MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

AVISO DE EPILEPSIA

Leia antes de utilizar este jogo ou permitir a sua utilização por crianças.

Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes no seu dia-a-dia. Estas pessoas podem sofrer um ataque enquanto vêem televisão ou jogam determinados jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que essa pessoa não possua qualquer historial médico de epilepsia ou nunca tenha sofrido ataques epilépticos. Se sofre destes sintomas ou existe alguém na sua família que demonstra alguns sintomas relacionados com a epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando são expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar.

Aconselhamos os pais a controlar a utilização de jogos de vídeo pelos seus filhos. Se sentir ou verificar que o seu filho demonstra qualquer dos seguintes sintomas: tonturas, visão alterada, espasmos visuais ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento ou convulsão involuntários, ao jogar um jogo de vídeo, pare IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Precauções a Tomar Durante a Utilização

- Não fique demasiado perto do ecrã. Sente-se a uma boa distância do ecrã, tão longe quanto o comprimento do cabo o permitir.
- De preferência, jogue num ecrã pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala em que está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora enquanto estiver a jogar jogos de vídeo.

ÍNDICE

1 Aviso de Epilepsia
4 Instalar o Jogo
5 Iniciar o Jogo
6 Controlos Completos
8 Universo Mass Effect™
9 Criação da Personagem
12 Como Jogar
16 Mapa da Galáxia
18 Detalhes de Combate
23 Equipamento
25 Dados do Batalhão
27 Mundos Desconhecidos
28 Veículo
29 Descodificar
30 Talentos
34 Créditos
37 Dicas de Desempenho
38 Apoio a Clientes – Estamos aqui para o ajudar!
39 Garantia

Este manual também está disponível em versão electrónica para os utilizadores registados em: **masseffect.com/manual/**

www.ea.com

INSTALAR O JOGO

NOTA: Para conhecer os requisitos do sistema, consulte o ficheiro leia-me.

Para instalar (utilizadores com disco):

Coloque o disco do jogo na unidade de disco e siga as instruções apresentadas no ecrã.

Assim que o jogo estiver instalado pode executá-lo a partir do menu do jogo Execução Automática ou localizando o jogo através do menu START (Início).

Os jogos em Windows Vista™ estão localizados em **Start > Games** e nas versões mais recentes do Windows™ em **Start > Programs** (ou **All Programs**).

Depois do jogo ter sido descarregado pelo EA Download Manager, faça clique sobre o ícone de instalação apresentado e siga as instruções do ecrã.

Execute o jogo (depois de ser instalado) directamente a partir do EA Download Manager.

NOTA: Se já tiver comprado um título e pretender instalá-lo num outro PC, primeiro descarregue e instale o EA Download Manager no outro PC e, em seguida, execute a aplicação e inicie a sessão com a sua conta EA. Seleccione o título pretendido da lista apresentada e faça clique sobre o botão start (início) para descarregar o jogo.

Para instalar (utilizadores online de outras entidades):

Contacte o revendedor digital a quem comprou este jogo para obter as instruções sobre como instalar o jogo ou como descarregar e reinstalar outra cópia.

***Mass Effect* Soa Melhor com Sound Blaster®!**

A placa de som Sound Blaster® X-Fi™ da Creative suporta EAX® ADVANCED HD™ - é uma solução áudio que garante a melhor experiência áudio. Não só apresenta impressionantes efeitos EAX® ADVANCED HD™ com fidelidade áudio de qualidade superior, como também proporciona elevada qualidade de voz — reproduzindo vários sons em simultâneo — e um desempenho 3D ultra-rápido.

Os efeitos sonoros no *Mass Effect* são melhorados pelo áudio ambiental EAX® ADVANCED HD™ para oferecer a melhor experiência áudio no hardware suportado. Para sentir a melhor experiência áudio do *Mass Effect*, recomendamos uma placa de som da série Sound Blaster® X-Fi™.

Para saber mais sobre a Sound Blaster X-Fi, visite **http://soundblaster.com**.

INICIAR O JOGO

Para iniciar o jogo (com o disco na unidade):

Os jogos em Windows Vista™ estão localizados em **Start > Games** e nas versões mais recentes do Windows™ em **Start >** Programs (ou **All Programs**).

PARA JOGAR É NECESSÁRIO LIGAÇÃO À INTERNET, AUTENTICAÇÃO ONLINE E O ACORDO DE LICENÇA DE UTILIZADOR FINAL. MAIS INFORMAÇÕES DISPONÍVEIS EM WWW.EA.COM.

CONTROLOS COMPLETOS

Geral

Acção	Teclado
Interagir	**E** ou **ENTER**
Cancelar	**Q**
Computador de Missão	**ESC**
Mapa	**M**
Equipamento	**I**
Batalhão	**U**
Jornal	**J**
Codex	**O**
Guardar rápido	**F6**

Navegação

Acção	Teclado
Mover para cima/baixo/ esquerda/direita	**W/S/A/D**
Olhar/Apontar	Rato
Agredir	**SHIFT** Esquerdo
Andar	**Z**
Agachar	**CTRL** Esquerdo

Armas

Acção	Teclado
Disparar	Fazer clique
Zoom	Manter premido botão direito do rato
Atirar/detonar granada	**R**
Primeiros Socorros	**F**
HUD Táctico	Manter **BARRA DE ESPAÇOS**
Arma anterior/seguinte	**[/]**
Pistola	**F1**
Caçadeira	**F2**
Espingarda de assalto	**F3**
Espingarda de atirador furtivo	**F4**

Poderes

Acção	Teclado
HUD Táctico	Manter **BARRA DE ESPAÇOS**
Alternar slots rápidas	**V**
Slots rápidas 1 – 8	**1 – 8**

Ordens

Acção	Teclado
HUD Táctico	Manter **BARRA DE ESPAÇOS**
Avançar	Seta para cima
Cobertura	Seta para baixo
Reunir	Seta para a esquerda
Atacar	Seta para a direita

Veículo

Acção	Teclado
Metralhadora	Botão esquerdo do rato
Canhão	Botão direito do rato
Zoom da Torre	**SHIFT** Esquerdo
Saltar	**BARRA DE ESPAÇOS**
Repara veículo	**F**

No ano de 2183, a Humanidade tinha a capacidade de viajar pela galáxia mais rápido que a velocidade da luz, entrando em contacto com diversas raças alienígenas. Agora a Humanidade luta para encontrar o seu lugar na imensa comunidade galáctica.

