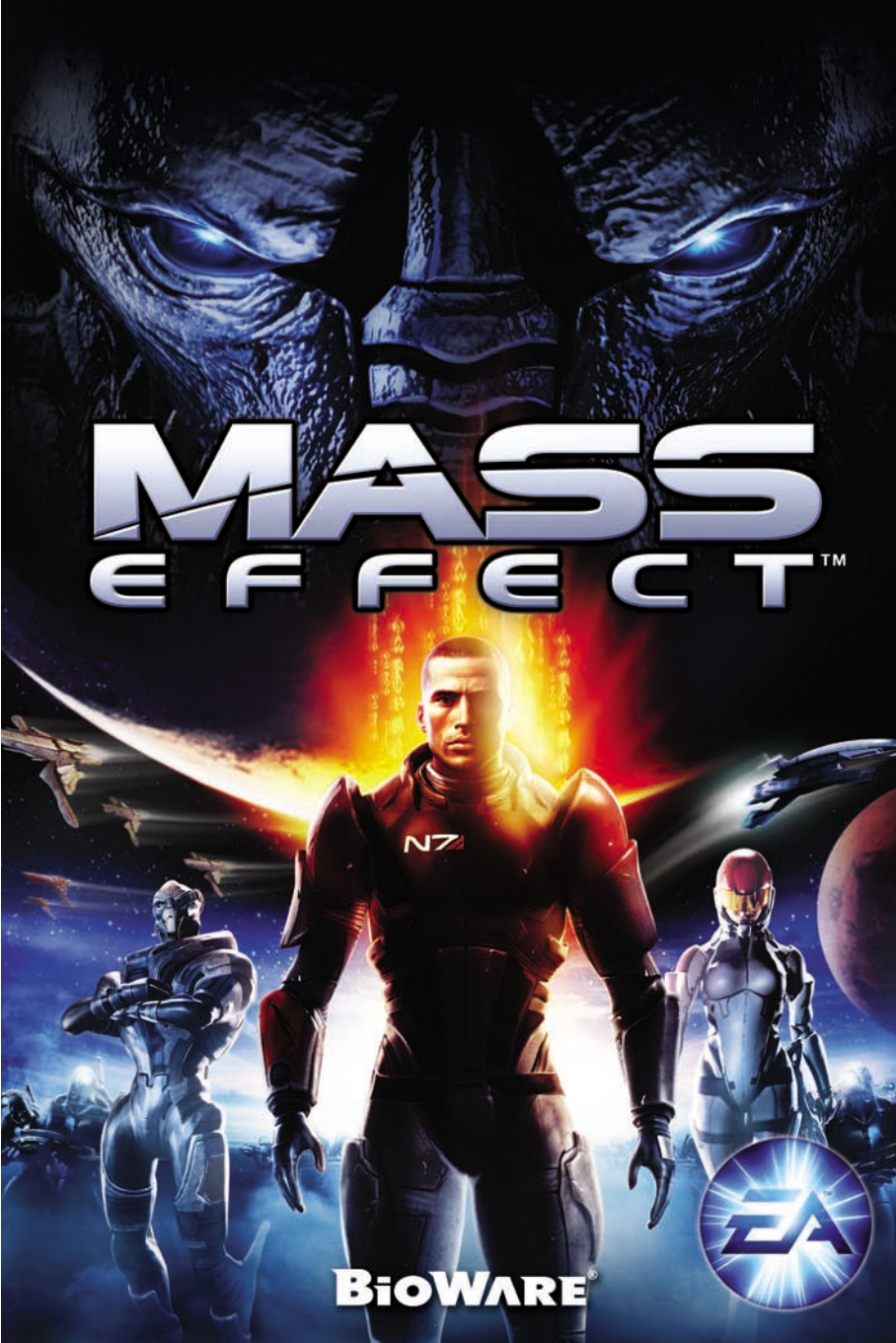

MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

EPILEPSIVARNING

Läs denna varning innan du använder detta spel eller låter ditt barn använda det.

En del personer kan få epilepsianfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blixtrande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall medan de tittar på TV eller spelar vissa dataspel. Detta kan hända även om personen i fråga inte har någon medicinsk historia av epilepsi eller tidigare aldrig haft några epileptiska anfall. Om du eller någon i din familj har haft epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlorat medvetande) i samband med blixtrande ljus, rådgör med din läkare innan du spelar dataspelet.

Vi uppmanar föräldrar att hålla ett öga på sina barns dataspelsanvändning. Om ditt barn skulle råka ut för något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, förlorat medvetande, förvirring, ofrivilliga rörelser eller konvulsioner vid användning av dataspel, avbryt GENAST och kontakta läkare.

Försiktighetsåtgärder vid användning

- Sitt inte för nära din bildskärm. Håll dig på så långt avstånd från skärmen som sladdens längd tillåter.
- Spela helst spelet på en liten skärm.
- Undvik att spela när du är trött eller fått dåligt med sömn.
- Se till att rummet där du spelar är väl upplyst.
- Vila minst 10 till 15 minuter per timme då du spelar ett dataspel.

INNEHÅLL

1 Epilepsivarning
4 Installera spelet
6 Kontroller i spelet
8 Mass Effects™ universum
9 Skapa en karaktär
12 Spela spelet
16 Karta över galaxen
18 Stridsinformation
23 Utrustning
25 Gruppdata
27 Världar som inte kartlagts
28 Fordon
29 Dekryptering
30 Talanger
34 Medverkande
37 Prestandatips
38 Kundtjänst
39 Garanti

En elektronisk version av den här handboken finns också tillgänglig för registrerade användare på: **masseffect.com/manual/**

www.ea.com

INSTALLERA SPELET

OBS! Systemkrav finns i readme-filen.

För användare med cd/dvd-versionen

Sätt i skivan i läsaren och följ instruktionerna på skärmen.

När spelet har installerats kan du starta det från spelets AutoRun-meny eller genom att söka upp spelet via START-menyn.

Spel på Windows Vista™ finns på menyn **Start > Spel** och i tidigare versioner av Windows™ på menyn **Start > Program** (eller **Alla program**).

När spelet har hämtats via EA Download Manager klickar du på installationsikonen som visas och följer instruktionerna på skärmen.

Starta spelet (när det är installerat) direkt från EA Download Manager.

OBS! Om du redan köpt en titel och vill installera den på en annan dator ska du först hämta och installera EA Download Manager på den andra datorn, starta programmet och logga in med ditt EA-konto. Välj önskad titel från listan som visas och klicka på startknappen för att hämta spelet.

Installation (tredjepart online):

Kontakta din digitala återförsäljare för instruktioner hur du installerar spelet eller hur du laddar ner och installerar en en annan kopia.

***Mass Effect* låter bäst på Sound Blaster®!**

Sound Blaster® X-Fi™ från Creative är ett EAX® ADVANCED HD™-kompatibelt ljudsystem som garanterar dig den bästa ljudupplevelsen. Kortet kan inte bara ge dig suveräna EAX® ADVANCED HD™-effekter med överlägsen ljudkvalitet, utan har dessutom ett mycket stort antal röster (du kan spela upp flera ljudfiler samtidigt) och extremt snabba 3D-funktioner.

