MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

VAROITUS EPILEPTISISTÄ KOHTAUKSISTA

Seuraava teksti tulee lukea huolella ennen pelin pelaamista tai pelin antamista lapsille.

Jotkut ihmiset saattavat saada epileptisiä kohtauksia tai pyörtymiskohtauksia joutuessaan alttiiksi määrätynlaisille, arkielämässä ilmeneville välkkyville valoille tai valokuvioille. He voivat saada kohtauksen katsellessaan näyttöä tai pelatessaan pelejä. Näin saattaa tapahtua kenelle tahansa, vaikkei asianosaisella olisi koskaan aiemmin todettu epilepsiaa ja vaikkei hän olisi koskaan aiemmin saanut epileptistä kohtausta. Jos sinulla tai perheenjäsenelläsi on joskus ollut epilepsiaan viittaavia oireita (hetken kestäviä kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) välkkyvien valojen läheisyydessä, kysy neuvoa lääkäriltä ennen pelin pelaamista.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa pelaamista. Jos sinulla tai lapsellasi esiintyy pelaamisen aikana yhtäkään epilepsiaan liittyvää oiretta – huimausta, näön sumentumista, silmälihasten tai muiden lihasten nykimistä, pyörtymistä, ajan ja paikan tajun katoamista, mitä tahansa pakkoliikkeitä tai kouristuksia – pyydämme asianosaista VÄLITTÖMÄSTI lopettamaan pelaamisen ja ottamaan yhteyttä lääkäriin.

Pelin aikana noudatettavaksi suositeltavia varomääräyksiä

- Älä oleskele liian lähellä näyttöä. Istu niin kaukana kuvaruudusta kuin laitteiston johdot sallivat.
- Jos vain voit, pyri käyttämään pientä näyttöä pelatessasi.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai huonosti levänneenä.
- Varmista, että pelihuone on hyvin valaistu.
- Pidä vähintään 10–15 minuutin tauko jokaisen pelaamasi tunnin aikana.

SISÄLTÖ

1 Varoitus epileptisistä kohtauksista
4 Pelin asennus
6 Kaikki pelikomennot
8 Mass Effectin™ maailma
9 Hahmonluonti
12 Pelin pelaaminen
16 Galaksin kartta (Galaxy Map)
18 Taistelutiedot
23 Varusteet
25 Ryhmän tiedot (Squad Data)
27 Kartoittamattomat maailmat (Uncharted Worlds)
28 Ajoneuvo
29 Salauksen purkaminen
30 Taidot (Talents)
34 Tekijäluettelo
37 Suorituskykyyn liittyviä vinkkejä
38 Asiakaspalvelusta saat apua
39 Takuu

Rekisteröityneet käyttäjät voivat käyttää tämän ohjekirjan sähköistä versiota osoitteessa **masseffect.com/manual/**

www.ea.com

PELIN ASENNUS

HUOM: Järjestelmävaatimukset ovat readme-tiedostossa.

Asennusohjeet (pelin levyversio):

Aseta levy levyasemaan ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Kun peli on asennettu, voit käynnistää sen pelin automaattisen käynnistyksen valikosta tai hakemalla pelin Käynnistä-valikosta.

Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä pelit sijaitsevat valikossa **Käynnistä** > **Pelit**, ja aiemmissa Windows™-versioissa ne sijaitsevat valikossa **Käynnistä** > **Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

Kun EA Download Manager on ladannut pelin, napsauta näkyviin tulevaa kuvaketta ja noudata ruudulle tulevia ohjeita.

Asennuksen jälkeen voit käynnistää pelin suoraan EA Download Managerista.

HUOM! Jos olet jo ostanut pelin ja haluat asentaa sen toiseen tietokoneeseen, lataa ja asenna ensin EA Download Manager toiseen tietokoneeseen, käynnistä sovellus ja kirjaudu sisään käyttämällä EA-tiliäsi. Valitse esiin tulevasta luettelosta haluamasi peli ja napsauta aloituspainiketta, niin voit ladata pelin.

Asennusohjeet (kolmannen osapuolen verkkokäyttäjät):

Lisätietoja pelin asennuksesta tai toisen pelikopion lataamisesta ja uudelleenasennuksesta saat verkkokaupasta, josta peli on ostettu.

***Mass Effect* kuulostaa parhaalta, kun käytössä on Sound Blaster®!**

Creativen Sound Blaster® X-Fi™ -äänikortti on EAX® ADVANCED HD™ -yhteensopiva ääniratkaisu, jota käyttämällä voit todella nauttia pelin äänimaailmasta. Äänikortti toteuttaa EAX® ADVANCED HD™ -äänitehosteet loisteliaan puhtaasti, minkä lisäksi se toistaa useita ääniä samanaikaisesti ja toteuttaa 3D-äänet erittäin nopeasti.

Mass Effectin äänitehosteita on tehostettu EAX® ADVANCED HD™ -ympäristöäänillä, jotka toteuttavat pelin äänimaailman parhaalla mahdollisella tavalla, kun käytössä on tuettu laitteisto. Jos haluat kokea Mass Effect -pelin äänimaailman parhaalla mahdollisella tavalla, suosittelemme Sound Blaster® X-Fi™ -sarjan äänikortin hankkimista.

Lisätietoja Sound Blaster X-Fi -äänikorteista on osoitteessa **http://soundblaster.com**.

PELIN ALOITTAMINEN

Pelin aloittaminen (kun levy on jo asemassa):

Windows Vista™ -käyttöjärjestelmässä pelit sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Pelit**, ja aiemmissa Windows™-versioissa ne sijaitsevat valikossa **Käynnistä > Ohjelmat** (tai **Kaikki ohjelmat**).

PELAAMISEEN VAADITAAN VERKKOYHTEYS, AJOITTAINEN VERKKOTUNNISTUS JA KÄYTTÖOIKEUSSOPIMUKSEN HYVÄKSYMINEN. LISÄTIETOJA ON SIVUSTOLLA WWW.EA.COM.

Yleiset

Toiminto	Näppäimistö
Käytä/keskustele	**E** tai **ENTER**
Peruuta	**Q**
Tehtävätietokone (Mission Computer)	**ESC**
Kartta	**M**
Varusteet	**I**
Ryhmä	**U**
Lokikirja (Journal)	**J**
Koodeksi (Codex)	**O**
Pikatallennus	**F6**

W

Liikkuminen

Toiminto	Näppäimistö
Liiku ylös/alas/vasemmalle/oikealle	**W/S/A/D**
Katso/tähtää	hiiri
Rynnäköi	vasen **SHIFT**
Kävele	**Z**
Kyyristy	vasen **CTRL**

Aseet

Toiminto	Näppäimistö
Ammu	napsauta vasemmalla
Tarkenna	pidä hiiren oikea painike painettuna
Heitä/räjäytä kranaatti	**R**
Ensiapu	**F**
Taktiikkanäyttö	pidä alhaalla **SPACEBAR**
Edellinen/seuraava ase	**[/]**
Pistooli	**F1**
Haulikko	**F2**
Rynnäkkökivääri	**F3**
Tarkkuuskivääri	**F4**

Voimat

Toiminto	Näppäimistö
Taktiikkanäyttö	pidä alhaalla **SPACEBAR**
Vaihda pikapaikkoja	**V**
Pikapaikat 1–8	**1 – 8**

Komennot

Toiminto	Näppäimistö
Taktiikkanäyttö	**pidä alhaalla SPACEBAR**
Liiku	ylänuoli
Suojaan	alanuoli
Ryhmä kokoon	vasen nuoli
Hyökkää	oikea nuoli

Ajoneuvo

Toiminto	Näppäimistö
Konekivääri	hiiren vasen painike
Tykki	hiiren oikea painike
Tykkitornin kameran lähennys	vasen **SHIFT**
Hyppy	**VÄLILYÖNTI**
Korjaa ajoneuvo	**F**

Vuoteen 2183 mennessä ihmiskunta on oppinut matkustamaan halki avaruuden valoa nopeammin, minkä seurauksena ihmiset ovat päässeet yhteyteen useiden muukalaisrotujen kanssa. Nyt ihmiskunta pyrkii löytämään oman paikkansa galaksin suuressa yhteisössä.

