Director de marca
Randall Bishop
RRPP
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley
Bioware Operations And Administration
Director de operaciones de desarrollo
Darryl Horne
Director de operaciones de desarrollo
Richard Iwaniuk
Director financiero y de Administración
Kevin Gunderman
Jefe de servicos administrativos
Jo-Marie Langkow
Finanzas/Nóminas
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Director de Recursos Humanos
Derek Sidebottom
Recursos Humanos
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Director de Sistemas informáticos
Vince Waldon
Sistemas informáticos – Aplicación
Lee Evanochko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Sistemas informáticos - Escritorio
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Sistemas informáticos - Instalaciones
Mike Patterson
Sistemas informáticos - Infraestructura
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Director de Servicios legales y comerciales
Robert Kallir
Ayudantes de administración/ Recepcionista
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios Development Team

Director de arte
Katie Stampf
Arte
Andrew Cormier
Departamento comercial y legal
Bill Reed
Diseñador jefe
Dan Chretien
Ingeniería
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Jefe de proyecto
Bill McFadden
Producción
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Jefe del Control de calidad
Jimmy Storey
Control de calidad
M. Wesley Sherman
Demiurge Studios
Dave Elder
Dave Flamburis
Andrea Fonger
Liang Li
Tom Lin
Chris Linder
Andrew Moise
Leo Montenegro
Les Nelken
Evan Nikolich
Kurt Reiner
Alex Rice
Adam Rosenfield
Eddie Scholtz

EA Partners

Productor
David Yee
Productor asociado
Michael Doran
Ayudante de producción
Craig Krstolic
Director de Desarrollo senior
John Vifian
Director de Desarrollo
Crystal Sanchez
Agradecimiento especial a
David DeMartini
Evelyn Walker
Jon Horsley
Ben Smith
Chris Serra
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland

EA Redwood Shores

Director del Control de calidad
Dave Steele

Jefe del Control de calidad
Matthew Brown

Jefe de pruebas senior
Robert Walton

Jefe de proyecto del Control de calidad
Daniel Allender

Principales ayudantes del Control de calidad
Raasahn Browder
Jonathan Yan

Probadores del Control de calidad
Krish Acu
John Bratnober
Jack Beacom
Ashley Coleman
Michael Crabtree
Katharine Ellis
Robin Giles
Shelby Goad
Jared Karklins
Nathan J. Karklins
Ronald Nixon
Tim Olson
Samuel Retzloff
Devon M. Smith
Isaac Stevenson
Chris Sykora
Bryan Walsh
Chad Wilson

Ayudante de LQA en EARS
Aleef Shehadeh

Pruebas de LQA en EARS
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

Coordinador de apoyo al Control de calidad
Dave Koerner

Jefes de validación del Control de calidad
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

Pruebas de validación del Control de calidad
Chris Anjos
Sam Worf

EARS lab. compatibilidad
Angelo Bayan
Dave Caron
Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Masterización internacional
Michael Yasko - Director senior

Masterización en EARS
Kima Hayuk
Mike Deir
Chris Espiritu
Rick Helmer
Belle Vasaya

Aprobaciones y certificaciones de Norteamérica
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Matthew Salazar
Joyce Sacman

Control de calidad del cliente para Norteamérica
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Bobby Williams
Kyle Killion
Garrett Muldoon
Chance Shiflett

Maquetación de la documentación
Christopher Held

EA Europe

Director de masterización para Europa
Sam Roberts

Masterización en Madrid
John Brunton
Dan Burnett
Cristian Giner Gonzalez
Andreas Berral
Ruben Del Pozo

Jefe de proyecto de localización senior
Laurent Gibert

Jefe de proyecto de localización
Fausto Ceccarelli

Probador jefe de localización
Juan Linaje

Pruebas de localización
Alexander Bowman
Paolo Catozzella
Damien Haimovici
Tirdad Nosrati
David Monteiro
Federica Rossi

BioWare agradece especialmente a

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond y a todos nuestros amigos de BioWare Austin.

Nuestro agradecimiento especial a la familia y amigos; con su paciencia y apoyo hemos realizado nuestros sueños.

Echa un vistazo a los créditos del juego y verás la lista completa de los miembros del equipo de *Mass Effect*.

Problemas al ejecutar el juego

- Comprueba que cumples los requisitos mínimos de sistema para el juego y que tienes instalados los controladores actualizados de la tarjeta de vídeo y de sonido:

Si tienes una tarjeta de vídeo NVIDIA, búscalos y descárgalos en **www.nvidia.com**

Si tienes una tarjeta de vídeo ATI, búscalos y descárgalos en **www.ati.amd.com**

- Si estás ejecutando el juego con la versión de disco, prueba a reinstalar DirectX desde este. Normalmente se encuentra en la carpeta DirectX del directorio raíz del disco. Si tienes acceso a Internet, visita la página **www.microsoft.com** y descárgate la última versión de DirectX.