Ljudeffekterna i *Mass Effect* har stöd för EAX® ADVANCED HD™-miljöljud som ger dig det bästa spelljudet hittills på maskinvara som stöds. Om du vill få det bästa möjliga ljudet i *Mass Effect* rekommenderar vi ett ljudkort i Sound Blaster® X-Fi™-serien.

Du kan läsa mer om Sound Blaster X-Fi på http://soundblaster.com.

STARTA SPELET

Så här startar du spelet (med skivan redan i läsaren):

Spel på Windows Vista™ finns på menyn **Start > Spel** och i tidigare versioner av Windows™ på menyn **Start > Program** (eller **Alla program**).

INTERNETANSLUTNING, PERIODISK ONLINE-AUTENTIERING OCH SLUTANVÄNDARAVTAL KRÄVS FÖR ATT SPELA. MER INFORMATION HITTAR DU PÅ WWW.EA.COM.

KONTROLLER I SPELET

Allmänt

Åtgärd	Tangentbord
Samverka	**E** eller **RETUR**
Avbryt	**Q**
Uppdragsdator	**ESC**
Karta	**M**
Utrustning	**I**
Grupp	**U**
Journal	**J**
Kodex	**O**
Snabbspara	**F6**

Navigering

Åtgärd	Tangentbord
Förflyttning uppåt/nedåt/ åt vänster/åt höger	**W/S/A/D**
Titta/Sikta	Mus
Storma	Vänster **SKIFT**
Gå	**Z**
Ducka	Vänster **CTRL**

Vapen

Åtgärd	Tangentbord
Eldgivning	Vänsterklicka
Zooma	Håll högerklick
Kasta/detonera handgranat	**R**
Första hjälpen	**F**
Taktik-HUD	Håll ned **BLANKSTEG**
Föregående/Nästa vapen	**[/]**
Pistol	**F1**
Hagelgevär	**F2**
Automatkarbin	**F3**
Krypskyttegevär	**F4**

Krafter

Åtgärd	Tangentbord
Taktik-HUD	Håll ned **BLANKSTEG**
Växla snabbplatser	**V**
Snabbplats 1–8	**1 – 8**

Order

Åtgärd	Tangentbord
Taktik-HUD	**Håll ned BLANKSTEG**
Förflyttning	Uppil
Ta skydd	Nedpil
Samling	Vänsterpil
Attackera	Högerpil

Fordon

Åtgärd	Tangentbord
Kulspruta	Vänster musknapp
Kanon	Höger musknapp
Tornzoom	Vänster **SKIFT**
Hoppa	**BLANKSTEG**
Reparera fordon	**F**

År 2183 har mänskligheten lärt sig att resa genom hela galaxen med överljushastigheter, vilket lett till kontakter med ett antal utomjordiska raser. Mänskligheten kämpar nu för att hitta sin plats i den större galaktiska gemenskapen.

Som Commander Shepard i Systems Alliance Military, ombord på rymdskeppet Normandy, representerar du mänsklighetens första och sista försvarslinje mot de underliga undren i en vidsträckt och ofta farlig galax. Dina handlingar och beslut kommer att avgöra mänsklighetens öde …
och forma framtiden för en hel galax.

SKAPA EN KARAKTÄR

Klicka på START NEW CAREER (starta ny karriär) i huvudmenyn. Du kommer till Mission Computer-databasen (uppdragsdator) och inleder rekonstruktionen av din profil för att bekräfta din identitet.

Du har två alternativ när du börjar skapa din karaktär:

- Spela som Commander Shepard och välj ett förnamn.
- Skapa en egen karaktär där du själv styr över alla detaljer.

Skapa en egen karaktär

Börja med att skriva ett förnamn för Commander Shepard.

Välj sedan din egna karaktärs tidiga historia: Earthborn (född på Jorden), Colonist (kolonist) eller Spacer (rymdman). Det här valet representerar det första av många som påverkar hur karaktärer reagerar på dig under spelets gång.

Välj en psykologisk profil: Ruthless (skoningslös), War Hero (krigshjälte) eller Sole Survivor (ensam överlevande).

Välj din karaktärsklass. Om du väljer standardinställningen är din karaktär en Soldier (soldat).

Klasser

Det finns sex grundklasser med olika styrkor i upp till tre områden för spelaren och två gruppmedlemmar. Vissa klasser koncentrerar alla sina styrkor till ett färdighetsområde – andra delar upp dem mellan två områden för att balansera taktiken.

Stridsfärdigheter tillfogar fiender maximal skada. Teknikfärdigheter ger dig möjlighet att dekryptera säkerhetssystem och försvaga fiendens vapen. Biotiska färdigheter ger möjligheter till fysisk manipulering av föremål med hjärnans impulser.

Soldier (soldat) – Stridsspecialist

Soldaten är en tuff krigare som kan hantera många olika stridssituationer. Soldaten får bättre hälsa, har störst urval av vapen och kan efter hand ha på sig kraftigt kroppspansar. Spelets fokusering ligger på att kasta sig ut i striden, välja rätt vapen för taktiska situationer, och överleva motståndarna.

Engineer (ingenjör) – Teknikspecialist

Ingenjören är en teknikspecialist som snabbt och enkelt kan manipulera miljön med olika färdigheter. Spelets fokus ligger på att forma slagfältet under striden, hela gruppen och försvaga fienderna (försätta vapen ur stridbart skick och sänka sköldar).

Adept (mästare) – Biotisk specialist

Mästare är det ultimata biotiska vapnet och kan påverka den fysiska världen med sin hjärna. De kan använda sina tankar för att manipulera föremål i omgivningen, inklusive fiendemål i närheten. Spelets fokus ligger på att deaktivera och försvaga fiender samtidigt som du utdelar massiva skador.

Infiltrator (infiltratör) – Stridande/tekniker

Infiltratören är en tekniskt skicklig krigare som kan vinna strider genom att snabbt deaktivera och döda fiender. Spelets fokus ligger på att låsa upp alternativa vägar, få tillgång till bra utrustning och få en fördelaktig position över fiender i strid.

Vanguard (spetssoldat) – Biotisk/stridande

Spetssoldaten är en kraftfull stridsenhet som kan kombinera adepten och soldatens offensiva krafter. De har tillgång till olika vapen och pansar samt biotiska krafter. Spelets fokus ligger på att snabbt slå ut fiender med brutal styrka.

Sentinel (vakt) – Biotisk/tekniker

Vakten är den mest flexibla klassen, och kan kombinera tekniska och biotiska färdigheter för att manipulera miljön, slå ut och anfalla fiender eller försvara gruppen. Spelets fokus ligger på att skydda gruppen med kinetiska barriärer och att hela den med avancerad medicinsk utbildning.