Olet komentaja Shepard, ja avaruusalus Normandyssa edustat Systems Alliance Military -sotilasliittoa, ihmiskunnan ensimmäistä ja viimeistä puolustuslinjaa galaksin vaaroja vastaan. Tekosi ja päätöksesi määräävät ihmiskunnan kohtalon...
ja koko galaksin tulevaisuuden.

HAHMONLUONTI

Valitse päävalikossa uuden uran luonti (START NEW CAREER). Siirryt tehtävätietokoneen tietokantaan ja alat rakentaa profiiliasi, jotta henkilöytesi saadaan vahvistettua.

Hahmonluonnissa on kaksi vaihtoehtoa:

- Voit ottaa ohjattavaksesi komentaja Shepardin oletushahmon ja valita tämän etunimen.
- Voit luoda oman hahmon ja määrittää tämän ominaisuudet täysin.

Oman hahmon luonti (Custom Character)

Aloita kirjoittamalla komentaja Shepardin etunimi.

Valitse sitten, missä hahmosi vietti lapsuutensa: maassa (Earthborn), siirtokunnassa (Colonist) vai avaruudessa (Spacer). Tämä valinta vaikuttaa omalta osaltaan siihen, miten muut hahmot reagoivat komentajaan pelin aikana.

Valitse psykologinen profiili (Psychological Profile): säälimätön (Ruthless), sotasankari (War Hero) tai ainoa henkiinjäänyt (Sole Survivor).

Valitse hahmoluokka. Jos valitsit alussa oletusasetuksen, hahmo on sotilas (Soldier).

Hahmoluokat (Classes)

Pelissä on kuusi hahmoluokkaa komentaja Shepardia ja kahta ryhmän jäsentä varten, ja hahmoluokat painottuvat eri tavoin kolmelle osa-alueelle. Jotkin hahmoluokat keskittyvät täysin tiettyyn taitolajiin, kun taas toiset käyttävät joustavampia taktiikoita ja perehtyvät kahteen taitolajiin.

Taistelutaidot (Combat skills) aiheuttavat vihollisille mahdollisimman paljon vahinkoa. Teknisten taitojen (Tech skills) avulla hahmo voi purkaa suojajärjestelmiä ja heikentää vihollisen aseita, ja bioottisten taitojen (Biotic skills) käyttäjät voivat muokata maailmaa aivoimpulsseillaan.

Sotilas (Soldier) – taisteluiden asiantuntija

Sotilas on kova taistelija, joka pärjää monenlaisissa taistelutilanteissa. Hänellä on muita parempi kunto, minkä lisäksi hän saa käyttöönsä laajimman valikoiman aseita ja tarpeeksi kehityttyään voi pukeutua raskaaseen panssariin. Taisteluissa hän pysyy toiminnan keskipisteessä, valitsee oikean aseen taktisiin tilanteisiin ja kestää pidempään kuin vihollisensa.

Pioneeri (Engineer) – tekniikan asiantuntija

Pioneeri on teknikko, joka pystyy taidoillaan muokkaamaan ympäristöään nopeasti ja helposti. Hän keskittyy muuntelemaan taistelukentän tilannetta taistelun aikana: pioneeri voi parantaa ryhmäänsä ja heikentää vihollisia (poistaa aseita ja kilpiä käytöstä).

Taitaja (Adept) – biotiikan asiantuntija

Taitaja hallitsee biotiikan ja pystyy vaikuttamaan fyysiseen maailmaan mielensä voimalla. Biotiikan avulla hän voi käsitellä lähistöllä olevia kohteita; myös läheisiä vihollisia. Hän keskittyy häiritsemään ja heikentämään vihollisia sekä tuottamaan valtavasti vahinkoa.

Soluttautuja (Infiltrator) – taistelu/tekniikka

Soluttautuja on tekniikan hallitseva taistelija, joka voittaa taistelunsa riisumalla vastustajansa aseista ja tappamalla nämä nopeasti. Hän voi avata vaihtoehtoisia reittejä, hankkia käyttöönsä hyviä varusteita sekä järjestää itselleen taisteluissa edun vastustajiin nähden.

Puolustaja (Vanguard) – biotiikka/taistelu

Puolustaja on voimakas taistelija, joka yhdistää taitajan ja sotilaan hyökkäysvoimat. Hän voi käyttää monenlaisia aseita ja panssareita sekä bioottisia voimia. Taisteluissa hän kukistaa vihollisensa nopeasti ja brutaalisti.

Vartija (Sentinel) – biotiikka/tekniikka

Vartija on hahmoluokista joustavin, sillä vartijat voivat tekniikkaa ja biotiikkaa yhdistelemällä niin muokata ympäristöään, riisua vihollisia aseista ja hyökätä näiden kimppuun kuin puolustaa ryhmäänsäkin. Taisteluissa hän suojelee ryhmää kineettisten suojakilpien avulla ja parantaa ystäviään lääkintäkoulutustaan hyödyntämällä.

Kasvojen muokkaus (Facial Customization)

Kasvojen muokkauksen ruudussa voit luoda hahmollesi ainutkertaiset kasvot. Voit muokata kasvoja kokonaisuutena tai keskittyä tiettyyn kohtaan, kuten silmiin tai nenään. Kussakin osiossa on liukusäätimiä, joiden avulla voit säätää useita kasvojen yksityiskohtia. Hyväksy lopuksi luomasi kasvot (Finalize).

Keskustelut

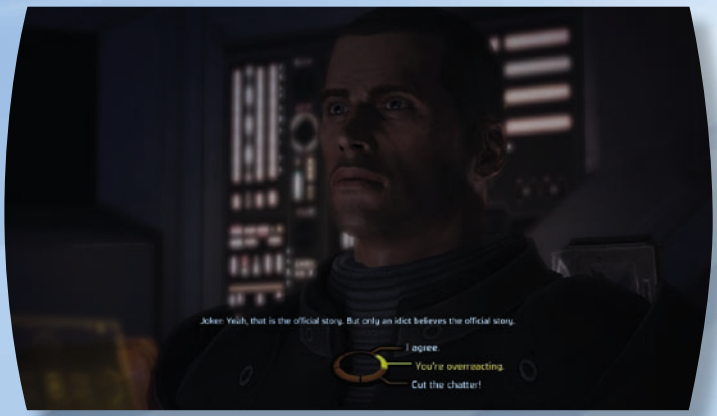
Mass Effectin elokuvamaisissa, vaihtoehtoihin perustuvissa keskustelukohtauksissa käytetään ruudun alaosassa olevaa keskustelukiekkoa, jonka avulla voit vaikuttaa hahmoosi ja tarinaan.

Kiekon vasemmassa reunassa olevat vaihtoehdot syventävät keskustelua, ja oikeanpuoleiset vaihtoehdot vievät keskustelua lähemmäs loppua.

Kiekon yläosassa oleva vaihtoehto vastaa yleensä esikuvan (Paragon) polkua, jolloin hahmo tekee epäitsekkäitä, yhteistyötä painottavia päätöksiä. Kiekon alaosa vastaa tavallisesti luopion (Renegade) polkua, jolloin hahmo on aggressiivinen ja vihamielinen.

Jos käytät taitopisteitä (Talent points) hurmaukseen (Charm) ja uhkailuun (Intimidate), kiekon vasempaan reunaan tulee uusia vaihtoehtoja, jotka saattavat vaikuttaa keskustelun tuloksiin. Hurmausvaihtoehdot näkyvät sinisenä tekstinä ja uhkailuvaihtoehdot punaisena. (Lisätietoja on sivulla 30 kohdassa Taidot (*Talents*).)

Napsauta haluamaasi vastausta, niin hahmo reagoi keskustelussa elokuvamaisesti. Voit valita vastauksesi heti, kun keskustelukiekko tulee näkyviin, ja hahmo sanoo kommentin sopivalla dramaattisella hetkellä. Voit keskeyttää tai ohittaa repliikin painamalla **VÄLILYÖNTIÄ**.



Pelin tietonäyttö taistelujen ulkopuolella

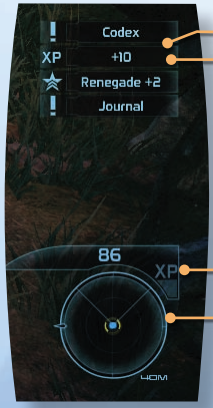
Kun etenet pelissä, saat kokemuspisteitä (XP) tutkimalla uusia alueita ja käymällä keskusteluja muiden hahmojen kanssa.