Consejos generales para la resolución de problemas

- Si tienes la versión de disco del juego y no aparece la pantalla de Reproducción automática para instalar o jugar, pulsa el botón derecho sobre el icono de la unidad de disco en Mi PC y selecciona Reproducción automática.
- Si el juego va muy lento, prueba a reducir la calidad de algunos ajustes de sonido y vídeo en el menú de opciones del juego. El rendimiento suele mejorar al disminuir la resolución de pantalla.
- Para obtener un rendimiento óptimo del juego, es posible que tengas que desactivar algunos procesos que se ejecutan bajo Windows (exceptuando la aplicación EADM, si estuviera en ejecución).

ATENCIÓN AL CLIENTE - ¡ESTAMOS PARA AYUDARTE!

El juego incluye un archivo de Soporte técnico para ayudarte a solucionar cualquier problema que pueda surgirte. En él encontrarás las soluciones a las dudas más frecuentes que se te puedan plantear al instalar el juego o mientras juegas. Si ya has instalado el juego, haz clic en el botón de Inicio de Windows y busca el juego en **Programas**> (o **Todos los programas >**) **EA GAMES>** (o **EA SPORTS>**). El archivo de Soporte técnico se encuentra en la misma carpeta que el juego. Te rogamos que consultes este archivo primero antes de contactar con el servicio de atención al cliente de EA.

Si aún no has instalado el juego, sigue estas instrucciones:

Para ejecutar el archivo de Soporte técnico (sin el juego instalado):

1. Inserta el disco del juego en la unidad de disco.
2. Haz clic en Inicio y selecciona **Ejecutar**....
3. En el cuadro de diálogo, teclea **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** y luego pulsa **Aceptar** (si tu unidad de disco no está en **"D:"** cambia esta letra por la correcta).

Para ver si cumples con los requisitos mínimos como se indica en la contraportada del juego, una utilidad llamada **dxdiag** detecta el hardware de tu sistema y organiza los datos en un informe detallado. Este informe también será de utilidad para que el servicio de atención al cliente de EA pueda resolver tu problema más rápidamente.

Para obtener la información de tu sistema:

1. Haz clic en **Inicio**, selecciona **Ejecutar**... y teclea **dxdiag** en el cuadro de diálogo. A continuación, pulsa **Aceptar**.
2. Haz clic en **Guardar toda la info...** para guardar una copia del informe si quieres leerlo o imprimirlo. Te rogamos que tengas el informe a mano cuando te pongas en contacto con el servicio técnico de EA.

Si quieres hablar con un técnico, llama a nuestro equipo de atención al cliente.

Horario: de lunes a viernes de 10:00 a 14:00 y 16:00 a 19:00.

Teléfono: **902 234 111**

Nota: el coste de la llamada será el equivalente a una llamada provincial (dentro de la misma provincia). Las llamadas realizadas desde fuera de España se cobrarán en función de las tarifas internacionales.

Nota: si compras el juego a través de EA Store™, podrás consultar el Acuerdo de licencia de usuario final del juego en **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/es/eula.pdf.**

No te pierdas las últimas novedades de EA

Si quieres estar al tanto de todas las novedades de Electronic Arts no dudes en registrarte y recibirás el boletín de noticias oficial de EA.

Visita nuestra página web en **www.es.ea.com**.

NOTA: esta garantía se aplica a juegos que no hayan sido comprados online en EA Store™ sino en establecimientos de venta al por menor.

Garantía limitada

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador que el soporte en donde se encuentran registrados los programas estará libre de defectos de material y fabricación durante 24 meses a partir de la fecha de su adquisición. Durante este período se cambiará el soporte defectuoso siempre que el producto original se devuelva a Electronic Arts en la dirección que figura anteriormente, acompañado de la prueba de fecha de la compra, unas líneas con la descripción de los defectos, el soporte que ha fallado y una dirección de remite. Esta garantía se suma a sus derechos estatutarios y no afecta de ningún modo a los mismos. Esta garantía no se aplica a los programas de software en sí, los que se suministran "tal cual", ni a los soportes que hayan sido sometidos a una mala utilización, daño o desgaste excesivo.

¡TE NECESITAMOS!

Ayúdanos a dar forma al futuro de esta experiencia futurista y únete a la comunidad *Mass Effect*, de BioWare.

Regístrate con tu cuenta gratuita de la comunidad BioWare y recibirás contenidos especiales, ponte en contacto con el equipo de desarrollo de *Mass Effect*, escribe en foros exclusivos, distribuye tu propio contenido, haz valer tu trabajo y forma parte de una de las comunidades más activas del mundo.

Suscríbete al boletín de noticias de la Comunidad BioWare y recibirás las últimas noticias sobre *Mass Effect*, próximos anuncios de juegos y mucho más.

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Todos los derechos reservados. BioWare, el logotipo de BioWare y Mass Effect y su logotipo son marcas comerciales de EA International (Studio and Publishing) Ltd. en los Estados Unidos o en otros países. EA y el logo de EA son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts Inc. en los Estados Unidos y en otros países. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Unreal® es una marca comercial de Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT es una marca comercial de Creative Technology Ltd en los Estados Unidos y/u otros países. Facial animation software suministrado por OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. y sus licenciatarios. Todos los derechos reservados. Usa Bink Video.Copyright©1997-2008 de RAD Game Tools, Inc.

EAS01606226MT