Como Comandante Shepard da Systems Alliance Military, a bordo da nave espacial Normandy, representa a primeira e última linha de defesa contra as estranhas maravilhas de uma vasta e, por vezes, perigosa galáxia. As suas acções e decisões vão determinar o destino da raça humana… e moldar o futuro de toda a galáxia.

CRIAÇÃO DA PERSONAGEM

A partir do Main Menu (Menu Principal), clique em START NEW CAREER (Iniciar Nova Carreira). Entra na base de dados do Computador da Missão e começa a reconstruir o seu perfil para confirmar a sua identidade.

Tem duas opções quando cria a sua personagem:

- Jogar no papel do Comandante Shepard e escolher o primeiro nome.
- Criar uma personagem personalizada, onde pode controlar todos os pormenores.

Criação da Personagem Personalizada

Comece por indicar o primeiro nome do Comandante Shepard.

Em seguida, seleccione o historial anterior da sua personagem personalizada: Earthborn (Terráqueo), Colonist (Colono), ou Spacer (Espacial). Esta escolha representa a primeira de muitas que afecta o modo como reagem à sua personagem durante o jogo.

Seleccione um Perfil Psicológico: Ruthless (Implacável), War Hero (Herói de Guerra), ou Sole Survivor (Único Sobrevivente).

Seleccione a classe da sua personagem. Se optar pela configuração predefinida, a sua personagem é um Soldado.

Classes

Existem seis classes base, com pontos fortes diferenciadas num máximo de três áreas para o jogador e duas para os membros do batalhão. Algumas classes concentram todas os pontos fortes numa área de capacidade; outras dividem-nos por duas área para equilibrarem a táctica.

As capacidades de combate diferem o máximo de danos nos seus inimigos. As capacidades tecnológicas permitem descodificar sistemas de segurança e enfraquecer as armas inimigas. As capacidades bióticas permitem que os impulsos cerebrais manipulem o mundo físico.

Soldier (Soldado)– Especialista em Combate

O Soldado é um guerreiro duro, capaz de enfrentar várias situações de combate. O Soldado têm um nível de saúde melhorado, uma vasta selecção de armas, e pode usar uma armadura. O jogo assenta na capacidade de entrar em combate, escolher a arma adequada para as situações tácticas, e superar os adversários.

Engineer (Engenheiro) – Especialista Tecnológico

O Engenheiro é um especialista técnico, capaz de manipular o ambiente de forma rápida e fácil com determinadas capacidades. O jogo centra-se em moldar o campo de batalha durante os confrontos, curando os companheiros, e anulando os inimigos (desactivando as armas e diminuindo os escudos).

Adept (Adepto) – Especialista Biótico

O Adepto é o derradeiro Biótico, capaz de afectar o mundo físico com o poder da mente. Podem utilizar a biótica para manipular de forma violenta objectos do ambiente, incluindo alvos inimigos próximos. O jogo baseia-se na desactivação e anulação dos inimigos desferindo doses elevadas de danos.

Infiltrator (Infiltrador) – Combate/Tecnológico

O Infiltrador é um guerreiro com conhecimentos tecnológicos, capaz de vencer batalhas ao desactivar e matar rapidamente os seus inimigos. O jogo centra-se em desbloquear rotas alternativas, obter acesso a equipamento bom, e obter uma posição vantajosa sobre os inimigos em combate.

Vanguard (Vanguarda) – Biótica/Combate

Um Vanguarda é um poderoso combatente, capaz de combinar os poderes ofensivos do Adepto e do Soldado. Têm acesso a várias armas e armaduras, bem como a poderes bióticos. O jogo assenta em eliminar inimigos de forma rápida e brutal.

Sentinel (Sentinela) – Biótico/Tecnológico

O Sentinela é a classe mais flexível, capaz de combinar tecnologia e biótica para manipular o ambiente, desactivar e atacar os inimigos, ou defender os companheiros. O jogo centra-se na protecção dos companheiros recorrendo a barreiras cinéticas e curá-los com recurso a treino médico avançado.

Personalização Facial

Utilize o ecrã de Facial Customization (Personalização Facial) para criar um rosto único para a sua personagem. Pode personalizar todo o rosto ou apenas uma área específica, como os olhos ou o nariz. Utilize as barras deslizantes de cada secção para ajustar os pormenores faciais. Seleccione Finalize (Finalizar) para aceitar o rosto criado.

Conversação

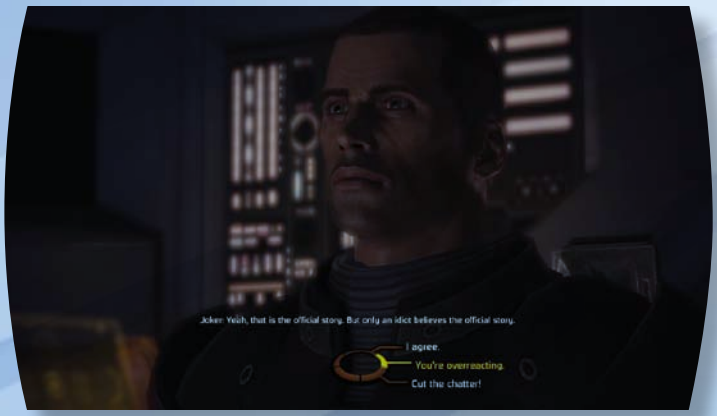
O diálogo cinemático opcional do *Mass Effect* permite pormenorizar a sua personagem e a sua história recorrendo à roda de conversação que se encontra na parte inferior do ecrã.

As opções à esquerda da roda permitem-lhe desenvolver a conversa, enquanto as opções da direita tendem a terminar o diálogo.

A parte superior da roda corresponde, geralmente, ao caminho da Excelência, onde a sua personagem realiza decisões individuais ou cooperativas. A parte inferior da roda corresponde, geralmente, ao caminho do Renegado, onde a sua personagem se torna mais agressiva e hostil.

Quando gasta pontos de Talent (Talento) em Charm (Charme) e Intimidate (Intimidar), surgem novas opções à esquerda da roda que podem ajudar às conversas futuras. As opções de Charme são apresentadas em texto azul. As opções para Intimidar são apresentadas em texto vermelho. (*Ver Talents (Talentos)* na p. 30 para saber mais.)

Faça clique sobre a sua resposta para jogar de forma cinemática. Assim que surge a roda de conversação, pode seleccionar a sua resposta. A sua personagem fala a deixa com a representação dramática adequada. Prima a **BARRA DE ESPAÇOS** para interromper ou saltar uma linha de diálogo.