Jos voit käsitellä jotakin tai keskustella jonkun kanssa, kohteen ympärillä näkyy ympyrän-muotoinen sininen kohdemerkki. Voit käsitellä kohdetta tai aloittaa keskustelun painamalla **ENTER**-näppäintä.

1 Valintapalkki

2 Kohdemerkki

Saamasi kokemuspisteet näkyvät hetken aikaa ruudussa. Ansaitut kokemuspisteet näkyvät myös tehtävätietokoneen ryhmänäytössä (Squad screen). (Lisätietoja on sivulla 25 kohdassa *Ryhmän tiedot*.)



New Mission Computer entry (Uusi tehtävätietokoneen (Mission Computer) merkintä)

XP gained (Saadut kokemuspisteet (XP))

Total XP (Kokemuspisteitä yhteensä)

Mini-map (Pikkukartta (Mini-map))

Tehtävätietokone (Mission Computer)

Avaa tehtävätietokoneen näyttö painamalla **ESC**-näppäintä ja valitse haluamasi vaihtoehto napsauttamalla sitä. Jos johonkin kohtaan on tullut päivityksiä, kyseinen vaihtoehto välkkyy ruudussa.

Tehtävätietokoneen avulla voit tutkia seuraavien kohteiden pelitietoja:

Varusteet (Equipment) Näyttää käytössä olevat aseet, panssarit ja muut esineet sekä uusien varusteiden käyttöönottoon liittyvät vaihtoehdot.

Asetukset (Options) Tämän vaihtoehdon avulla voit määrittää peliasetukset (gameplay), ohjainasetukset (controller), grafiikka-asetukset (graphics), ääniasetukset (sound) ja muut asetukset. Moni asetus vaikuttaa pelin vaikeuteen ja visuaalisuuteen, joten tutustu kaikkiin vaihtoehtoihin huolella.

Kartta (Map) Näyttää nykyisen sijaintisi ja kiinnostavat kohteet.

Tallenna (Save) Tallentaa pelin tilanteen.

Ryhmä (Squad) Näyttää hahmon omat tiedot sekä ryhmän jäsenten tiedot.

Lataa (Load) Tämän vaihtoehdon avulla voit ladata tallennettuja ja automaattisesti tallentuneita pelejä.

Lokikirja (Journal) Näyttää nykyiset ja aiemmat tehtävät.

Koodeksi (Codex) Täältä löydät kaiken mahdollisen tiedon *Mass Effectin* universumista.

Taistelut

Mass Effectin taistelujärjestelmässä voit tehdä harkittuja päätöksiä ja hallita tilannetta täysin.

Voit vetää aseen tai laittaa sen koteloon painamalla **Q**-näppäintä.

Jos haluat vaihtaa asetta, käyttää erikoistaitoa tai antaa komennon jollekin ryhmän jäsenelle, pidä **VÄLILYÖNTI** painettuna ja selaa käytettävissä olevia aseita, taitoja tai komentoja. Napsauta kullekin ryhmän jäsenelle annettavaa komentoa ja palaa sitten peliin vapauttamalla **VÄLILYÖNTI**. (Lisätietoja on sivulla 18 kohdassa *Taistelutiedot*.)

Uudelle tasolle nouseminen

Tasonnousu (Level up)

Komentaja Shepard ja ryhmän muut jäsenet voivat nousta tasolta toiselle keräämällä kokemuspisteitä (XP). Niitä saa vihollisten kukistamisesta, tiettyjen taitojen käyttämisestä ja tehtävien suorittamisesta.

Kokemuspisteet ovat yhteisiä kaikille ryhmän jäsenille. Kaikki ryhmän jäsenet voivat kerätä kokemusta, ja kaikki nousevat uudelle tasolle samanaikaisesti – myös Normandyssa odottavat jäsenet, jotka eivät kuulu aktiiviseen ryhmään.

Tasonnousun etuja

Kun hahmo nousee uudelle tasolle, siitä on seuraavia etuja:

- Hahmon kunto kasvaa. Voit lisätä hahmon saamaa kuntoa tietyillä taidoilla.
- Hahmo saa taitopisteitä (Talent points). Taitopisteitä voi käyttää milloin tahansa.

Automaattinen tasonnousu ja taitopisteiden peruuttaminen

Kun hahmo nousee uudelle tasolle, voit halutessasi jakaa taitopisteet automaattisesti (Auto Level Up).

Kun taitopisteet on käytetty, voit vielä peruuttaa valinnat (Undo Talent Points).

GALAKSIN KARTTA (GALAXY MAP)

Galaksin kartta sijaitsee Normandyn komentokannella. Voit käyttää sitä nousemalla komentokannelle ja valitsemalla holografisen galaksin kuvan. Kartassa on navigointia varten neljä tasoa, joiden tarkkuus vaihtelee.

Voit matkustaa haluamaasi kohteeseen napsauttamalla kohdetta. Napsauttamalla hiiren oikeaa painiketta voit loitontaa näkymää. Kun haluat poistua galaksin kartasta, paina **ESC**-näppäintä.

Galaksitaso (Galaxy Level)

Näyttää galaksin ja tähtiryppäät sekä näitä väliset massayhteydet (mass relays).

Rypästaso (Cluster Level)

Näyttää tähtijärjestelmät, joita voit tutkia, sekä kunkin tähtijärjestelmän kohteet, joihin voit matkustaa. Näihin kuuluvat planeetat, asteroidikentät ja keinotekoiset rakennelmat, kuten avaruusasemat.

Järjestelmätaso (System Level)

Näyttää valitun tähtijärjestelmän yksityiskohtaisen näkymän, jossa on tietoja tähdestä ja niistä kohteista, joita voit tutkia.

Planeettataso (Planetary Level)

Näyttää yksityiskohtaisia tietoja planeetasta tai muusta kohteesta, jonka kiertoradalla olet. Myös juoneen liittyvät tiedot tulevat näkyviin.

TAISTELUTIEDOT

Tietonäytössä ovat seuraavat tiedot:

Hiusristikko	Tähtäämällä saat tietoja ympäristössä olevista esineistä tai henkilöistä. Viholliset korostuvat punaisella, ystävät sinisellä. Vaarakohteet korostuvat oranssilla.
Ryhmän tilapalkki	Näyttää ryhmän kunnon ja suojien reaaliaikaisen tilan sekä ryhmän liikkumistilanteen.
Tutka	Näyttää tutkan alueella olevat viholliset sekä pelikartan karttamerkit. Myös pelikartan karttanastat näkyvät tutkassa.
Valintapalkki	Näyttää korostettuna olevan kohteen nimen sekä tiedon siitä, mitä tapahtuu painettaessa **E**-näppäintä.

Taistelujärjestelmässä voit hallita tarkasti liikkumista, päätöksiä ja kuvakulmaa. Tärkeimpiä ominaisuuksia ovat seuraavat:

Tähtääminen: Liikuta tähtäintä pitämällä hiiren oikea painike painettuna. Kykyjen vaikutus ja aseiden tulitus kohdistuvat tähtäimen keskelle.

Tähtäysavustus: Tähtäysavustuksen kuvake korostaa tähtäintä lähimpänä olevan vihollisen. Napsauttamalla hiiren oikeaa painiketta voit parantaa osumatarkkuuttasi sellaisilla aseilla, joiden käyttöön olet saanut koulutusta. (Voit hankkia asekoulutusta käyttämällä aseeseen taitopisteitä (Talent points).)

Tarkkuus: Jatkuvan tulituksen tarkkuus heikkenee ajan kuluessa. Mitä enemmän olet hankkinut asekoulutusta, sitä kauemmin tulitus pysyy tarkkana.

Seuraavat tilanteet heikentävät tarkkuutta:

- **Rekyyli** – Kun aseella ammutaan, aseen potkaisu heikentää tähtäystarkkuutta.
- **Uupumus** – Pitkien matkojen juokseminen aiheuttaa uupumusta. (Painamalla vasenta **SHIFT**-näppäintä voit tehdä juoksupyrähdyksen tai syöksyä vihollisen kimppuun.)

Taktiikkanäyttö

Taktiikkanäytön avulla voit pysäyttää pelin sekä valita aseita, antaa komentoja ja käyttää taitoja.