Anpassning av ansikte

På skärmen Facial Customization (anpassning av ansikte) kan du skapa ett unikt ansikte för din karaktär. Du kan anpassa hela ansiktet eller fokusera på ett specifikt område, t.ex. ögonen eller näsan. Använd skjutreglagen för att anpassa ansiktets detaljer. Välj Finalize (slutför) för att acceptera det ansikte du skapat.

Konversation

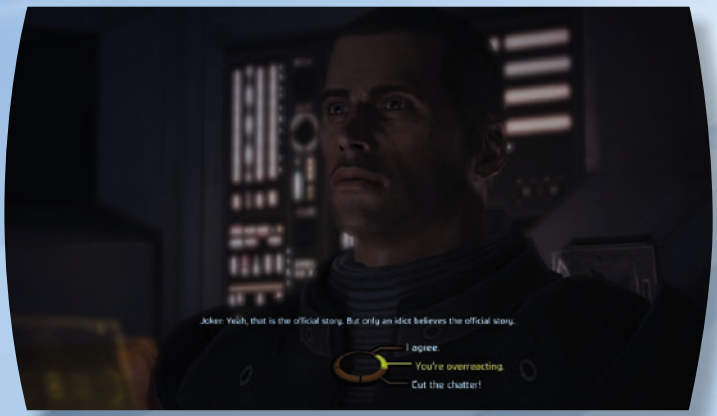
Med den filmiska och anpassningsbara dialogen i *Mass Effect* kan du finjustera din karaktär och handlingen med konversationshjulet längst ned på skärmen.

Med valen på hjulets vänstersida kan du fördjupa dig i en konversation medan val på högersidan får konversationen att gå vidare.

Hjulets överkant motsvarar vanligtvis Paragon-stilen där din karaktär fattar osjälviska beslut om samarbete. Hjulets underkant motsvarar vanligtvis Renegade-stilen där din karaktär är mer aggressiv och fientlig.

När du lägger Talent-poäng (talang) på talangerna Charm (charma) och Intimidate (skrämma) visas nya alternativ på hjulets vänstersida som längre fram kan hjälpa konversationernas resultat. Charm-alternativ visas i blått. Intimidate-alternativ visas i rött. (Se *Talanger* på sid. 30 för mer information.)

Klicka på ditt svar för att spela upp det filmiskt. Så fort konversationshjulet visas kan du välja ditt svar. Din karaktär säger repliken vid den dramatiskt korrekta tidpunkten. Tryck på **BLANKSTEG** för att avbryta eller hoppa över en del av dialogen.



HUD (ej strid)

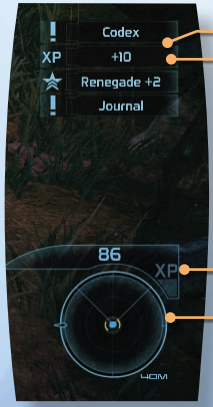
Under spelets gång får du XP (experience points - erfarenhetspoäng) genom att utforska nya områden och tala med andra karaktärer.

När du kan samverka med något eller någon i världen bildar den blå fokussymbolen en cirkel. Tryck på **RETUR** för att samverka.

1 Markeringsrad

2 Fokussymbol

Skärmen visar under en kort stund dina XP. Gruppskärmen på uppdragsdatorn visar också intjänade XP. (Se *Gruppdata* på sid. 25 för mer information.)



Ny post i uppdragsdatorn

Intjänade XP

Totalt antal XP

Minikarta

Uppdragsdator

Tryck på **ESC** för att visa uppdragsdatorns display. Klicka på ditt val för att välja det. När ett område får en uppdatering blinkar det på displayen.

Med uppdragsdatorn kan du se spelinformation för:

Equipment (utrustning)	Visa aktuella vapen, pansar och andra föremål samt alternativ för att välja nya föremål.
Options (alternativ)	Ange alternativ för spel, kontroller, grafik, ljud och annat här. Många av dessa alternativ påverkar spelets svårighetsgrad och din visuella upplevelse. Titta på alla alternativ.
Map (karta)	Visa din aktuella position och intressanta punkter.
Save (spara)	Sparar spelet i sitt aktuella tillstånd och din aktuella position.
Squad (grupp)	Visa statistik för dig och dina gruppmedlemmar.
Load (ladda)	Laddar in dina sparade och automatiskt sparade spel härifrån.
Journal (journal)	Visa aktuella och nytillkomna uppgifter.
Codex (kodex)	Lär dig allt om *Mass Effects* universum.

Strid

Mass Effects stridssystem ger dig exakt kontroll och välgrundat beslutsfattande.

Tryck på **Q** för att dra eller lägga tillbaka ditt vapen i hölstret.

Om du vill byta vapen, använda en specialförmåga eller utfärda ett förflyttningskommando till någon gruppmedlem håller du ned **BLANKSTEG** för att välja bland de tillgängliga vapnen, förmågorna eller kommandona. Klicka på dina order för varje gruppmedlem och släpp sedan upp **BLANKSTEG** för att återgå till spelet. (Se *Stridsinformation* på sid. 18 för mer information.)

Stiga i graderna

Gå upp en nivå

Du och din grupp kan stiga i graderna genom att samla in XP, som du får genom att slå ut fiender, använda vissa färdigheter och genomföra uppdrag.

Hela gruppen delar på samma mängd XP. Alla gruppåtgärder går in i den mängden och alla gruppmedlemmar går upp i nivå samtidigt, även de som är kvar på Normandy och inte ingår i den aktiva gruppen.

Fördelar med att gå upp en nivå

När din karaktär går upp till en ny nivå får du:

- Ökad hälsa. Du kan öka den här mängden med talanger.
- Fler talangpoäng. Du kan när som helst använda de här poängen för att stiga i graderna.

Automatisk hantering av talangpoäng och ångra talangpoäng

Klicka på Auto Level Up (automatisk nivåhantering) för att automatiskt distribuera dina talangpoäng.

När du spenderat dina talangpoäng kan du klicka på Undo Talent Points (ångra talangpoäng) för att ångra dina val.

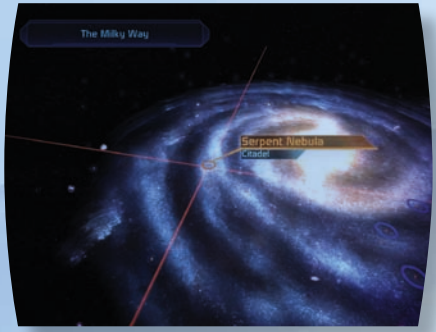
KARTA ÖVER GALAXEN

Kartan över galaxen finns mitt på Normandys kommandobrygga. Du kommer till den genom att gå upp på bryggan och välja den holografiska galaxbilden. Det finns fyra nivåer på kartan, var och en med olika detaljgrader för galaktisk navigering.

Klicka på valfri plats för att åka till den. Högerklicka för att zooma ut från din aktuella vy. Tryck på **ESC** för att lämna kartan över galaxen.

Galaxnivå

Visar en uppifrån och ned-vy över galaxen och stjärnsamlingar sammankopplade av massträckor.