HUD Não-Combate

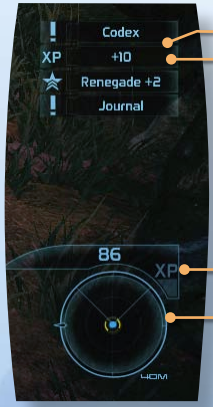
À medida que progride no jogo, recebe XP (pontos de experiência) explorando novas áreas e envolvendo outras personagens na conversação.

Quando pode interagir com algo ou alguém no mundo, o símbolo de foco azul surge dentro do objecto ou pessoa. Prima **ENTER** para interagir.

1 Barra de selecção

2 Símbolo de foco

O ecrã apresenta rapidamente os seus XP. O ecrã de Batalhão do Computador de Missão também apresenta os XP obtidos. (*Ver Squad Data (Dados do Batalhão)* na p. 25 para saber mais.)



Nova entrada no Computador de Missão

XP obtidos

Total XP

Mini-mapa

Computador de Missão

Prima a tecla **ESC** para activar o ecrã do Computador de Missão. Faça clique sobre a sua escolha para seleccionar. Quando uma área recebe uma actualização fica a piscar no visor.

O Computador de Missão permite aceder aos pormenores de jogo para:

Equipament (Equipamento)	Ver as armas equipadas, armadura, e outros itens, junto com as opções para equipar os novos itens.
Options (Opções)	Aqui pode definir o jogo, controlador, gráficos, som, e outras opções. Muitas destas opções afectam a dificuldade do jogo e a sua experiência visual; consulte todas as escolhas.
Map (Mapa)	Consulte a sua localização actual e os pontos de interesse.
Save (Guardar)	Guarda o seu jogo no seu estado actual e localização.
Squad (Batalhão)	Consulte as suas estatísticas e as dos membros do batalhão.
Load (Carregar)	Carrega os jogos guardados e guardados automaticamente a partir daqui.
Journal (Diário)	Consulte as suas tarefas actuais e recentes.
Codex	Saiba tudo sobre o Universo *Mass Effect*.

Combater

O sistema de combate do *Mass Effect* permite um controlo preciso e assume as decisões tomadas.

Para sacar ou guardar a sua arma, prima **Q**.

Para mudar de arma, utilize uma habilidade especial, ou ordene um movimento a um membro do batalhão, e mantenha premida a **BARRA DE ESPAÇOS** para consultar as armas, capacidades ou comandos disponíveis. Faça clique sobre as suas ordens para cada membro de batalhão e, em seguida, liberte a **BARRA DE ESPAÇOS** para regressar ao jogo. (*Ver Combat Details (Pormenores de Combate)* na p. 18 para saber mais.)

Avançar Níveis

Subir de Nível

Tanto a sua personagem como o seu batalhão podem subir de nível ao acumular XP, que ganham eliminando os inimigos, utilizando determinadas capacidades, e completando as missões.

O seu batalhão dispõe de um conjunto único de XP. Todas as acções do batalhão são somadas e todos os membros do batalhão sobem de nível ao mesmo tempo, incluindo os que se encontram na Normandy e não fazem parte do batalhão activo.

Vantagens em Subir de Nível

Quando a sua personagem sobe de nível:

- Ganha saúde. Pode aumentar este valor através dos talentos.
- Recebe pontos de Talento. Pode gastar estes pontos a qualquer momento para aumentar o seu posto.

Nível Automático e Anular Pontos de Talento

Faça clique em Auto Level Up (Subir de Nível Automático) para distribuir automaticamente os seus pontos de Talento.

Depois de gastar os seus pontos de Talento, pode fazer clique sobre Unto Talent Points (Anular Pontos de Talento) e anular as suas escolhas.

MAPA DA GALÁXIA

O Mapa da Galáxia está localizado no centro da cabina de comando do Normandy. Para aceder ao mapa, suba à cabina, e seleccione a imagem holográfica da galáxia. O mapa é composto por quatro níveis, cada um com graus diferenciados de pormenor para a navegação galáctica.

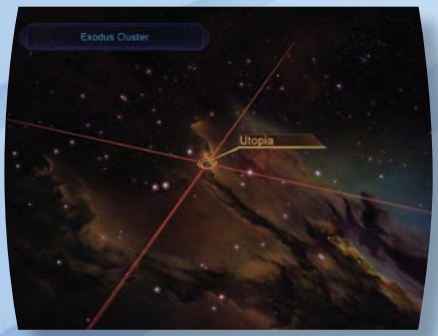
Faça clique sobre um ponto para viajar até esse local. Botão direito do rato para sair da vista actual. Prima **ESC** para sair do Mapa da Galáxia.

Nível da Galáxia

Apresenta uma vista superior da galáxia e das constelações ligadas entre si.

Nível de Constelações

Apresenta os sistemas estrelares que pode explorar e apresenta a lista de corpos planetários para onde pode viajar em cada sistema, incluindo planetas, campos de asteróides, e estruturas artificiais, como estações espaciais.



Nível de Sistema

Apresenta uma vista detalhada do sistema estrelar seleccionado, com dados sobre as estrelas e os corpos planetários que pode explorar.

Nível Planetário

Apresenta características detalhadas do corpo planetário ou do objecto sobre o qual gravita, incluindo dados e elementos de terreno aplicáveis.

DETALHES DE COMBATE

Os elementos do HUD (ecrã sobreposto) incluem:

Target Reticle (Mira do Alvo)	Aponta para os objectos no seu ambiente. Os inimigos estão assinalados a vermelho, e os objectos amigáveis a azul. Os perigos de combate estão assinalados a laranja.
Party Status Bar (Barra de Estado dos Companheiros)	Apresenta o estado em tempo real da saúde e dos escudos do batalhão. Apresenta também o estado de movimento do seu batalhão.
Radar	Apresenta os inimigos que estão dentro da zona de alcance. Apresenta também as marcas do mapa referentes ao mapa de jogo.
Selection Bar (Barra de Selecção)	Mostra o nome do objecto destacado, sendo accionado através da tecla **E**.

O sistema de combate disponibiliza um controlo preciso dos movimentos, decisões e posição da câmara. As funções principais incluem:

Pontaria: Mantenha premido o botão direito do rato para mover a mira de alvo. As capacidades e as armas disparam para o centro da sua mira.