Kun haluat käyttää taitoja, vaihtaa asetta tai antaa liikkumiskomentoja, pidä **VÄLILYÖNTI** painettuna, niin taktiikkanäyttö (Tactics HUD) tulee näkyviin.

Kun **VÄLILYÖNTI** on painettuna, saat tietoa kustakin taidosta osoittamalla taitokuvaketta hiiren kohdistimella. Napsauta sitten haluamaasi taitoa, asetta tai komentoa.

Voit määrittää taitojen tai komentojen kohteen pitämällä hiiren oikean painikkeen painettuna ja tähtäämällä hiirellä. Voit samanaikaisesti antaa ryhmän jäsenille komentoja (hyökkäys, paikoillaan pysyminen, liikkuminen, kokoontuminen) ja käskeä näitä käyttämään taitoja tai vaihtamaan aseita. Voit käyttää valittua taitoa tai komentoa tai vaihtaa aseen, kun vapautat **VÄLILYÖNNIN**.

Pikanäppäimien määritys

Voit vetää ja pudottaa Shepardin kykyjä tietonäytön vasemmassa yläkulmassa oleviin numeroituihin pikapaikkoihin, jolloin voit käyttää niitä pysäyttämättä peliä. Paina vain vastaavaa numeronäppäintä, niin saat käytettyä kyseisen pikapaikan toimintoa.

Ryhmäkomennot (Squad Orders)

Nuolinäppäimien avulla voit antaa maastossa komentoja ryhmälle:

- Painamalla ylänuolta voit lähettää ryhmän kohteeksi otettuun paikkaan.
- Painamalla alanuolta voit käskeä ryhmän suojautumaan.
- Painamalla oikeaa nuolta voit komentaa ryhmän hyökkäämään tietyn vihollisen kimppuun.
- Painamalla vasenta nuolta voit komentaa ryhmän kokoontumaan ympärillesi ja seuraamaan sinua.

Aseet

Pistoolit (Pistols)

Pistoolit ovat erittäin tarkkoja, ne eivät potkaise juuri lainkaan ja niitä voi käyttää helposti liikuttaessakin. Pistooleita voi käyttää monelta etäisyydeltä, mutta ne eivät tee kovin paljoa vahinkoa. Sotilaat (Soldier), pioneerit (Engineer), taitajat (Adept), puolustajat (Vanguard) ja soluttautujat (Infiltrator) voivat kouluttautua pistoolien käyttäjiksi.

Haulikot (Shotguns)

Haulikoiden tulinopeus on hidas ja ne potkaisevat rankasti, mutta haulikko aiheuttaa huomattavasti vahinkoa useille kohteille, kun sillä ammutaan lähietäisyydeltä. Sotilaat (Soldier) ja puolustajat (Vanguard) voivat kouluttautua haulikoiden käyttäjiksi.

Rynnäkkökiväärit (Assault rifles)

Rynnäkkökiväärit kuuluvat useimpien sotilaiden perusvarustukseen, sillä niissä on hyvä tasapaino tulivoiman, kantaman ja tarkkuuden välillä. Vain sotilaat (Soldier) voivat kouluttautua rynnäkkökiväreiden käyttäjiksi.

Tarkkuuskiväärit (Sniper rifles)

Tarkkuuskivääreillä on pitkä kantama, ne ovat erittäin tarkkoja ja ne tekevät huomattavasti vahinkoa. Niiden tulinopeus on kuitenkin heikko, ja ne ovat lähestulkoon hyödyttömiä lähietäisyydellä. Vain sotilaat (Soldier) ja soluttautujat (Infiltrator) voivat kouluttautua tarkkuuskiväärien käyttäjiksi.

Kranaatit (Grenades)

Liittouman (Alliance) levynmuotoiset kranaatit voivat liukua pitkiä matkoja, minkä lisäksi ne voi kiinnittää kohteisiin tai litteille pinnoille ja räjäyttää kauempaa. Vain komentaja Shepard voi käyttää kranaatteja.

Heitä kranaatti painamalla **R**-näppäintä ja räjäytä se painamalla **R**-näppäintä uudelleen. Kranaatti räjähtää automaattisesti kymmenen sekunnin kuluttua, jos sitä ei räjäytetä.

Panssari (Armor)

Kevyt panssari (Light Armor)

Kevyt panssari tarjoaa jonkin verran suojaa vihollisen hyökkäyksiä vastaan, ja se ei juurikaan häiritse liikkumista tai vaikuta ampuma-aseiden tarkkuuteen. Kaikki hahmoluokat voivat käyttää kevyttä panssaria.

Keskiraskas panssari (Medium Armor)

Keskiraskas panssari suojaa tehokkaammin kuin kevyt panssari, mutta se myös häiritsee liikkumista ja näin ollen heikentää ampuma-aseiden tarkkuutta. Sotilaat (Soldier) voivat käyttää keskiraskasta panssaria alusta alkaen, kun taas puolustajat (Vanguard) ja soluttautujat (Infiltrator) voivat kouluttautua sen käyttäjiksi.

Raskas panssari (Heavy Armor)

Raskas panssari suojaa vihollisen tulitukselta kaikkein tehokkaimmin, mutta se myös häiritsee liikkumista ja heikentää ampuma-aseiden tarkkuutta kaikkein eniten. Vain erityiskoulutetut etulinjan sotilaat voivat käyttää raskasta panssaria. Kukaan ei voi käyttää raskasta panssaria alusta alkaen, mutta sotilaat (Soldier) voivat kouluttautua sen käyttäjiksi.

Varustelajeja ovat seuraavat:

- Panssarit (Armor)
- Rynnäkkökiväärit (Assault rifles)
- Bioampullit (Bio-amps)
- Kranaatit (Grenades)
- Yleistyökalut (Omni-tools)
- Pistoolit (Pistols)
- Haulikot (Shotguns)
- Tarkkuuskiväärit (Sniper rifles)

Tehostukset (Upgrades)

Tehostukset muokkaavat ja parantavat varusteita. Niiden avulla voit esimerkiksi lisätä vahinkoa tai tehostaa kilpiä. Vain panssareita, aseita, ammuksia ja kranaatteja voi tehostaa.

Kullakin varusteella on tietyt tehostuspaikat. Esimerkiksi aseen ammuspaikkaa voi tehostaa vain ammustehosteella.

Jos haluat tehostaa varusteita, käytä tehtävätietokonetta (Mission Computer) ja valitse varusteet (Equipment). Valitse tehostettava kohde oikean alakulman valintanauhasta ja siirry sitten tehostusruutuun (Upgrade screen) napsauttamalla kohdetta.

Jos haluat tehostaa ammuksia, valitse haluamasi ase ja ota sitten ammustehoste näkyviin napsauttamalla ammuskuvaketta (jos ammuskuvaketta ei näy, tehostusta ei ole saatavilla). Vahvista tehostus ja poistu napsauttamalla käyttöpainiketta (Equip) tai kaksoisnapsauttamalla tehostusta.

Bioampullit (Bio-Amps)

Biotiikkaa käyttävät hahmot voivat vahvistaa voimiaan eri alueilla käyttämällä ampulleja. Nämä pienet laitteet ovat yleensä sähköisiä kiinnikkeitä, jotka biootikko voi asettaa korvaansa tai takaraivoaan vasten.

Yleistyökalut (Omni-Tools)

Yleistyökalut ovat monikäyttöisiä diagnostiikka- ja valmistustyökaluja, joita voi käyttää taistelukentällä monenlaisiin tehtäviin: hakkerointiin, salauksen purkamiseen ja korjaukseen.

Resurssit (Resources)

Säiliöt (Containers)

Säiliöitä on jokaisella planeetalla, ja niissä on usein arvokkaita laitteita ja resursseja. Säiliöt näyttävät metallisilta rasioilta tai rahtilaatikoilta. Niihin ei voi itse laittaa esineitä.

Omnigeeli (Omni-Gel)

Ympäristöstä kerättäviä teknologisia materiaaleja kutsutaan yhteisnimityksellä omnigeeli. Omnigeeliä voi käyttää omnityökalun kanssa sähkötöihin tai salauksen purkuun. Omnigeelin avulla voit myös korjata ajoneuvoasi Makoa.

Krediitit (Credits)

Krediitti on Mass Effectin maailmassa tärkein käytössä oleva rahayksikkö.