Klusternivå

Visar de stjärnsystem som du kan utforska och listar de planetkroppar du kan färdas till i varje system, med planeter, asteroidfält och artificiella byggnader, t.ex. rymdstationer.

Systemnivå

Visar en detaljerad vy över ett valt stjärnsystem, med data om stjärnan och de planetkroppar du kan utforska.

Planetnivå

Visar detaljerad information om planetkroppen eller det föremål du är i omloppsbana runt, inklusive data och element som är viktiga för handlingen.

HUD-elementen (heads-up display) är som följer:

Hårkors	Används för att sikta på objekt i din omgivning. Fiender är markerade med rött, vänskapligt sinnade föremål med blått. Stridsrisker är markerade med orange.
Party Status Bar (statuslist för gruppen)	Visar realtidsstatus för gruppens hälsa och sköldar. Visar även gruppens förflyttningsstatus.
Radar	Visar fiender som är inom räckhåll. Visar även kartnålar från spelkartan.
Selection Bar (markeringslist)	Visar namn på markerade föremål och resultat med ett tryck på **E**.

Stridssystemet erbjuder finjusterad kontroll av rörelser, beslut och kameraposition. Kärnfunktioner innehåller:

Sikta: Håll ned höger musknapp för att flytta hårkorset. Förmågor och vapen avfyras mot mitten av hårkorset.

Sikthjälpmedel: En sikthjälpmedelsikon markerar fienden närmast hårkorset. Högerklicka för att öka pricksäkerheten för vapen som du redan är utbildad för att använda. (Du kan utbilda dig för ett vapen genom att lägga talangpoäng på det vapnet.)

Pricksäkerhet: Oavbruten eldgivning minskar pricksäkerheten efter hand. Ju mer utbildning du har för ett vapen, desto längre kan du upprätthålla pricksäkerheten.

Pricksäkerheten minskas genom:

- **Rekyl** – Eldgivningen ger en rekyl som minskar pricksäkerheten.
- **Trötthet** – Spurtande gör dig efter hand uttröttad. (Tryck på vänster **SKIFT** för att spurta eller storma en fiende.)

Taktik-HUD

Med taktik-HUD kan du pausa spelet och välja vapen, utfärda order och använda förmågor.

Om du vill använda förmågor, byta vapen eller utfärda förflyttningskommandon håller du ned **BLANKSTEG** för att visa taktik-HUD.

Du kan se information om förmågor genom att hålla ned **BLANKSTEG** och föra musen över förmågornas ikoner. Klicka på den förmåga du vill använda, det vapen du vill byta till eller den taktiska order du vill utfärda.

Du kan ställa in siktet för förmågor och taktiska order genom att högerklicka, hålla ned knappen och sikta med musen. Du kan också ge gruppmedlemmarna kommandon (anfall, vänta, förflyttning, samlas) och order att använda förmågor eller växla vapen. Utför vald förmåga, valt kommando eller valt vapenbyte genom att släppa upp **BLANKSTEG**.

Tilldela snabbtangenter

Du kan också dra och släppa en av Shepards förmågor på de numrerade snabbplatserna längst upp till vänster i din HUD för att använda förmågorna i realtid. Tryck på motsvarande siffertangent för att använda förmågor via snabbplatser.

Grupporder

Använd piltangenterna för att utfärda grupporder i fält:

- Tryck på uppilen för att skicka din grupp till den position du angivit.
- Tryck på nedpilen för att beordra dem att ta skydd.
- Tryck på högerpilen för att beordra dem att anfalla en angiven fiende.
- Tryck på vänsterpilen för att beordra dem att samlas vid din position och sedan följa dig.

Vapen

Pistoler

Pistoler är mycket pricksäkra, har inte mycket rekyl och är lätta att använda i rörelse. De är effektiva på olika avstånd, men ger en begränsad skada. Soldier-, Engineer-, Adept-, Vanguard- och Infiltrator-klasserna kan träna med pistoler.

Hagelgevär

Hagelgevär har en långsam eldhastighet och stor rekyl, men ger massiv skada på flera mål när de avfyras på nära håll. Soldier- och Vanguard-klasserna kan träna med hagelgevär.

Automatkarbin

Automatkarbiner är standardbeväpningen för de flesta soldater, och ger en bra balans mellan eldkraft, räckvidd och pricksäkerhet. Bara Soldier-klassen kan träna med automatkarbiner.

Krypskyttegevär

Krypskyttegevär har lång räckvidd, är mycket pricksäkra och gör stor skada. De har dock en begränsad eldhastighet och är i princip värdelösa på nära håll. Bara Soldier- och Infiltrator-klasserna kan träna med krypskyttegevär.

Handgranater

Skivformade Alliance-granater kan glida långa sträckor och dessutom fästas på mål eller plana ytor för fjärrdetonering. Bara du, som Commander Shepard, kan använda granater.

Tryck på **R** för att kasta en granat och tryck sedan på **R** igen för att detonera den. En granat exploderar automatiskt efter 10 sekunder om du inte själv detonerar den.

Kroppspansar

Lätt bepansring

Lätt bepansring ger ett grundläggande skydd mot fiendens anfall och minimerar de förflyttningsstraff som påverkar pricksäkerheten med vapen. Alla klasser kan ha en lätt bepansring.

Medelkraftig bepansring

En medelkraftig bepansring ger ett ökat skydd, men ökar också de förflyttningsstraff som påverkar pricksäkerheten med vapen. Soldier-klassen kan ha medelkraftig bepansring direkt, medan Vanguard- och Infiltrator-klasserna kan träna sig i att ha det.

Kraftig bepansring

Kraftig bepansring ger det bästa skyddet mot fiendens eldgivning, men ger också det största förflyttningsstraffet som påverkar pricksäkerheten med vapen. Bara specialtränade frontsoldater kan ha kraftig bepansring. Ingen klass kan ha kraftig bepansring direkt, men Soldier-klassen kan träna sig i att ha det.

UTRUSTNING

Olika utrustningstyper är:

- Bepansring
- Automatkarbiner
- Bioförstärkare
- Granater
- Multiverktyg
- Pistoler
- Hagelgevär
- Krypskyttegevär

Uppgraderingar

Uppgraderingar förbättrar och anpassar utrustning så att du kan göra mer skada, förstärka sköldar, m.m. Du kan också uppgradera följande utrustningstyper: bepansring, vapen, ammunition och granater.

Varje utrustningskomponent har mycket specifika uppgraderingsplatser. Exempelvis kan ammunitionsplatsen på ett vapen endast uppgraderas med en ammunitionsuppgradering.

Om du vill uppgradera utrustningen går du till uppdragsdatorn och väljer Equipment (utrustning). Välj vilken komponent som ska uppgraderas via valbältet längst ned till höger, och klicka sedan på den för att visa skärmen Upgrade (uppgradering).