Ajuda na Pontaria: O ícone de Ajuda na Pontaria destaca o inimigo mais próximo da mira. Faça clique com o botão direito do rato para aumentar a precisão das armas com as quais tem mais treino. (Pode treinar com uma arma gastando pontos de Talento nessa arma.)

Precisão: O disparo das armas sempre utilizadas vai perdendo precisão. No entanto, quanto mais treino tiver com uma arma, maior será a duração da sua precisão.

A precisão pode ser afectada por:

- **Coice** – O disparo das armas produz um efeito de coice que reduz a precisão da pontaria.
- **Fadiga** – Correr pode provocar exaustão. (Prima **SHIFT** Esquerdo para correr ou para agredir um inimigo.)

HUD Táctico

O HUD Táctico permite pausar o jogo e escolher armas, dar ordens, e utilizar as habilidades.

Para utilizar as capacidades, mudar de armas, ou dar ordens de movimentação mantenha premida a **BARRA DE ESPAÇOS** para aceder ao HUD Táctico.

Enquanto mantém premida a **BARRA DE ESPAÇOS**, desloque o rato sobre os ícones das habilidades para obter informações sobre cada uma deles. Faça clique sobre a habilidade que pretende utilizar, a arma para a qual pretende mudar, ou ordem táctica que quer dar.

Para apontar para o alvo, aponte para as habilidades e ordens tácticas, faça clique com o botão direito do rato, mantenha premido e aponte com o rato. Pode dar ordens aos membros do seu batalhão (atacar, parar, avançar, reunir) e ordens para utilizar as habilidades ou mudar de armas ao mesmo tempo. Para executar a habilidade escolhida, o comando, ou as mudança de arma, liberte a **BARRA DE ESPAÇOS**.

Atribuir Teclas Rápidas

Também pode arrastar e largar algumas das habilidades do Shepard para as Slots Rápidas numeradas na parte superior esquerda do HUD para utilizar as habilidades em tempo real. Prima o número correspondente para activar os poderes das Slots Rápidas.

Ordens do Batalhão

Utilize as teclas de setas para emitir ordens ao batalhão:

- Prima a Seta para Cima para enviar o seu batalhão para o local indicado.
- Prima a Seta para Baixo para ordenar que se abriguem.
- Prima a Seta para a Direita para ordenar que ataquem um inimigo específico.
- Prima a Seta para a Esquerda para ordenar que se reúnam na sua posição e, em seguida, que o sigam.

Armas

Pistolas

As pistolas são muito precisas, têm um coice reduzido e são fáceis de utilizar em movimento. São eficazes com diferentes níveis de alcance mas infligem danos limitados. As classes Soldado, Engenheiro, Adepto, Vanguarda, e Infiltrador podem treinar com pistolas.

Caçadeiras

As caçadeiras têm uma cadência de disparo reduzido e produzem um grande coice, mas desferem grandes danos em vários alvos quando são disparadas a curta distância. As classes Soldado e Vanguarda podem treinar com caçadeiras.

Espingardas de Assalto

As espingardas de assalto são o armamento standard da maioria dos Soldados, proporcionando um bom equilíbrio entre o poder de fogo, o alcance e a precisão. Apenas a classe Soldado pode treinar com espingardas de assalto.

Espingardas de atirador furtivo

As espingardas de atirador furtivo têm um longo alcance, são muito precisas, e provocam danos significativos. Contudo, têm uma cadência de tiro limitada e são praticamente inúteis a curta distância. Apenas as classes Soldado e Infiltrador podem treinar com as espingardas de atirador furtivo.

Granadas

As granadas em forma de disco da Alliance podem deslizar longas distâncias e também podem ser colocadas sobre superfícies planas para serem accionadas remotamente. Apenas o Comandante Shepard pode utilizar granadas.

Prima **R** para lançar uma granada e, em seguida, volte a premir **R** para detonar. Se não for detonada, a granada explode 10 segundos depois de ter sido lançada.

Armadura

Armadura Ligeira

A armadura ligeira oferece um nível de protecção básico contra os ataques inimigos e minimiza as penalizações de movimento que afectam a precisão das armas. Todas as classes podem usar armaduras ligeiras.

Armadura Média

A armadura média oferece um nível de protecção superior, mas também aumenta as penalizações de movimento que afectam a precisão das armas. Os Soldados podem usar a armadura média logo de início, enquanto as classe Vanguarda e Infiltrador podem treinar para usá-la.

Armadura Pesada

A armadura pesada oferece o mais elevado nível de protecção contra o fogo inimigo mas é a que mais penaliza o movimento, afectando a precisão das armas. Só pode ser usada por Soldados altamente treinados a combater na linha da frente. Nenhuma classe pode usar a armadura pesada de início, mas a classe Soldado pode treinar para usá-la.

Entre os tipos de equipamento inclui-se:

■ Armadura	■ Granadas	■ Caçadeiras
■ Espingardas de Assalto	■ Omni-ferramentas	■ Espingardas de atirador furtivo
■ Bio-amplificadores	■ Pistolas	

Melhorias

As melhorias aperfeiçoam e personalizam o equipamento, podendo aumentar os danos infligidos, aumentar os escudos, e muito mais. Só é possível melhorar os seguintes tipos de equipamento: armadura, armas, munições e granadas.

Cada peça de equipamento tem ranhuras de melhoria muito específicas. Por exemplo, a ranhura de munição numa arma só pode ser melhorada com uma melhoria de munição.

Para melhorar equipamento, aceda ao Computador de Missão e, em seguida seleccione o Equipamento. Seleccione a peça que pretende melhorar a partir do cinto de selecção no canto inferior direito e, em seguida, prima a peça para consultar o ecrã Upgrade (Melhoria).

Para melhorar as munições, seleccione a arma pretendida e, em seguida prima o ícone das munições para ver a melhoria de munição (não ha ícone se está disponível a melhoria). Prima no botão do Equipamento o duplo clique para confirmar a sua melhoria e sair.

Bio-Amplificadores

A Biótica pode reforçar os seus poderes em determinadas disciplinas utilizando amps (amplificadores). Estes dispositivos concebidos especialmente surgem muitas vezes na forma de pequenos acessórios electrónicos usados no ouvido ou na nuca de um Biótico.

Omni-ferramentas

As Omni-ferramentas são equipamentos multifunções com capacidade de diagnóstico e minifabrico utilizados para uma grande variedade de tarefas no campo de batalha, como hacking, descodificação, ou reparação.