Medigeeli (Medi-Gel)

Medigeelin avulla voi parantaa erilaisia haavoja ja vammoja. Sitä voi löytää erilaisista paikoista tai saada ei-pelaajahahmoilta. Joistakin kaupoista voi myös ostaa lisäyksen medigeelin kuljetuskapasiteettiin. Voit käyttää ensiaputaitoja painamalla **F**-näppäintä.

Ryhmän jäsenen tiedot

Valitsemalla tehtävätietokoneessa ryhmän (Squad) saat näkyviin kunkin ryhmänjäsenen tiedot. Tehtävätietokoneessa ovat seuraavat tiedot:

1. Nimi (Name)
2. Luokka (Class)
3. Ulkonäkö (Appearance)
4. Esikuvan (Paragon) ja luopion (Renegade) mittarit (vain Shepardilla)
5. Kokemuspisteet (XP) ja taso (Level)
6. Kunto (Health)
7. Avattu taito (Unlocked talent)
8. Lukittu taito (Locked talent)
9. Taidon kuvaus (Talent description)
10. Käyttämättömät taitopisteet (Unspent Talent points)

Nykyinen taso (Current level)

Kun keräät kokemusta, hahmon nykyinen taso muuttuu vastaamaan edistymistäsi.

Aina kun saat tarpeeksi kokemusta noustaksesi uudelle tasolle, saat taitopisteitä (Talent points), joilla voit hankkia suurempia taitotasoja tai uusia taitoja.

Kunto (Health)

Näyttää hahmon nykyisen kuntotason ja maksimikunnon. Mitä suurempi hahmon kunto on, sitä enemmän hän kestää vahinkoa taistelussa. Kun hahmon kunto putoaa nollaan, tämä kuolee. Hahmojen maksimikunto suurenee, kun edistyt pelissä.

Kokemuspisteet (Experience points)

Näyttää nykyiset kokemuspisteesi (XP) ja seuraavalle tasolle tarvittavien kokemuspisteiden määrän.

Esikuvan (Paragon) ja luopion (Renegade) mittarit

Nämä mittarit vastaavat pelin aikana tekemiäsi valintoja.

Esikuvan (Paragon) mittari täyttyy, kun valintasi ovat jaloja, yhteistyöhön keskittyviä tai uhrautuvaisia. Esikuvat täyttävät tavoitteensa tekemällä oikeat asiat oikealla tavalla.

Luopion (Renegade) mittari täyttyy, kun valintasi ovat aggressiivisia, itsekkäitä tai säälimättömiä. Luopiot ovat valmiita tekemään mitä tahansa saadakseen tavoitteensa täyttymään.

Taidot (Talents)

Sijoittamalla pisteitä taitoihin voit parantaa hahmon taitoja taistelussa, tekniikassa ja biotiikassa sekä aktivoida kuhunkin taitoon liittyviä erikoiskykyjä.

Komentaja Shepardin ja ryhmän muiden jäsenten taitoja kehitetään samalla tavalla. (Lisätietoja on sivulla 30 kohdassa Taidot (*Talents*).)

Ryhmän valinta

Ryhmän valintanäytössä (Squad Selection) voit värvätä tasapainoisen ryhmän. Kiinnitä huomiota kunkin vaihtoehtoisen ryhmänjäsenen taistelu-, tekniikka- ja biotiikkataitoihin.

Voit siirtyä jäsenehdokkaasta toiseen hiirellä. Voit poistaa jäsenen ryhmästä tai lisätä jäsenen ryhmään napsauttamalla tätä. Voit milloin tahansa tarkastella ryhmää (Examine Squad). Kun olet tyytyväinen, napsauta hyväksymispainiketta (Accept).

Voit valita ryhmän jäseniä vain kahdessa tilanteessa:

- Kun kohtaat uuden mahdollisen ryhmän jäsenen ensimmäistä kertaa.
- Kun poistut Normandysta, jonne voit myös palata vaihtaaksesi ryhmän jäseniä.

Valitse ryhmän jäsenet huolella: kun poistut Normandysta, et ehkä pääse vaihtamaan seuralaisiasi, ennen kuin pääset takaisin aluksellesi.

Kartoittamattomaan maailmaan siirtyminen

Attican Traversen alueelle suuntautuvissa tehtävissä pääset kartoittamattomiin maailmoihin, joissa tapahtuu outoja ilmiöitä. Jotta saat selvitettyä ilmiöiden luonteen, tulee sinun matkustaa näille planeetoille, laskeutua niille ja tutkia niitä.

Valitse galaksin kartasta (Galaxy Map), vaihtoehdot Cluster Navigation, System Navigation ja sitten Planetary Landings.

Kun olet laskeutunut planeetalle, voit tutkia maastoa Mako-ajoneuvossa. Sen tehokkailla sensoreilla voit havaita muukalaisviholliset, tekniset poikkeavuudet sekä resurssit.

Voit käyttää kartoittamattomassa maailmassa tehtävätietokonetta ja selvittää, mitä lähistöllä on. Napsauttamalla hiiren oikeaa painiketta saat merkittyä karttaan kohteen, joka näkyy sitten pelin tutkassa nuolena.

Kartoittamattomasta maailmasta lähteminen

Kun olet valmis lähtemään kartoittamattomasta maailmasta ja palaamaan Normandyyn, valitse Makossa ollessasi Normandyyn palaaminen (Return to Normandy).

Jos kuljet jalkaisin:

1. Avaa tehtävätietokone (Mission Computer) painamalla **ESC**-näppäintä ja valitse sitten kartta (Map).
2. Palaa sitten Normandyyn (Return to Normandy).

Mako

Mako on jalkaväen taisteluajoneuvo. Se kuljettaa ryhmäsi taisteluun, missä Mako antaa tulitukea ja toimii suojana.

Jos haluat nousta Makoon ryhmän kanssa, valitse Mako ja paina sitten **E**-näppäintä.

Voit ajaa Makoa painamalla **W**-näppäintä. Peruuta painamalla **S**-näppäintä ja käänny vasemmalle tai oikealle painamalla **A**- tai **D**-näppäintä. Painamalla **VÄLILYÖNTIÄ** voit hypätä vaikean maaston yli tai väistää vihollistulta.

Painamalla vasenta SHIFT-näppäintä voit lähentää asekameran näkymää, hiiren oikealla painikkeella voit ampua tykillä ja hiiren vasemmalla painikkeella voit ampua konekiväärillä.

Kun haluat poistua Makosta, etsi ensin turvallinen, vakaa paikka ja paina sitten **Q**-näppäintä. Muista, että Makosta poistuminen voi olla vaarallista: joissakin ilmakehissä saatat selvitä vain lyhyen aikaa.

Ajoneuvon tietonäytössä näkyvät ryhmän jäsenten kunto- ja kilpitasot sekä Makon aseiden ja varusteiden tila.

Makon korjaaminen

Voit korjata Makoa maastossa omnigeelillä painamalla **F**-näppäintä. Sitä ennen sinun tulee kuitenkin pysäyttää Mako, pysyä sisällä ajoneuvossa ja lopettaa tulitus.

SALAUKSEN PURKAMINEN

Jotkin säiliöt ja ovet saattavat olla lukittuja, jolloin ne voi avata vain purkamalla lukituksen omnityökalun (omni-tool) ja purkutaitojen (decrypting) avulla. Kun löydät lukituslaitteen, voit käyttää omnigeeliä tai yrittää purkaa lukituksen manuaalisesti.

Lukitusta purettaessa suojausmekanismia hakkeroidaan omnityökalulla, jotta palomuurit ja tutkaimet saadaan ohitettua. Jos yrität purkaa järjestelmää manuaalisesti, purkamisen on onnistuttava tietyn ajanjakson sisällä.

Voit pyörittää luotainta omnityökalun ympärillä liikuttamalla hiirtä. Napsauttamalla hiiren painiketta voit edetä yhden yhdyskäytävän verran ja napsauttamalla hiiren oikeaa painiketta voit siirtyä takaisinpäin saman verran. Voit myös liikuttaa omnityökalua vasemmalle/oikealle painamalla **A**-/**D**-näppäintä ja sitten edetä painamalla **W**-näppäintä tai siirtyä takaisinpäin painamalla **S**-näppäintä.