Om du vill uppgradera ammunitionen väljer du önskat vapen och klickar sedan på ammunitionssymbolen för att visa ammunitionsuppgraderingen (om ingen ammunitionssymbol visas är ingen uppgradering tillgänglig). Klicka på utrusta-knappen eller dubbelklicka på uppgraderingen för att bekräfta uppgraderingen och avsluta.

Bioförstärkare

Biotiska enheter kan stärka sina krafter i vissa delar med förstärkare. Dessa särskilt designade enheter består ofta av små elektroniska anordningar som sätts på ett öra eller i nacken.

Multiverktyg

Multiverktyg är diagnos- och tillverkningsverktyg med många olika användningsområden. Dessa används för ett antal olika slagfältsuppgifter, t.ex. hackande, dekryptering eller reparation.

Resurser

Behållare

Behållare finns på alla planeter och innehåller ofta värdefull utrustning och resurser. Behållare ser ut som metallådor eller containers. Du kan inte placera föremål i dem.

Omni-Gel

Tekniska material som kan samlas in från miljön kallas omni-gel. Använd detta med multiverktyget för att göra elarbeten eller dekryptering. Du kan också använda omni-gel för att reparera Mako, ditt fordon.

Krediter

Krediter är den huvudsakliga penningenheten i Mass Effects universum.

Medi-Gel

Medi-gel (medicinsk gel) helar upp olika sår och skador. Du kan få tag i detta genom plundring eller NPC:er (Non-Player Characters - datorstyrda karaktärer). Du kan också köpa en ökning av din kapacitet för medi-gel i vissa butiker. Tryck på **F** för att använda Första hjälpen.

Information om gruppmedlem

Välj Squad (grupp) på uppdragsdatorn för att visa information om de olika gruppmedlemmarna. Bland informationen finns:

1. Namn
2. Klass
3. Utseende
4. Paragon- och Renegade-mätare (endast Shepard)
5. XP och nivå
6. Hälsa
7. Upplåst talang
8. Låst talang
9. Talangbeskrivningar
10. Oförbrukade talangpoäng

Aktuell nivå

När du får mer erfarenhet visar din aktuella nivå dina framsteg.

När du får tillräckligt mycket erfarenhet för att gå upp till en ny nivå får du talangpoäng som du kan lägga på att köpa högre grader eller fler talanger.

Hälsa

Visar aktuell och maximal hälsonivå. Hälsa representerar din förmåga att ta skada i strid. När din hälsonivå når noll dör du. Din maximala hälsa ökar under spelets gång.

Erfarenhetspoäng

Visar aktuellt antal XP (Experience Points - erfarenhetspoäng) och den total-summa som krävs för att gå vidare till nästa nivå.

Paragon- och Renegade-mätare

Dessa mätare håller reda på dina val under spelets gång.

Paragon-mätaren stiger när du fattar nobla, samarbetsvilliga eller självuppoffrande beslut. Paragon-spelare uppnår sina mål genom att göra det som är rätt på rätt sätt.

Renegade-mätaren stiger när du fattar aggressiva, själviska eller hänsynslösa beslut. Renegade-spelare uppnår sina mål med alla till buds stående medel.

Talanger

Genom att tilldela poäng till talanger kan du förbättra dina stridsfärdigheter, tekniska färdigheter och biotiska färdigheter samt aktivera specialförmågor under varje talang.

Du och din grupp kan uppgradera talanger på samma sätt. (Se *Talanger* på sid. 30 för mer information.)

Välja grupp

På skärmen Squad Selection (välja grupp) kan du rekrytera en balanserad grupp baserat på potentiella gruppmedlemmars stridsfärdigheter, tekniska färdigheter och biotiska färdigheter.

Använd musen för att flytta mellan tillgängliga gruppmedlemmar. Klicka på en medlem för att ta bort eller lägga till honom/henne i din grupp. Du kan när som helst klicka på Examine Squad (granska grupp) för att granska din grupp. När du är nöjd klickar du på Accept-knappen (acceptera).

Du kan bara välja gruppmedlemmar i två fall:

- När du först möter en ny potentiell gruppmedlem.
- När du lämnar Normandy, dit du kan återvända för att ändra gruppmedlemmar

Välj gruppen med omsorg: När du lämnar Normandy har du kanske inte möjlighet att förändra den förrän du kan återvända.

Så här navigerar du till en värld som inte kartlagts

Uppdrag i Attican Traverse tar dig genom världar som inte kartlagts och mystiska anomalier. För att upptäcka dessa anomaliers egenskaper måste du färdas till, landa på och utforska dessa planeter.

Välj Cluster Navigation (klusternavigering), System Navigation (systemnavigering) och sedan Planetary Landings (planetlandning) på kartan över galaxen.

Efter landning på en planet utforskar du dess terräng i din Mako, som är utrustad med kraftfulla sensorer som identifierar utomjordiska fiender, tekniska anomalier och resurser.

Använd uppdragsdatorns karta på en värld som inte kartlagts för att se vad som finns i närheten. Högerklicka på kartan för att ange en destination, som sedan visas som en pil på spelets radar.

Så här lämnar du en värld som inte kartlagts

När du är redo att lämna en värld som inte kartlagts och återvända till Normandy klickar du på Return to Normandy (tillbaka till Normandy) när du är i Mako.

Om du är till fots:

1. Tryck på **ESC** för att visa uppdragsdatorn och välj sedan Map (karta).
2. Klicka på Return to Normandy (tillbaka till Normandy).

Mako

Mako är ett IFV (Infantry Fighting Vehicle), en så kallad rover. Den för dig och din grupp in i striden där den ger eldunderstöd och skydd.

Du och din grupp kan ta er in i Mako genom att klicka på den och trycka på **E**.

Du kör Mako genom att trycka på **W**. Tryck på **S** för att backa och **A** eller **D** för att styra åt vänster eller åt höger. Tryck på **BLANKSTEG** för att hoppa över ojämn terräng eller undvika fientlig eld.

Tryck på vänster **skift** för att zooma in med kanonens kamera, högerklicka för att avfyra kanonen och vänsterklicka för att avfyra kulsprutan.

Om du vill lämna Mako kör du till säker och stabil mark och trycker på **Q**. Tänk på risknivån utanför innan du lämnar fordonet, eftersom du bara kan överleva en begränsad tid i vissa fientliga atmosfärer.

Fordonets HUD visar hälsa och sköldnivåer för gruppmedlemmar samt vapen- och utrustningsstatus för Mako.

Så här utför du reparationer på Mako

Du kan använda omni-gel för att reparera Mako i fält genom att trycka på **F**. Innan du gör det måste du dock stoppa Mako, stanna kvar i den och upphöra med eldgivning.

DEKRYPTERING

Vissa behållare eller dörrar är låsta och kan bara öppnas genom att åsidosätta säkerheten med multiverktyget och din dekrypteringstalang. När du stöter på en säkerhetsenhet kan du välja att använda omni-gel eller manuell åsidosättning.

Vid dekryptering används multiverktyget för att hacka säkerhetsmekanismen och gå förbi brandväggar och skanners. När du försöker åsidosätta systemet manuellt måste du utföra operationen inom en viss tidsgräns.