Recursos

Caixotes

Podem ser encontrados caixotes em todos os planetas que geralmente contêm recursos e equipamento valioso. Os caixotes parecem caixas de metal ou caixotes de carga. Não é possível guardar objectos no seu interior.

Omni-Gel

Os materiais tecnológicos que podem ser recuperados do ambiente são denominados omni-gel. Utilize-os com a omni-ferramenta para realizar trabalhos eléctricos ou de descodificação. Também pode utilizar o omni-gel para reparar o Mako, o seu veículo.

Créditos

Os créditos são a unidade monetária principal no universo Mass Effect.

Medi-Gel

O Medi-gel (gel médico) cura várias feridas e doenças. Pode adquirí-lo através de pilhagem ou das NPC (personagens não jogáveis). Também podem comprar um aumento da capacidade de transporte de medi-gel em algumas lojas. Prima **F** para accionar os Primeiros Socorros.

Informação do Membro do Batalhão

Seleccione o Batalhão no Computador da Missão para apresentar a informação disponível sobre cada membro de batalhão. A informação inclui:

1. Nome
2. Classe
3. Aparência
4. Indicadores de Excelência e Renegado (apenas para Shepard)
5. XP e nível
6. Saúde
7. Talento desbloqueado
8. Talento bloqueado
9. Descrição do talento
10. Pontos de Talento não gastos

Nível actual

À medida que ganha experiência, o seu nível actual reflecte os seus avanços.

Quando ganha experiência suficiente para avançar para o nível seguinte, recebe pontos de Talento que pode gastar na compra de postos mais elevados ou talentos adicionais.

Saúde

Apresenta os níveis de saúde actuais e máximo. A saúde representa a capacidade de sofrer danos em combate. Quando a sua saúde atinge zero, morre. O valor máximo de saúde aumenta à medida que avança durante o jogo.

Pontos de experiência

Apresenta os seus XP (pontos de experiência) actuais e o valor total necessário para avançar para o nível seguinte.

Indicadores de Excelência e Renegado

Estes indicadores registam as suas escolhas durante o jogo.

O indicador de Excelência aumenta quando as suas escolhas são nobres, cooperativa, ou implicam auto-sacrifício. A Excelência é atingida quando toma a decisão certa no momento certo.

O indicador de Renegado aumenta quando as suas escolhas são agressivas, egoístas, ou implacáveis. Os Renegados atingem os seus objectivos a qualquer custo.

Talentos

Atribuir pontos aos talentos permite melhorar o combate, tecnologia, e biótica, bem como activar as actividades especiais sob cada talento.

A sua personagem e o seu batalhão podem actualizar os talentos da mesma forma. (*Ver Talents (Talentos)* na p. 30 para saber mais.)

Selecção de Batalhão

Utilize o ecrã Squad Selection (Selecção de Batalhão) para recrutar um batalhão equilibrado em talentos de combate, tecnologia, e biótica para cada potencial membro de batalhão.

Utilize o rato para se deslocar entre os membros de batalhão disponíveis. Faça clique sobre um membro para eliminá-lo ou adicioná-lo ao seu grupo. Faça clique em Examine Squad (Analisar Batalhão) para analisar o seu batalhão. Quando tiver obtido o resultado pretendido, faça clique no botão Accept (Aceitar).

Só pode seleccionar membros de batalhão em duas circunstâncias:

- Quando encontra pela primeira vez um potencial membro de batalhão.
- Quando deixa a Normandy, onde pode regressar para alterar os membros do batalhão.

Escolha o seu batalhão com cuidado: depois de deixar a Normandy, poderá não ter oportunidade de alterar o batalhão até regressar.

Como Navegar num Mundo Desconhecido

As missões através da Travessia Attican levam-no a mundos desconhecidos com anomalias misteriosas. Para descobrir a natureza destas anomalias, precisa de viajar, aterrar e explorar nestes planetas.

A partir do Mapa da Galáxia, seleccione Cluster Navigation (Navegação das Constelações), System Navigation (Navegação de Sistema) e, em seguida Planetary Landings (Aterragens Planetárias).

Depois de aterrar num planeta, explore o seu terreno no Mako, que está equipado com poderosos sensores que detectam inimigos alienígenas, anomalias tecnológicas, e recursos.

Utilize o mapa do Computador de Missão num mundo desconhecido para saber o que está por perto. Faça clique com o botão direito do rato para definir um destino, que depois é apresentado como uma seta no radar de jogo.

Como Deixar um Mundo Desconhecido

Quando estiver pronto para deixar um mundo desconhecido, e regressar à Normandy, faça clique em Return to Normandy (Regressar à Normandy) se estiver dentro do Mako.

Se estiver a pé:

1. Prima a tecla **ESC** para activar o Computador de Missão e, em seguida, seleccione Map (Mapa).
2. Faça clique em Return to Normandy (Regressar à Normandy).

Mako

O Mako é um veículo de combate de infantaria (IFV), ou todo-o-terreno. Pode transportá-lo juntamente com o seu batalhão, proporcionando poder de fogo suplementar e cobertura.

Para entrar dentro do Mako com o seu batalhão, aponte para o veículo e, em seguida, prima **E**.

Para conduzir o Mako, prima **W**. Prima **S** para inverter a marcha, e **A** e **D** para virar à esquerda e à direita. Prima a **BARRA DE ESPAÇOS** para saltar em terreno acidentado ou desviar-se de fogo inimigo.

Prima **SHIFT** esquerdo para fazer zoom à câmara da arma, faça clique com o botão direito do rato para disparar o canhão, e faça clique com o botão esquerdo para disparar a metralhadora.

Para sair do Mako, encontre um local seguro e estável e, em seguida, prima **Q**. Tenha em atenção o nível de perigo no exterior antes de sair, porque só consegue sobreviver durante um período de tempo limitado em atmosferas hostis.

O HUD do veículo apresenta os níveis de saúde e de escudo para os membros do batalhão, bem como as armas e o estado do equipamento do Mako.

Como Reparar o Mako

Também pode utilizar o omni-gel para reparar o Mako bastando premir a tecla **F**. No entanto, antes de efectuar a reparação, tem de parar o Mako, permanecer no seu interior e parar de disparar.

DESCODIFICAR

Alguns caixotes ou portas estão bloqueados e só podem ser abertos contornando a segurança através da omni-ferramenta e do seu talento de descodificação. Quando encontra um dispositivo de segurança tem a possibilidade de utilizar o omni-gel ou o accionamento manual.