TAIDOT (TALENTS)

Taidot vastaavat aloja, joista sinulla on kokemusta, ja edetessäsi pelissä voit parantaa taitojasi. Kun keräät kokemusta, saat taitopisteitä (Talent points), joita käyttämällä voit kehittää hahmosi eri kykyjä.

Komentaja Shepardin ja ryhmän muiden jäsenten käytettävissä olevat taidot määräytyvät hahmonluonnin yhteydessä valitun hahmoluokan perusteella. Tietyissä taidon kehittymisvaiheissa saat avattua uusia kykyjä tai uusia taitoja ryhmäruudussa (Squad screen). Nämä vaiheet on merkitty taitoon kuvakkeilla.

Taistelutaidot

Pistooli (Pistols) – Parantaa tarkkuutta ja lisää vahinkoa, kun käytössä on pistooli. Aktivoi tarkka-ampujan kyvyn (Marksman), jonka avulla voit ampua hetken aikaa tavallista nopeammin ja tarkemmin.

Haulikko (Shotgun) – Parantaa tarkkuutta ja lisää vahinkoa, kun käytössä on haulikko. Aktivoi verilöyly-kyvyn (Carnage), jonka avulla voit ampua haulikosta valtavan, vihollisia vahingoittavan räjähdyksen.

Rynnäkkökivääri (Assault Rifles) – Parantaa tarkkuutta ja lisää vahinkoa, kun käytössä on rynnäkkökivääri. Aktivoi tehotappo-kyvyn (Overkill), jonka avulla voit ampua aseellasi entistä pidempiä ja tarkempia sarjoja.

Tarkkuuskivääri (Sniper Rifles) – Parantaa tarkkuutta ja lisää vahinkoa, kun käytössä on tarkkuuskivääri. Aktivoi salamurhaajan kyvyn (Assassination), joka kasvattaa seuraavan tarkkuuskiväärillä ammutun laukauksen vahinkoa.

Panssari (Armor) – Lisää panssarin vähentämää vahinkoa ja saattaa sallia raskaamman panssarin käyttämisen sen mukaan, mikä hahmon luokka on. Aktivoi kilpitehoste-kyvyn (Shield Boost), joka palauttaa kilpiä taistelussa.

Rynnäkkökoulutus (Assault Training) – Lisää lähitaistelun ja aseiden aiheuttamaa vahinkoa. Aktivoi adrenaliini-kyvyn (Adrenaline Burst), joka nollaa kaikkien taitojen jäähtymislaskurin, jolloin taitoja voi käyttää välittömästi.

Hyvinvointi (Fitness) – Kohottaa kuntoa, jolloin hahmo kestää tavallista enemmän vahinkoa. Aktivoi immuniteetti-kyvyn (Immunity), joka parantaa vahinkosuojaa hetkeksi.

Spectre-koulutus (Spectre Training) – Parantaa kuntoa ja tarkkuutta sekä kaikkien hyökkäysten ja voimien tehokkuutta. Antaa yhteys-kyvyn (Unity), jonka avulla voit herättää ryhmäsi jäseniä, jos nämä vahingoittuvat taistelussa.

Tekniset taidot (Tech Talents)

Vaimennus (Damping) – Kasvattaa omien teknisten miinojen (tech mines) räjähdysaluetta. Aktivoi vaimennuskentän (Damping Field), joka estää taisteluissa vihollisia käyttämästä teknisiä ja bioottisia taitoja.

Purku (Decryption) – Antaa sinun käyttää omnigeeliä suojattujen järjestelmien ohitukseen, jotta voit avata ovia tai säiliöitä. Aktivoi sabotaasi-kyvyn (Sabotage), joka poistaa taisteluissa vihollisten aseet nopeasti käytöstä.

Hakkerointi (Hacking) – Nopeuttaa teknisten lähimiinojen (tech proximity mines) uudelleenlatautumisnopeutta. Aktivoi tekoälyn hakkeroinnin kyvyn (AI Hacking), jonka avulla voit hallita robottiviholliset tekoälyä ja saada robotit hyökkäämään kaikkien lähipiirissään olevien kimppuun, myös toistensa.

Elektroniikka (Electronics) – Voit vahvistaa kilpiä ja ohittaa joidenkin lukittujen kohteiden suojausjärjestelmän. Aktivoi ylikuormitus-kyvyn (Overload), joka vahingoittaa vihollisten kilpiä taistelussa tai poistaa ne täysin käytöstä.

Bioottiset taidot (Biotic Talents)

Heitä (Throw) – Luo bioottisen kentän, joka heittää alueella olevia esineitä.

Nosta (Lift) – Luo bioottisen kentän, joka nostaa esineitä ilmaan.

Vääristä (Warp) – Luo bioottisen kentän, joka repii hitaasti kaikki piiriinsä osuneet esineet kappaleiksi. Kenttä aiheuttaa vahinkoa ja heikentää panssarin tehoa väliaikaisesti.

Singulariteetti (Singularity) – Luo bioottisen kentän, joka saa esineet lentämään ja törmäämään toisiinsa voimalla.

Este (Barrier) – Luo bioottisen kentän, joka pysäyttää ampuma-aseiden tulituksen.

Pysähdys (Stasis) – Luo bioottisen kentän, joka ympäröi ja eristää kaikki alueellaan olevat kohteet. Se estää vihollisia liikkumasta tai hyökkäämästä, mutta samalla estää näiden vahingoittumisen.

Lisätaidot (Additional Talents)

Hurmaus (Charm) – Lisää keskusteluihin hurmaukseen liittyviä vaihtoehtoja ja vähentää tarvittavaa rahamäärää, kun esineitä ostetaan kaupoista.

Uhkailu (Intimidate) – Lisää keskusteluihin uhkailuun liittyviä vaihtoehtoja ja kasvattaa saatua rahamäärää, kun esineitä myydään kauppoihin.

Hahmoluokkien taidot (Class Talents)

Kullakin hahmoluokalla on omat erikoistaitonsa:

Sotilas (Soldier) – Kasvattaa kuntoa ja nopeuttaa kunnon palautumista.

Pioneeri (Engineer) – Lyhentää teknisten taitojen latausaikaa ja parantaa teknistä vastustuskykyä (tech resistance).

Taitaja (Adept) – Lyhentää bioottisten taitojen latausaikaa ja parantaa bioottista vastustuskykyä (biotic resistance).

Soluttautuja (Infiltrator) – Kasvattaa teknisten miinojen (tech mines) aiheuttamaa vahinkoa ja vähentää tarkkuuskiväärien ja pistoolien ylikuumenemista.

Vartija (Sentinel) – Lyhentää teknisten ja bioottisten kykyjen latausaikaa, lisää pistoolien vahinkoa ja tarkkuutta sekä antaa tarkka-ampujan kyvyn (Marksman).

Puolustaja (Vanguard) – Parantaa bioottista vastustuskykyä sekä lisää haulikoiden ja pistoolien vahinkoa.

Taitojen parantaminen (Talent Upgrade)

Komentaja Shepardilla ja ryhmän muilla jäsenillä on taitoluettelot, joissa kuvataan kunkin hahmon kyvyt ja koulutus. Kun käytät taitoihin taitopisteitä (Talent points), hahmon tietyt ominaisuudet vahvistuvat, ja aikanaan käyttöön tulee uusia hyökkäyksiä, erikoiskykyjä ja taitoja.

Taitopisteet (Talent Points)

Taitopisteillä voit ostaa taitoihin uusia asteita.

Siirry tehtävätietokoneeseen painamalla **ESC**-näppäintä ja paina sitten **U**-näppäintä tai valitse ryhmä (Squad). Voit lisätä tai poistaa asteita napsauttamalla taidon käytettävissä olevaa osiota tai napsauttamalla plus- ja miinuskuvakkeita.

Erikoistuminen (Specialization)

Erikoistuminen tehostaa luokkakohtaisia taitoja. Kun olet suorittanut valinnaisen Systems Alliance Military -tehtävän, voit valita hahmon erikoistumisalan. Tämä kasvattaa luokkakohtaisiin taitoihin käytettävien hahmopisteiden enimmäismäärää.