Rör musen för att rotera sonden runt multiverktyget, och klicka sedan för att gå en gateway framåt eller högerklicka för att gå en gateway tillbaka. Du kan också trycka på **A**/**D** för att föra multiverktyget åt vänster/åt höger och sedan trycka på **W** för att gå framåt eller **S** för att gå en gateway tillbaka.

TALANGER

En talang är ett expertområde som du kan förbättra under spelets gång. När du får mer erfarenhet får du talangpoäng som du kan använda för att förbättra olika aspekter av din karaktär.

De talanger som är tillgängliga för dig och din grupp beror på vilken klass du valde när du skapade din karaktär. Vid aktiveringsfaser, markerade med ikoner på talangen, låser du upp nya förmågor eller andra talanger på skärmen Squad (grupp).

Stridstalanger

Pistols (pistoler) – Förbättrar pricksäkerheten och skadan när du använder pistoler. Aktiverar förmågan Marksman (prickskytt) med vilken du kan skjuta snabbare och mer pricksäkert under en kort tidsperiod.

Shotgun (hagelgevär) – Förbättrar pricksäkerheten och skadan när du använder hagelgevär. Aktiverar förmågan Carnage (blodbad) med vilken du kan avfyra en enorm salva från ditt hagelgevär som tillfogar fienden stor skada.

Assault Rifles (automatkarbiner) – Förbättrar pricksäkerheten och skadan när du använder automatkarbiner. Aktiverar förmågan Overkill (överdrivet skjutande) med vilken du kan avfyra vapnet i längre och mer pricksäkra salvor.

Sniper Rifles (krypskyttegevär) – Förbättrar pricksäkerheten och skadan när du använder krypskyttegevär. Aktiverar förmågan Assassination (lönnmord) med vilken du kan öka skadan för ditt nästa krypskytteskott.

Armor (bepansring) – Förbättrar hur mycket skada din bepansring kan absorbera och gör det möjligt att ha tyngre bepansring, beroende på karaktärens klass. Aktiverar förmågan Shield Boost (extra sköld) som återställer dina sköldar i strid.

Assault Training (anfallsträning) – Ökar närstrids- och vapenskada. Aktiverar förmågan Adrenaline Burst (adrenalintillskott) som återställer alla nedkylningstider för alla talanger så att de kan användas direkt.

Fitness (kondition) – Förbättrar din hälsa och ökar den maximala skadan du tål innan du dör. Aktiverar förmågan Immunity (immunitet) som ökar ditt skadeskydd under en kort tidsperiod.

Spectre Training (gengångarträning) – Ökar hälsa, pricksäkerhet och effektivitet för alla anfall och krafter. Ger förmågan Unity (enighet) som låter dig återuppliva dina gruppmedlemmar om de skadas i strid.

Tekniktalanger

Damping (dämpning) – Ökar explosionsradien för dina teknikminor. Aktiverar Damping Field (dämpningsfält) vilket undertrycker fiendens teknik- och biotiska förmågor i strid.

Decryption (dekryptering) – Ger dig möjlighet att använda omni-gel för att åsidosätta säkerhetssystem och öppna dörrar eller behållare. Det aktiverar också Sabotage, som snabbt inaktiverar fiendens vapen i strid.

Hacking – Ökar omladdningshastigheten för dina teknikminor med zonrör. Det aktiverar också AI-hackningsförmågor (artificiell intelligens), med vilka du kan kontrollera AI:n för robotfiender så att de anfaller alla omkring dem, inklusive varandra.

Electronics (elektronik) – Ökar sköldstyrkan och låter dig åsidosätta säkerhetssystemen för vissa låsta objekt. Det aktiverar också Overload (överbelastning) som skadar eller inaktiverar fiendens sköldar i strid.

Biotiska förmågor

Throw (kasta) – Genererar ett biotiskt fält som kastar föremål inom räckhåll.

Lift (lyft) – Genererar ett biotiskt fält som lyfter upp föremål i luften.

Warp (förvrid) – Genererar ett biotiskt fält som långsamt sliter isär alla föremål det vidrör, gör skada och tillfälligt minskar bepansringens effektivitet.

Singularity (singularitet) – Genererar ett biotiskt fält som får föremål att flyga och våldsamt krascha in i varandra.

Barrier (barriär) – Genererar ett biotiskt fält som absorberar eldgivning från vapen.

Stasis – Genererar ett biotiskt fält som omger och isolerar alla föremål det vidrör, vilket förhindrar fiender att röra sig eller anfalla, men också förhindrar att du skadar dem.

Ytterligare talanger

Charm – Ökar Charm-alternativen vid konversationer, och minskar det antal krediter som behövs när du köper föremål i butiker.

Intimidate (skräm) – Ökar Intimidate-alternativen vid konversationer, och ökar det antal krediter du får när du säljer föremål i butiker.

Klasstalanger

Vissa talanger hör till särskilda karaktärsklasser:

Soldier (soldat) – Förbättrar hälsa och regenerering av hälsa.

Engineer (ingenjör) – Minskar omladdningstiden för teknikförmågor och ökar teknikmotståndet.

Adept (mästare) – Minskar omladdningstiden för biotiska förmågor och ökar det motståndet mot biotiska attacker.

Infiltrator (infiltratör) – Ökar den skada som ges av teknikminor och minskar överhettningen av krypskyttegevär och pistoler.

Sentinel (vakt) – Minskar omladdningstiden för tekniska och biotiska förmågor, ökar skadan och pricksäkerheten för pistoler och ger förmågan Marksman (prickskytt).

Vanguard (spetssoldat) – Ökar motståndet mot biotiska attacker och skadan från hagelgevär och pistoler.

Talanguppgradering

Du och dina gruppmedlemmar har en lista med talanger som representerar varje karaktärs förmågor, styrkor och träning. Genom att lägga talangpoäng på dessa kan vissa aspekter av karaktären bli starkare och efter hand ge tillgång till nya attacker, stöd, kunskaper och färdigheter.

Talangpoäng

Använd dina talangpoäng för att stiga i graderna.

Tryck på **ESC** för att komma till uppdragsdatorn och tryck sedan på **U** eller välj Squad (grupp). Klicka på en talangs tillgängliga avsnitt eller klicka på ikonerna + och - för att lägga till eller ta bort grader.

Specialisering

Specialisering ger extra stöd till klasspecifika talanger. Efter att ha slutfört ett valfritt Systems Alliance Military-uppdrag kan du välja en specialisering för din karaktär, vilket ökar det maximala antal talangpoäng som du kan lägga på klasspecifika talanger.