A descodificação utiliza a omni-ferramenta para entrar nos mecanismos de segurança e passar as firewalls e scanners. Quando tentar accionar o sistema manualmente, tem de realizar a operação dentro de um tempo limite.

Desloque o rato para rodar a sonda à volta da omni-ferramenta e, em seguida, faça clique para avançar uma entrada ou faça clique com o botão direito para recuar uma entrada. Ou pode premir **A/D** para rodar a omni-ferramenta para a esquerda/direita e, em seguida, prima **W** para avançar ou **S** para recuar uma entrada.

TALENTOS

Um talento é uma área de especialidade que pode melhorar à medida que progride no jogo. Consoante vai ganhando experiência, recebe pontos de Talento que pode gastar para melhorar os aspectos da sua personagem.

Os talentos disponíveis para a sua personagem e para o seu batalhão são determinados pela

classe seleccionada na Character Creation (Criação da Personagem). Nas fases de activação, assinaladas com ícones no talento, pode desbloquear novas habilidades ou outros talentos no ecrã Squad (Batalhão).

Combat Talents

Pistolas – Melhora a precisão e aumenta os danos quando empunha as pistolas. Activa a habilidade Marksman (Atirador) que permite disparar mais rapidamente e com mais precisão durante um curto período de tempo.

Shotgun (Caçadeira) – Melhora a precisão e aumenta os danos quando empunha a caçadeira. Activa a habilidade Carnage (Carnificina) que permite disparar um tiro muito potente da sua caçadeira que arrasa os inimigos.

Assault Rifles (Espingarda de Assalto) – Melhora a precisão e aumenta os danos quando empunha a espingarda de assalto. Activa a habilidade Overkill (Chacina) que permite disparar a arma em rajadas mais longas e precisas.

Sniper Rifles (Espingarda de Atirador Furtivo) – Melhora a precisão e aumenta os danos quando empunha a espingarda de atirador furtivo. Activa a habilidade Assassination (Assasínio) que aumenta os danos do disparo furtivo seguinte.

Armor (Armadura) – Aumenta a quantidade de danos que a sua armadura pode receber e pode permitir equipar uma armadura mais pesada, consoante a sua classe. Activa a habilidade Shield Boost (Aumento de Escudo) que restaura os escudos durante o combate.

Assault Training (Treino de Assalto) – Aumenta os danos de ataque e das armas. Activa a habilidade de Adrenaline Burst (Aumento de Adrenalina) que repõe o tempo de espera de todos os seus talentos para que possam ser utilizados imediatamente.

Fitness (Condição Física) – Aumenta a sua saúde, aumentando os danos máximos que pode receber antes de morrer. Activa a habilidade Immunity (Imunidade) que aumenta a sua protecção de danos durante um curto período de tempo.

Spectre Training (Treino de Espectro) – Aumenta a saúde, precisão, e a eficácia de todos os ataques e poderes. Garante a habilidade Unity (União) que permite reanimar os membros do seu batalhão se ficarem feridos em combate.

Talentos Tecnológicos

Damping (Bloqueio) – Aumenta o raio de explosão das minas tecnológicas. Activa o Damping Field (Campo de Bloqueio), que neutraliza as habilidades tecnológicas e bióticas do inimigo durante o combate.

Decryption (Descodificação) – Permite utilizar omni-gel par aceder a sistemas de segurança, para abrir portas ou caixotes. Por fim, activa Sabotage (Sabotagem), que desactiva rapidamente as armas inimigas durante o combate.

Hacking – Aumenta a rapidez de recarga das minas de proximidade tecnológicas. Por fim, activa a habilidade de AI Hacking (Hacking de Inteligência Artificial), que permitir controlar a IA dos inimigos robóticos de forma a atacarem todos os que estão por perto, incluindo entre si.

Electronics (Electrónica) – Aumenta a força dos escudos e permite contornar os sistemas de segurança de alguns objectos bloqueados. Também activa a Overload (Sobrecarga), que danifica ou desactiva os escudos inimigos durante o combate.

Talentos Bióticos

Throw (Lançar) – Gera um campo biótico que lança objectos dentro do seu alcance.

Lift (Elevar) – Gera um campo biótico que eleva objectos no ar.

Warp (Destroçar) – Gera um campo biótico que desfaz lentamente qualquer objecto que atinja, provocando danos e reduzindo temporariamente a eficácia da armadura.

Singularity (Singularidade) – Gera um campo biótico que faz voar os objectos chocando entre si.

Barrier (Barreira) – Gera um campo biótico que absorve os disparos das armas.

Stasis (Estagnação) – Gera um campo biótico que envolve e isola qualquer objecto tocado, impedindo os inimigos de se movimentarem ou atacarem, mas também impede que lhes inflija danos.

Talentos Adicionais

Charm (Charme) – Aumenta as opções de Charme durante as conversas, e diminui os créditos necessários para comprar objectos nas lojas.

Intimidate (Intimidar) – Aumenta as opções de Intimidação e aumenta os créditos recebidos quando vende objectos nas lojas.

Talentos da Classe

Determinados talentos são próprios da classe de cada personagem:

Soldado – Melhora a saúde e a recuperação da saúde.

Engenheiro – Reduz o tempo de recarga das habilidades tecnológicas e aumenta a resistência tecnológica.

Adepto – Reduz o tempo de recarga das habilidades bióticas e aumenta a resistência biótica.

Infiltrador – Aumenta os danos infligidos pelas minas tecnológicas e reduz o sobreaquecimento das espingardas de atirador furtivo e das pistolas.

Sentinela – Reduz o tempo de recarga das habilidades tecnológicas e bióticas, aumenta os danos e a precisão das pistolas, e garante a habilidade Atirador.

Vanguarda – Aumenta a resistência biótica e os danos das caçadeiras e pistolas.

Melhoria de Talento

A sua personagem e o seu batalhão dispõem de uma lista de talentos representativos das habilidades, pontos fortes e treino de cada personagem. Ao despender pontos de Talento nestas personagens, algumas das suas características vão ficar mais fortes e desenvolver novos ataques, fardas, especializações, e capacidades.

Pontos de Talento

Utilize os seus pontos de Talento para adquirir postos superiores.

Prima **ESC** para aceder ao Computador de Missão e, em seguida, prima **U** ou seleccione Squad (Batalhão). Faça clique sobre a secção disponível do talento ou faça clique sobre os ícones + e - para adicionar ou eliminar postos.