TEKIJÄLUETTELO

BioWare

Projektipäällikkö
Casey Hudson

Suunnittelun johto
Preston Watamaniuk

Johtava kirjoittaja
Drew Karpyshyn

Taidepäällikkö
Derek Watts

Ohjelmoinnin johto
David Falkner

Tuotantopäälliköt
Ray Muzyka (toimitusjohtaja)
Greg Zeschuk (päällikkö)

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

Välianimaatioiden animaattorit
Shane Welbourn – johtava animaattori
Tony de Waal
Nick DiLiberto
Mike Higgins
Ryan Kemp
Brad Kinley
Colin Knueppel
Pasquale LaMontagna
Parrish Ley
Greg Lidstone
Joel MacMillan
Sherridon Routley

Animointi- ja välinäytösosaston johtaja
Steve Gilmour

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

Konseptitaiteilijat
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

Käyttöliittymätaiteilija
Nelson Housden

Tasotaiteilijat
Mike Trottier – johto
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

Tekniset taiteilijat
Adrien Cho – johto
Brian Chung
Jeff Vanelle

Visuaalisten tehosteiden tekijät
Shareef Shanawany – johto
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Taideosaston johtaja
Dave Hibbein

Äänisuunnittelu
Steven Sim – johtaja
Michael Kent – apulaisjohtaja
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Välinäytösjärjestelmien suunnittelu
Brad Prince – johto

Välinäytösten suunnittelu
Ken Thain – johto
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Järjestelmäsuunnittelijat
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Tekniset suunnittelijat
Dusty Everman – johto
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Kirjoittajat
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Toimittaja
Cookie Everman

Suunnitteluosaaston johto
Kevin Barrett

Projektipäälliköt
Yanick Roy – Lead
Corey Andruko

Avustavat tuottajat
Steve Lam
Nathan Plewes

Hahmojen äänet & ulkoisten resurssien tuottajat
Shauna Perry

Avustavat ulkoisten resurssien tuottajat
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Lokalisoinnin projektipäällikkö
John Campbell

Tuotanto-osaston johtaja
Duane Webb

Työkalujen ohjelmoinnin johto
Darren Wong

Ohjelmointi
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

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

Grafiikan ohjelmointi
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Avustava päällikkö, ohjelmointiosasto
Aaryn Flynn

Laadunvalvonnan analyytikot
Scott Langevin – johto
Bob McCabe – suunnittelun johto
Kim Hansen – tekninen johto
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

Laadunvalvonnan ohjelmoijat
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

Laadunvalvonnan ehtojen testaajat
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

Johtaja, laadunvalvontaosasto
Phillip DeRosa

Lisäkuvitus
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki

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

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

Lisätuotanto
Alain Baxter

Lisälaadunvalvonta
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanaie

Taustamusiikin säveltäjät
Jack Wall - Lead
Sam Hulick

Lisämusiikki
Richard Jacques
David Kates

Tekijäluettelon musiikki
m4 part II
Written and Performed by Faunts

Hahmojen ääniohjaus
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Roolituspalvelut
Tikiman Productions, Inc.

Hahmojen äänien nauhoitus
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Dialogien lisäeditointi
Dave Chan

Mass Effect-näyttelijät

Steve Barr
Urdnot Wrex
Lisä-äänet

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Captain David Anderson

Seth Green
Jeff "Jokeri" Moreau

Jennifer Hale
Commander Shepard (nainen)

Lisä-äänet

Lance Henriksen
Admiral Steven Hackett

Ali Hillis
Liara T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Commander Shepard (mies)

Muut äänet

Marina Sirtis
Matriarch Benezia

Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Muut äänet

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tatasciore
Saren

Lisä-äänet
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

Liikkeenkaappaus
Giant Studios

3D-skannaukset
3D Eyetronics

Mass Effect PC

BioWare External

Projektipäällikkö
Diarmid Clarke

Apulaistuottaja
Darcy Pajak

BioWare Live Team

Avustava tekninen tuottaja
Derek French

Avustava tuottaja
Steve Lam

BioWare PC-kehitysryhmä

Ohjelmoinnin johto
Owen Borstad

Ohjelmointi
Steven Hand

Lokalisoinnin tuottaja
Jenny McKearney

Avustava lokalisoinnin tuottaja
Ryan Warden

Laadunvalvonnan johto
Homan Sanaie

Laadunvalvonnan rakenneanalyytikko
Billy Buskell

Laadunvalvonnan ehtojen testaajat
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich

Lisäsuunnittelu
Chris L'Etoile
Christina Norman

Lisälaadunvalvonta
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin

Lisäohjelmointi
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Blake Grant
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John Wetmiller

BioWare Marketing-osasto

Markkinointipäällikkö
Ric Williams

Taide
Sheridon Routley
Mike Sass

Yhteisö
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Markkinointipäällikkö
Jarrett Lee

Avustava tuotepäällikkö
Randall Bishop

PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Verkko
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley

Bioware Operations And Administration

Kehitystoimintojen päällikkö
Darryl Horne

Liiketoimintakehityksen päällikkö
Richard Iwaniuk

Talous- ja hallintopäällikkö
Kevin Gunderman

Hallintopalveluiden päällikkö
Jo-Marie Langkow

Talous/palkanlaskenta
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan

Henkilöstöjohtaja
Derek Sidebottom

Henkilöstöjohtaminen
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas

Tietojärjetelmien päällikkö
Vince Waldon

Tietojärjestelmät – sovellukset
Lee Evanochiko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk

Tietojärjestelmät – työpöytä
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk

Tietojärjestelmät – toiminnot
Mike Patterson

Tietojärjestelmät – rakenne
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller

Laki- ja talous-palveluiden päällikkö
Robert Kallir

Hallinnointapulaiset/vastaanotto
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios-kehitysryhmä

Taideosaston johto
Katie Stampf

Taide
Andrew Cormier

Talous- ja lakiasiat
Bill Reed

Suunnittelun johto
Dan Chretien

Ohjelmointi
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich

Projektipäällikkö
Bill McFadden

Tuotanto
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner

Laadunvalvonnan johto
Jimmy Storey

Laadunvalvonta
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:n yhteistyökumppanit

Tuottaja
David Yee

Apulaistuottaja
Michael Doran

Avustava tuottaja
Craig Krstolic

Vanhempi kehityspäällikkö
John Vifian

Kehityspäällikkö
Crystal Sanchez

Erikoiskiitokset
David DeMartini
Jon Horsley
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland
Chris Serra
Ben Smith
Evelyn Walker

EA Redwood Shores

Laadunvalvonnan johtaja
Dave Steele

Laadunvalvonnan päällikkö
Matthew Brown

Vanhempi testauspäällikkö
Robert Walton

Laadunvalvonnan projektipäällikkö
Daniel Allender

Laadunvalvonnan apulaisjohto
Raasahn Browder
Jonathan Yan

Laadunvalvonnan testaajat
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-kielilaadunvalvonnan apulaisjohto
Aleef Shehadeh

EARS-kielilaadunvalvonnan testaajat
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

Laadunvalvonnan tukipäällikkö
Dave Koerner

Laadunvalvonnan säädösten johto
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

Laadunvalvonnan säädösten testaajat
Chris Anjos
Sam Worf

EARS:in -yhteensopivuuden testausosasto
Angelo Bayan
Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Maailmanlaajuinen masterointi
Michael Yasko

EARS:in masterointi
Mike Deir
Chris Espiritu
Kima Hayuk
Rick Helmer
Belle Vasaya

NASC (Pohjois-Amerikan säädösten noudattaminen ja yhteensopivuus)
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Joyce Sacman
Matthew Salazar

Asiakaslaadunvalvonta – Pohjois-Amerikka (CQC-NA)
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Kyle Killion
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Garrett Muldoon
Chance Shiflett
Bobby Williams

Dokumentaation taitto
Christopher Held

EA Europe

Euroopan masterointipäällikkö
Sam Roberts

Masterointi Madridissa
Andreas Berral
John Brunton
Dan Burnett
Ruben Del Pozo
Cristian Giner Gonzalez

Vanhempi lokalisoinnin projektipäällikkö
Laurent Gibert

Lokalisoinnin projektipäällikkö
Fausto Ceccarelli

Lokalisoinnin testauspäällikkö
Juan Linaje

Lokalisoinnin testaajat
Alexander Bowman
Paolo Catozzella
Damien Haimovici
David Monteiro
Tirdad Nosrati
Federica Rossi

BioWaren erikoiskiitokset

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond ja kaikki ystävämme BioWare Austinissa.