MEDVERKANDE

BioWare

Project Director
Casey Hudson

Lead Designer
Preston Watamaniuk

Lead Writer
Drew Karpyshyn

Art Director
Derek Watts

Lead Programmer
David Falkner

Executive Producers
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (President)

Animators
Jonathan Cooper – Lead
Cristian Enciso
Chris Hale
Ben Hindle
Mark How
Rick Li
Marc-Antoine Matton
Kees Rijnen
Dave Wilkinson

Cinematics Animators
Shane Welbourn – Lead
Tony de Waal
Nick DiLiberto
Mike Higgins
Ryan Kemp
Brad Kinley
Colin Knueppel
Pasquale LaMontagna
Parrish Ley
Greg Lidstone
Joel MacMillan
Sherridon Routley

Director, Animation & Cinematics Dept.
Steve Gilmour

Character Artists
Mike Spalding – Lead
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Concept Artists
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

GUI Artist
Nelson Housden

Level Artists
Mike Trottier – Lead
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

Technical Artists
Adrien Cho – Lead
Brian Chung
Jeff Vanelle

Visual Effects Artists
Shareef Shanawany – Lead
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Director, Art Dept.
Dave Hibbein

Audio Design
Steven Sim – Lead
Michael Kent – Associate Lead
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Cinematic Systems Design
Brad Prince – Lead

Cinematics Designers
Ken Thain – Lead
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Systems Designers
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Technical Designers
Dusty Everman – Lead
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Writers
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Editor
Cookie Everman

Director, Design Dept.
Kevin Barrett

Project Managers
Yanick Roy – Lead
Corey Andruko

Asst. Producers
Steve Lam
Nathan Plewes

VO & External Resources Producer
Shauna Perry

Asst. External Resources Producers
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Localization Project Manager
John Campbell

Director, Production Dept.
Duane Webb

Lead Tools Programmer
Darren Wong

Programmers
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

Tools Programmers
Chris Christou
Andy Desplenter
Blake Grant
Carson Knittig
Stefan Lednicky
Chris Mihalick
Brent Scriver
Kris Tan
Jon Thompson
Ryan Warden
Tom Zaplachinski

Graphics Programmers
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Asst. Director, Programming Dept.
Aaryn Flynn

QA Analysts
Scott Langevin – Lead
Bob McCabe – Design Lead
Kim Hansen – Tech Lead
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

QA Programmers
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

QA Term Testers
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, QA Dept.
Phillip DeRosa

Add'l Art
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki

Add'l Design
Rafael Brown
Charly Carlos
Eric Fagnan
Chris Hepler
Scott Horner
Mike Laidlaw
Paul Marino
Kevin Martens
Aidan Scanlan
Kris Schoneberg
Jay Turner

Add'l Programming
Chris Blackbourne
Howard Chung
Jordan Dubuc
Jan Goh
Michael Graves
Chris Johnson
Scott Meadows
James Redford
Sidney Tang
Julie West
Graham Wihlidal
Peter Woytiuk

Add'l Production
Alain Baxter

Add'l QA
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanaie

Original Score, Composers
Jack Wall - Lead
Sam Hulick

Add'l Music
Richard Jacques
David Kates

Credit Music
m4 part II
Written and Performed by Faunts

VO Direction
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Casting Services
Tikiman Productions, Inc.

VO Recorded at
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Add'l Dialogue Editing
Dave Chan

Mass Effect rollista

Steve Barr
Urdnot Wrex
Add'l voices
Kimberly Brooks
Ashley Williams
Keith David
Captain David Anderson
Seth Green
Jeff "Joker" Moreau
Jennifer Hale
Commander Shepard (Female)
Add'l voices
Lance Henriksen
Admiral Steven Hackett
Ali Hillis
Liara T'Soni
Brandon Keener
Garrus Vakarian
Mark Meer
Commander Shepard (Male)
Add'l voices
Marina Sirtis
Matriarch Benezia
Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Add'l voices
Raphael Sbarge
Kaidan Alenko
Fred Tatasciore
Saren
Additional Voices
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
Motion Capture
Giant Studios
3D Scans
3D Eyetronics

Mass Effect PC

BioWare External

Project Director
Diarmid Clarke
Associate Producer
Darcy Pajak

BioWare Live Team

Associate Technical Producer
Derek French
Assistant Producer
Steve Lam
BioWare PC Development
Programming Lead
Owen Borstad
Programming
Steven Hand
Localization Producer
Jenny McKearney
Assistant Localization Producer
Ryan Warden
QA Lead
Homan Sanaie
QA Design Analyst
Billy Buskell
QA Term Testers
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich
Additional Design
Chris L'Etoile
Christina Norman
Additional QA
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin
Additional Programming
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Blake Grant
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John Wetmiller

BioWare Marketing

Director of Marketing
Ric Williams
Art
Sheridon Routley
Mike Sass
Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Marketing Manager
Jarrett Lee
Assistant Brand Manager
Randall Bishop
PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley
Bioware Operations And Administration
Director of Development Operations
Darryl Horne
Director of Business Development
Richard Iwaniuk
Director of Finance and Administration
Kevin Gunderman
Manager of Administrative Services
Jo-Marie Langkow
Finance/Payroll
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Director of Human Resources
Derek Sidebottom
Human Resources
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Director of Information Systems
Vince Waldon
Information Systems – Application
Lee Evanochiko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Information Systems - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Information Systems - Facilities
Mike Patterson
Information Systems - Infrastructure
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Director of Legal and Business Services
Robert Kallir
Admin Assistants/ Reception
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios Development Team

Art Lead
Katie Stampf
Art
Andrew Cormier
Business and Legal
Bill Reed
Design Lead
Dan Chretien
Engineering
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Project Lead
Bill McFadden
Production
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Quality Assurance Lead
Jimmy Storey
Quality Assurance
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

Producer
David Yee
Associate Producer
Michael Doran
Assistant Producer
Craig Krstolic
Sr. Development Director
John Vifian
Development Director
Crystal Sanchez
Särskilt tack till
David DeMartini
Jon Horsley
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland
Chris Serra
Ben Smith
Evelyn Walker

EA Redwood Shores

QA Director
Dave Steele
QA Manager
Matthew Brown
Sr. Test Lead
Robert Walton
QA Project Lead
Daniel Allender

QA Assistant Leads
Raasahn Browder
Jonathan Yan

QA Testers
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

EARS LQA Assistant Lead
Aleef Shehadeh

EARS LQA Testers
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

QA Support Manager
Dave Koerner

QA Compliance Leads
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

QA Compliance Testers
Chris Anjos
Sam Worf

EARS Compatibility Lab
Angelo Bayan
Dave Caron
Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Worldwide Mastering
Michael Yasko

EARS Mastering
Mike Deir
Chris Espiritu
Kima Hayuk
Rick Helmer
Belle Vasaya

North America Submissions and Compliance (NASC)
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Joyce Sacman
Matthew Salazar

Customer Quality Control – North America (CQC-NA)
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Kyle Killion
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Garrett Muldoon
Chance Shiflett
Bobby Williams

Documentation Layout
Christopher Held

EA Europe

European Mastering Manager
Sam Roberts

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

Sr. Localization Project Manager
Laurent Gibert

Localization Project Manager
Fausto Ceccarelli

Head Localization Tester
Juan Linaje

Localization Testers
Alexander Bowman
Paolo Catozzella
Damien Haimovici
David Monteiro
Tirdad Nosrati
Federica Rossi

BioWare, särskilt tack till

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond och alla våra vänner på BioWare Austin.