Especialização

A especialização aumenta os talentos específicos de uma classe. Depois de completar uma missão opcional da Systems Alliance Military, seleccione uma especialização para a sua personagem, aumentando o valor máximo de pontos de Talento que pode gastar nos talentos específicos da classe.

CRÉDITOS

BioWare

Director do Projecto
Casey Hudson

Designer Principal
Preston Watamaniuk

Argumentista Principal
Drew Karpyshyn

Director de Arte
Derek Watts

Programador Principal
David Falkner

Produtores Executivos
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (Presidente)

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

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

Director, Dept. Animação e Cinemática
Steve Gilmour

Artistas das Personagens
Mike Spalding – Responsável
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Artistas Conceptuais
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

Artista de GUI
Nelson Housden

Artistas de Nível
Mike Trottier – Responsável
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

Artistas Técnicos
Adrien Cho – Responsável
Brian Chung
Jeff Vanelle

Artistas de Efeitos Visuais
Shareef Shanawany – Responsável
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Director, Dept. Arte
Dave Hibbein

Concepção Áudio
Steven Sim – Responsável
Michael Kent – Adjunto
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Design Sistemas Cinemáticos
Brad Prince – Responsável

Designers Cinemáticos
Ken Thain – Responsável
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Designers de Sistemas
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Designers Técnicos
Dusty Everman – Responsável
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Argumentistas
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Editor
Cookie Everman

Director, Dept. Design
Kevin Barrett

Gestores de Projecto
Yanick Roy – Responsável
Corey Andruko

Produtores Assistentes
Steve Lam
Nathan Plewes

Dobragem e Produtor de Recursos Externos
Shauna Perry

Produtores de Recursos Externos Assistentes
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Gestor de Localização do Projecto
John Campbell

Director, Dept. Produção
Duane Webb

Programador de Ferramentas Principal
Darren Wong

Programadores
Marc Audy
Robert Babiak
Noel Borstad
Skye Boyes
Jason Ewasiuk
Dan Fessenden
Prashan Gunasingam
Dan Hein
Brenon Holmes
Ryan Hoyle
Mark Jaskiewicz
Oliver Jauncey
Don Moar
Daniel Morris
Christina Norman
Chris Orthner
Chris Ozeroff
Chris Petkau
Rejean Poirier
Shawn Potter
Zousar Shaker
Janice Thoms
Craig Welburn
John Wetmiller

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

Programadores Gráficos
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters
Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Director Assistente Dept. Programação
Aaryn Flynn

Analistas de CQ
Scott Langevin – Responsável
Bob McCabe – Responsável Design
Kim Hansen – Responsável Técnico
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille
Programadores CQ
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

Testes de CQ
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, Dept. CQ
Phillip DeRosa

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

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

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

Produção Adicional
Alain Baxter

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

Tema Original, Compositores
Jack Wall - Responsável
Sam Hulick

Música Adicional
Richard Jacques
David Kates

Música dos Créditos
m4 part II
Composto e Interpretado por Faunts

Direcção de Dobragem
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Serviços de Casting
Tikiman Productions, Inc.

Dobragem Gravada em
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Edição de Diálogos Adicional
Dave Chan

Elenco *Mass Effect*

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

Mass Effect PC

Bioware Externa
Director do Projecto
Diarmid Clarke
Produtor Adjunto
Darcy Pajak

Equipa BioWare Live

Produtor Técnico Adjunto
Derek French
Assistente de Produção
Steve Lam

Desenvolvimento PC Bioware

Responsável de Programação
Owen Borstad
Programação
Steven Hand
Produtor de Localização
Jenny McKearney
Produtor Adjunto de Localização
Ryan Warden
Responsável de QA
Homan Sanaie
Analista de Design CQ
Billy Buskell
Testes de CQ
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich
Design Adicional
Christina Norman
CQ Adicional
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin
Programação Adicional
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John Wetmiller

Marketing BioWare

Director de Marketing
Ric Williams
Arte
Sheridon Routley
Mike Sass
Comunidade
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Gestão de Marketing
Jarrett Lee
Gestor de Produto Assistente
Randall Bishop
RP
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley
Operações e Administração BioWare
Director de Desenvolvimento de Operações
Darryl Horne
Director de Desenvolvimento de Negócio
Richard Iwaniuk
Director Financeiro e Administração
Kevin Gunderman
Gestor dos Serviços Administrativos
Jo-Marie Langkow
Financeiro/ Pagamentos
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Director de Recursos Humanos
Derek Sidebottom
Recursos Humanos
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Director de Sistemas de Informação
Vince Waldon
Sistemas de Informação – Aplicação
Lee Evanochiko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Sistemas de Informação - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Sistemas de Informação - Instalações
Mike Patterson
Sistemas de Informação - Infra-estrutura
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Director de Serviços Legais e de Negócio
Robert Kallir
Assistentes de Administração/ Recepção
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess
Equipa de Desenvolvimento Demiurge Studios
Responsável Artística
Katie Stampf
Arte
Andrew Cormier
Negócio e Legal
Bill Reed
Responsável de Design
Dan Chretien
Engenharia
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Responsável de Projecto
Bill McFadden
Produção
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Responsável de Controlo de Qualidade
Jimmy Storey
Controlo de Qualidade
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
Produtor Adjunto
Michael Doran
Assistente de Produção
Craig Krstolic
Director de Desenvolvimento Sénior
John Vifian
Director de Desenvolvimento
Crystal Sanchez
Agradecimentos Especiais
David DeMartini
Jon Horsley
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland
Chris Serra
Ben Smith
Evelyn Walker

EA Redwood Shores

Director de CQ
Dave Steele
Gestor de CQ
Matthew C. Brown
Responsável de Testes Sénior
Robert Walton
Responsável de CQ Projecto
Daniel Allender

Assistentes Responsável de CQ
Raasahn Browder
Jonathan Yan

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

Assistente do Responsável CQL EARS
Aleef Shehadeh

Testers EARS CQL
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

Gestor de Suporte de CQ
Dave Koerner

Responsável de Conformidade CQ
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

Testers de Conformidade ao QA
Sam Worf
Chris Anjos

Laboratório de Compatibilidade EARS
Angelo Bayan
Dave Caron
Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Masterização Mundial
Michael Yasko Gestor Sénior

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

Propostas e Conformidade na América do Norte (NASC)
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Joyce Sacman
Matthew Salazar

Controlo de Qualidade do Cliente - América do Norte (CQC-AN)
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Bobby Williams
Kyle Killion
Garrett Muldoon
Chance Shiflett

Apresentação da Documentação
Christopher Held

EA Europa

Gestor de Masterização Europeu
Sam Roberts

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

Gestor do Projecto de Localização Sénior
Laurent Gibert

Gestor do Projecto de Localização
Fausto Ceccarelli

Responsável dos Testers de Localização
Juan Linaje

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

Agradecimentos Especiais Bioware

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond, e todos os nossos amigos da BioWare Austin.