Erityisen lämpimät kiitokset perheillemme ja ystävillemme, joiden kärsivällisyyden ja tuen avulla saatoimme kurkottaa tähtiin.

Pelin suorittamiseen liittyviä ongelmia

- Varmista, että tietokone vastaa pelin vähimmäisvaatimuksia ja että tietokoneeseen on asennettu näytönohjaimen ja äänikortin uusimmat ajurit:

NVIDIA-äänikorttien ajurit ovat saatavilla osoitteessa **www.nvidia.com**.

ATI-näytönohjaimien ajurit ovat saatavilla osoitteessa **www.ati.amd**.

- Jos käytät pelin levyversiota, asenna DirectX-rajapinta uudelleen levyltä. Se sijaitsee yleensä levyn päähakemiston DirectX-kansiossa. Jos tietokoneessa on Internet-yhteys, voit käydä sivustolla **www.microsoft.com** ja ladata uusimman DirectX-version.

Yleisiä vianmäärityksen vihjeitä

- Jos käytössäsi on pelin levyversio ja automaattisen toiston näyttö ei avaudu automaattisesti asennusta tai pelaamista varten, napsauta hiiren oikealla painikkeella Oma tietokone -kohteessa olevaa levyaseman kuvaketta ja valitse Automaattinen toisto.
- Jos peli toimii hitaasti, heikennä animaation ja äänien laatua pelin asetuksissa. Myös näytön tarkkuuden vähentäminen voi parantaa suorituskykyä.
- Jotta suorituskyvyn saa mahdollisimman hyväksi, kannattaa poistaa käytöstä Windowsin taustatehtävät (mahdollista EADM-sovellusta lukuun ottamatta).

eliin kuuluu aputiedosto, josta saat neuvoja mahdollisissa ongelmatapauksissa. Tiedostossa on ratkaisut useimpiin ongelmiin, joita peliä asennettaessa tai pelattaessa voi ilmetä. Jos olet jo asentanut pelin, napsauta Windowsin tehtäväpalkin KÄYNNISTÄ-painiketta ja valitse **Ohjelmat>** (tai **Kaikki ohjelmat>**) **EA GAMES>** (tai **EA SPORTS>**). Aputiedosto on samassa kansiossa kuin pelikin. Kokeile tiedostossa ehdotettuja ratkaisukeinoja ennen kuin otat yhteyttä EA:n asiakastukeen.

Jos et ole vielä asentanut peliä, noudata alla olevia ohjeita:

Näin käytät aputiedostoa, vaikka et olisi asentanut peliä:

1. Aseta pelilevy tietokoneesi levyasemaan.
2. Napsauta KÄYNNISTÄ-painiketta ja valitse **Suorita…**
3. Kirjoita valintaikkunaan **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** ja napsauta OK-painiketta. Jos levyasemasi kirjaintunnus on jokin muu kuin **D:**, korvaa tunnus oikealla.

Käy samalla myös EA:n Suomen nettisivuilla osoitteessa **HTTP://WWW.SUOMI.EA.COM**, josta löytyy uutisia ja perusteellisempia tietoja.

Online-tukikeskus

Jos pelin pelaamisen yhteydessä ilmenee ongelmia, käy englanninkielisessä online-tukikeskuksessamme osoitteessa **http://support.electronicarts.co.uk**. Siellä voit tutustua uusimpiin vianmääritystä koskeviin kysymyksiin ja lähettää oman kysymyksesi.

Jos EA Store -sovelluksen käytön yhteydessä ilmenee ongelmia, varmista, että EA Store on käynnissä ja valitse EA Store -ikkunan yläreunassa oleva vaihtoehto Ohje (HELP). Näyttöön avautuu uusi selainikkuna, jossa on vianmääritykseen liittyviä ohjeita (jos selainikkunaa ei vielä ole avoinna).

Asiakaspalvelusta

Electronic Arts -yhtiön asiakaspalveluosasto on valmiina auttamaan maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa 0800 508 225. Voit myös kirjoittaa meille, muista liittää edellä pyydetyt tiedot laitteistostasi. Osoite on: **Electronic Arts, Tekninen tuki, Airport Plaza, Äyritie 12 A, 01510 Vantaa, Suomi**
Sähköposti: **tekninentuki@europe.ea.com**

Useimmat PC-pelien käytössä esiintyvät ongelmat on helpompi ja nopeampi ratkaista itse käyttämällä asiakaspalvelun Internet-tietopankkia. Asiakaspalvelusta et saa pelivinkkejä tai muita neuvoja. Jos olet jäänyt pelissäsi jumiin, katso virallisen vinkkilinjan yhteystiedot ohjekirjan takakannesta.

HUOM: Seuraavat takuut koskevat vain kaupassa myytäviä ohjelmistoversioita. Takuu ei koske EA Storen kautta verkossa myytäviä versioita.

Rajoitettu takuu

Electronic Arts takaa tämän tietokoneohjelmiston alkuperäiselle ostajalle, että tallennusväline, jolle ohjelmisto on tallennettu, on materiaalin ja työn osalta virheetön. Tämä takuu on voimassa 90 päivää ostopäivästä lukien. Takuuaikana viallinen tuote vaihdetaan uuteen, mikäli alkuperäinen tuote palautetaan Electronic Artsille alla mainittuun osoitteeseen. Palautettavan tuotteen mukaan tulee liittää päivämäärällä varustettu todiste ostotapahtumasta, kuvaus viasta, viallinen tallennusväline sekä asiakkaan osoite. Tämä takuu myönnetään kuluttajalle hänen laillisten oikeuksien lisäksi ja se ei heikennä niitä millään tavalla. Takuu ei koske itse tietokoneohjelmistoa, joka toimitetaan sellaisenaan, eikä tallennusvälinettä, jota on käytetty väärin, joka on vahingoittunut, tai joka kulunut liiallisessa käytössä.

Takuuajan jälkeiset palautukset

Electronic Arts vaihtaa käyttäjän vahingoittaman ohjelmiston sen saatavuudesta riippuen, jos alkuperäisohjelmisto palautetaan. Liittäkää lähetykseen täydellinen selvitys viasta, oma nimenne ja osoitteenne sekä, jos mahdollista, puhelinnumero, josta teidät saa kiinni päiväsaikaan.
Electronic Artsin asiakaspalvelu vastaa tuotetta koskeviin kysymyksiin maanantaista perjantaihin klo 14.00–18.00 numerossa 0800 508 225.
Sähköposti: **TEKNINENTUKI@EUROPE.EA.COM**

Electronic Arts Finland Oy
Airport Plaza Äyritie 12 A
01510 Vantaa
FINLAND

Electronic Arts ei myönnä tuotteelle minkäänlaista takuuta, mikäli tuote on ostettu käytettynä ja ostaja ei ole tuotteen ensimmäinen käyttäjä.

TARVITSEMME SINUA!

Osallistu scifi-suosikkipelisi tulevaisuuden määrittämiseen ja liity BioWaren Mass Effect -yhteisöön.

Rekisteröi itsellesi ilmainen BioWare-yhteisötili, niin voit saada uutta sisältöä, keskustella Mass Effect -kehitysryhmän kanssa, lähettää viestejä foorumeille, tehdä sisältöä, saada mainetta töistäsi ja osallistua yhteen suosituimmista yhteisöistä.

Saat sähköpostiisi BioWare Community Newsletter -tiedotteessa kaikki uusimmat Mass Effect -uutiset, uudet pelitiedotteet ja paljon muuta!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Kaikki oikeudet pidätetään. BioWare, BioWare-tunnus, Mass Effect ja Mass Effect -tunnus ovat EA International (Studio and Publishing) Ltd:n tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja muissa maissa. EA ja EA-tunnus ovat Electronic Arts Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Unreal® Engine, tekijänoikeudet 1998–2008, Epic Games, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään. Unreal® on Epic Games Inc:n rekisteröity tavaramerkki. Osia © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): tekijänoikeudet © Creative Technology Ltd. ISACT on Creative Technology Ltd:n tavaramerkki Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kasvojen animointiohjelmisto: OC3 Entertainment, ©2002–2008, OC3 Entertainment Inc. ja sen lisenssinhaltijat. Kaikki oikeudet pidätetään. Tuote käyttää Bink Video -tekniikkaa, tekijänoikeudet ©1997–2008 RAD Game Tools, Inc.