Ett alldeles särskilt tack till våra familjer och vänner, vars tålamod och stöd hjälpt oss att nå längre än vi vågat drömma.

Se Medverkande i spelet för en fullständig lista över *Mass Effect*-teamet.

Problem med att köra spelet

- Kontrollera att du uppfyller minimumsystemkraven för det här spelet och att du har installerat de senaste drivrutinerna för ditt grafikkort och ljudkort:

För NVIDIA-grafikkort kan du hämta dessa från **www.nvidia.com**.

För ATI-grafikkort kan du hämta dessa från **www.ati.amd.com**.

- Om du kör skivversionen av det här spelet kan du försöka installera om DirectX från skivan. Detta finns vanligtvis i mappen DirectX i skivans rotmapp. Om du har en Internet-anslutning kan du gå till **www.microsoft.com** för att hämta den senaste versionen av DirectX.

Allmänna tips om felsökning

- Om du har skivversionen av det här spelet och skärmen AutoPlay inte automatiskt visas för installation/spelande kan du högerklicka på CD/DVD-ikonen i Den här datorn och välja AutoPlay.
- Om spelet körs långsamt kan du prova att minska kvaliteten för vissa grafik- och ljudinställningar i spelet. Du kan ofta förbättra prestandan genom att minska skärmens upplösning.
- För optimal prestanda när du spelar kan du stänga av uppgifter som körs i bakgrunden (förutom EADM-programmet om det körs) i Windows.

KUNDTJÄNST

Ditt spel innehåller en fil för teknisk support som kan hjälpa dig att lösa de problem som kan uppstå. Den innehåller lösningar på de flesta vanliga problem som kan uppstå när du installerar eller kör spelet. Om du redan har installerat spelet klickar du på Windows START-knapp och letar reda på spelet via **Program>** (eller **Alla program>**) **EA GAMES>** (eller **EA SPORTS>**). Filen för teknisk support ligger i samma mapp som spelet. Leta först efter en lösning i denna fil innan du kontaktar EA:s kundtjänst.

Om du inte har installerat spelet än följer du instruktionerna här nedan:

Så här kör du filen för teknisk support (utan att ha installerat spelet):

1. Stoppa i spelskivan i din skivläsare.
2. Klicka på START och välj **Kör...**.
3. I dialogrutan som öppnas skriver du in **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** och klickar på OK (ersätt enhetsbeteckningen med en annan bokstav om din skivläsare har en annan beteckning än '**D:**').

Om du fortfarande har problem med att installera eller köra spelet kan du gå in på **www.elecronicarts.se/support**. När supportfönstret har öppnats kan du gå in i vår informationsdatabas. Lösningarna du hittar här är samma som personalen på vår kundtjänst har, så de är uppdaterade och korrekta. För att du ska hitta lösningen på ditt problem måste du välja plattform, genre och utvecklare. Om du inte hittar ett svar kan du klicka på Kontakt för att kontakta en supporttekniker som besvarar din fråga så fort som möjligt.

Onlinesupport

Om du har problem med att köra spelet kan du gå in på **www.electronicarts.se/support**. Här hittar du en databas med de senaste problemlösningsfrågorna och kan skicka dina frågor om teknisk support till oss online.

Kundtjänst

Om du inte har en Internetanslutning eller hellre vill prata med en tekniker kan du ringa vår kundtjänst, vardagar mellan 13.00-17.00. Telefonnumret är 08-546 645 70

På grund av karaktären hos de flesta problem som uppstår när man kör ett dataspel är det lättare – och går vanligtvis fortare – att hitta problemet i vår databas.

OBS! Följande garantier gäller bara produkter som sålts i detaljhandel. Dessa garantier gäller inte produkter som sålts online via EA Store.

Garantibegränsning

Electronic Arts garanterar den ursprungliga köparen av denna programvara att det media på vilken programvaran är inspelad är fri från material- och tillverkningsfel under 90 dagar från inköpsdagen. Under denna period kommer felaktigt media att bytas ut om originalprodukten returneras till Electronic Arts på nedanstående adress tillsammans med ett daterat inköpskvitto, en beskrivning av defekten, det felaktiga mediet och din adress. Denna garanti är ett tillägg och påverkar inte dina lagstadgade rättigheter på något sätt. Denna garanti gäller ej programvaran i sig, vilken tillhandahålls ”i befintligt skick”, och ej heller media som har utsatts för missbruk, skador eller onormalt brukande.

Returer efter garantin

Electronic Arts kommer (så länge lagret tillåter) att byta ut produkt som skadats av användaren även efter det att garantitiden gått ut om originalskivan återsänds. För närvarande tar vi ut en administrativ avgift om 100 kr för att byta spel efter garantitidens utgång.

Skicka in den skadade originalskivan till adressen nedan och betala in avgiften till postgironumret: **608565-8**

Glöm inte att inkludera fullständig information om felets art, ditt namn, adress och (om möjligt) ett telefonnummer där vi kan nå dig dagtid. Ange ”Retur CS” samt ditt namn som referens vid betalningen.

Om du har några frågor om denna garanti, kontakta Electronic Arts kundservice för hjälp. På **www.electronicarts.se/support** kan du läsa mer om hur du kan kontakta oss via e-mail. Har du inte tillgång till Internet kan man ringa oss på 08-546 645 70, måndag till fredag, 13.00–17.00.

Adress för returer: Electronic Arts, Att: Retur CS, Johanneslundsvägen 2, 194 81 Upplands Väsby.

Electronic Arts garanti för produkten gäller inte om den köpts begagnad och konsumenten inte är den första slutanvändaren av produkten.

VI BEHÖVER DIG!

Hjälp till att forma framtiden för din Science Fiction-favoritupplevelse genom att anmäla dig till BioWares *Mass Effect*-gemenskap.

Anmäl dig för ett kostnadsfritt konto i BioWare-gemenskapen för att få specialmaterial, kommunicera med *Mass Effect*-utvecklingsteamet, posta på exklusiva forum, bidra med material, få erkännande för ditt arbete och ingå i en av de hetaste gemenskaperna som finns.

Få BioWare Community Newsletter med alla de senaste Mass Effect-nyheterna, nya spelmeddelanden och mycket annat!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Med ensamrätt. BioWare, BioWare-logotypen, Mass Effect och Mass effect-logotypen är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör EA International (Studio and Publishing) Ltd. i USA och/eller andra länder. EA och EA-logotypen är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. Med ensamrätt. Unreal® är ett registrerat varumärke tillhörande Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT är ett varumärke tillhörande Creative Technology Ltd i USA och/eller andra länder. Mjukvara för ansiktsanimering tillhandahållen av OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. och dess licentiater. Med ensamrätt. Använder Bink Video. Copyright©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

EAN01606226MT