Um agradecimento muito especial para as nossas famílias, cuja paciência e apoio nos ajudou a chegar ao céu.

Consulte os créditos do jogo para conhecer a lista completa dos membros da equipa do *Mass Effect*.

Problemas ao Executar o Jogo

- Certifique-se de que cumpre os requisitos mínimos do sistema para este jogo e de que instalou os controladores mais recentes para as placas de vídeo e de som que tem instaladas:

Para placas de vídeo NVIDIA, visite **www.nvidia.com** para os procurar e transferir.

Para placas de vídeo ATI, visite **www.ati.amd.com** para os procurar e transferir.

- Se está a executar a versão em disco deste jogo, tente reinstalar o DirectX directamente a partir do disco. Ele encontra-se tipicamente na pasta DirectX na raiz do disco. Se possui acesso à Internet, poderá visitar **www.microsoft.com** para transferir a versão mais recente do DirectX.

Dicas Gerais para Resolução de Problemas

- Se possui a versão em disco deste jogo e o ecrã de Execução Automática não aparece imediatamente para instalação/jogar, clique com o botão direito no ícone da unidade que se encontra em My Computer (O Meu Computador) e seleccione AutoPlay (Execução Automática).
- Se o jogo estiver a ser executado com lentidão, tente reduzir a qualidade de algumas definições de vídeo e som no menu de opções do jogo. Reduzir a resolução do ecrã por vezes melhora o desempenho.
- Para um desempenho optimizado durante o jogo, poderá desactivar outras tarefas de segundo plano (excepto a aplicação EADM, se aplicável) que estão a ser executados no Windows.

O seu jogo inclui um ficheiro de Suporte Técnico para ajudar a resolver um eventual problema que esteja a sentir. Indica soluções para as dificuldades mais comuns que podem surgir quando instala ou está a jogar o jogo.

Se já instalou o jogo, clique no botão **Iniciar** do Windows e indique onde se encontra o jogo instalado através de **Programas** > (ou **Todos os programas**>). O ficheiro de Suporte Técnico encontra-se na mesma pasta do seu jogo. Consulte primeiro este ficheiro, para tentar obter a solução para o seu problema antes de contactar o Apoio a Cliente EA.

Se ainda precisa de instalar o jogo, siga as instruções apresentadas:

Para executar o ficheiro de Suporte Técnico (sem o jogo instalado):

1. Coloque o disco do jogo na unidade de disco.
2. Clique em Iniciar e seleccione **Executar....**
3. Na caixa de diálogo **Executar**, escreva **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm**, a seguir, clique em OK (altere para a letra correcta se a unidade de disco não corresponder à letra '**D:**').

Para saber se está a cumprir os requisitos mínimos apresentados na embalagem do jogo, existe um utilitário denominado **dxdiag** que detecta as características de hardware do seu sistema e organiza esta informação que é apresentada num relatório pormenorizado. Este relatório também vai ajudar o Apoio a Clientes EA a solucionar o seu problema de forma mais rápida.

Para obter a informação do sistema:

1. Clique em **Iniciar**, seleccione **Executar**... e escreva **dxdiag** na caixa de diálogo Executar e, em seguida, clique em **OK**.
2. Clique em **Guardar Toda a Informação...** para guardar uma cópia do relatório para visualizar e imprimir. Certifique-se de que tem este relatório quando contactar o Suporte Técnico EA.

NOTA: O Suporte Técnico não pode dar-lhe dicas ou pistas.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone **707 200 712.**

Nota: O custo da chamada será equivalente ao preço de uma chamada regional. As chamadas realizadas fora de Portugal serão pagas de acordo com os tarifários internacionais.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço **Suportept@ea.com**.

Mantenha-se a par das últimas novidades da EA!

Sugerimos-lhe que se registe no site **www.portugal.ea.com** para receber todas as notícias e novidades da Electronic Arts, passando também a receber a newsletter oficial da EA na sua caixa de correio electrónica.

Nota: se adquiriu este jogo através do EA Store, poderá aceder ao Contrato de licença de Utilizador Final em **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

NOTA: A seguinte garantia é aplicável apenas aos produtos vendidos a retalho. Estas garantias não se aplicam aos produtos vendidos através do EA Store.

Garantia Limitada

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 24 meses após a data da compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada indicada abaixo, juntamente com a prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o endereço do remetente. A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta. A presente garantia não se aplica aos programas de software em si, que são fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a uma utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

Devoluções fora da garantia

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de €17.50 por CD, à ordem de Electronic Arts Lda.

Caso o suporte em questão seja Value Game, Classics ou Platinum, contacte o Serviço de Apoio a Clientes antes de proceder ao envio do Eurocheque ou vale postal.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Apoio a Clientes
Rua 3 da Matinha - Edificio Altejo - 6º Piso - Sala 609 1900-823 Lisboa

PRECISAMOS DE TI!

Ajude a moldar o futuro da sua experiência de ficção científica preferida aderindo à comunidade Mass Effect da BioWare.

Subscreva uma conta gratuita na comunidade BioWare para receber conteúdos especiais, comunicar com a equipa de desenvolvimento do Mass Effect, publicar em fóruns exclusivos, contribuir com conteúdos, obter reconhecimento pelo seu trabalho, e integrar uma das mais interessantes comunidades existentes.

Receba a Newsletter da Comunidade BioWare para ficar a conhecer as mais recentes notícias do Mass Effect, novos anúncios de jogo, e muito mais!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Estúdio e Publicação) Ltd. Todos os direitos Reservados. BioWare, o logótipo BioWare e Mass Effect e o logótipo Mass Effect são marcas comerciais da EA International (Estúdio e Publicação) Ltd. nos EUA e outros países. EA e o logótipo EA são marcas comerciais ou marcas comerciais registadas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados. Unreal® é uma marca comercial registada da Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT é uma marca registada da Creative Technology Ltd nos Estados Unidos e/ou outros países. Software de animação facial fornecido pela OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. e seus licenciadores. Todos os direitos reservados. Utiliza Bink Video.Copyright©1997-2008 por RAD Game Tools, Inc.