MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

EPILEPSIADVARSEL

Les dette før du bruker spillet eller lar barn bruke det.

Noen mennesker kan få epileptiske anfall eller besvime når de utsettes for visse typer blinkende lys eller lysmønstre i omgivelsene. De kan få epileptiske anfall når de ser på TV eller spiller viss dataspill. Dette kan inntreffe også hos folk som tidligere ikke har hatt epileptiske symptomer eller anfall. Dersom du eller noen i din familie har hatt epilepsiliknende symptomer (anfall eller tap av bevissthet) etter å ha vært utsatt for blinkende lys, må dere oppsøke lege før dere spiller.

Foreldre bør holde øye med barn som spiller dataspill. Hvis du eller barna dine skulle merke noen av disse symptomene: svimmelhet, synsforstyrrelser, muskelrykninger eller andre ufrivillige bevegelser, tap av bevissthet, forvirring eller kramper når dere spiller, må dere avbryte spillet ØYEBLIKKELIG og oppsøke lege.

Forholdsregler

- Ikke stå for nær skjermen. Sitt på god avstand til skjermen, så langt unna som kablene tillater.
- Spill helst på en liten skjerm.
- Unngå å spille når du er trett eller har fått lite søvn.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ta deg minst 10 til 15 minutters pause for hver time du spiller.

INNHOLD

1 Epilepsiadvarsel
4 Installere spillet
6 Fullstendige kontroller
8 Mass Effect™ Universet
9 Skape en karakter
12 Slik spiller du
16 Galaxy map (kart)
18 Kampdetaljer
23 Utstyr
25 Squad Data (lagsdata)
27 Uncharted Worlds (ukjente verdener)
28 Vehicle (kjøretøy)
29 Decrypting (dekryptering)
30 Talents (talenter)
34 Medvirkende
37 Tips angående ytelse.
38 Kundestøtte
39 Garanti

En elektronisk versjon av denne manualen er også tilgjengelig for registrerte brukere på: **masseffect.com/manual/**

www.ea.com

INSTALLERE SPILLET

MERK: For systemkrav, se lesmeg-filen.

For brukere med disk

Når du skal installere spillet, setter du inn disken i diskstasjonen og følger anvisningene på skjermen.

Når spillet er installert, kan du starte det fra Autokjør-menyen i spillet, eller ved å finne spillet via START-menyen. Spill i Windows Vista™ finner du i **START** > **SPILL**-menyen. I tidligere versjoner av Windows™ finner du spillene under **START** > **PROGRAMMER** (eller **ALLE PROGRAMMER**) nederst til venstre på skjermen.

Så snart spillet er ferdig lastet ned gjennom EA Download Manager, klikk på ikonet for installering, og følg instruksene på skjermen.

Start spillet (etter installasjonen) direkte fra EA Download Manager.

MERK: Hvis du allerede har kjøpt et produkt, og vil installere det på en annen PC må du først laste ned EA Download Manager på den andre PC-en, deretter starte programmet og logge deg på din EA-konto. Velg tittel fra listen og klikk på startknappen for å laste ned spillet.

For å installere (online tredjepartsbrukere)

Vennligst kontakt nettforhandleren av spillet gjennom den du kjøpte spillet av for installasjonsinstruksjoner eller hvordan man laster ned og reinstallerer en kopi til.

***Mass Effect* høres best ut med lyd fra Sound Blaster®!**

Creatives lydkort Sound Blaster® X-Fi™ er en EAX® ADVANCED HD™-klar lydløsning som garanterer deg den beste lydopplevelsen. Ikke bare leverer det dyptgående EAX® ADVANCED HD™-effekter med overlegen lydkvalitet, det gir også høy stemmevariasjon - mangfoldige lyder samtidig - og ultrarask 3D-ytelse.

Lydeffektene i *Mass Effect* er forbedret med EAX® ADVANCED HD™ omgivelseslyd for å gi deg den ultimate lydopplevelsen på støttet maskinvare. For å oppleve den beste lydeffekten fra *Mass Effect* anbefaler vi et lydkort fra Sound Blaster® X-Fi™-serien.

Vil du vite mer om Sound Blaster X-Fi, besøk **http://soundblaster.com**.

STARTE SPILLET

For å starte spillet (mens spilldisken står i maskinen):

I Windows Vista™ ligger spillet i **Start > Spill** menyen, og på tidligere versjoner av Windows™ i **Start > Programmer** (eller **Alle Programmer**) menyen.

INTERNETTILKOBLING, PERIODISK ONLINEVERIFISERING OG LISENSAVTALE FOR SLUTTBRUKER KREVES FOR Å SPILLE. MER INFORMASJON FINNES PÅ WWW.EA.COM.

FULLSTENDIGE KONTROLLER

Generelt

Handling	Tastatur
Kommuniser	**E** eller **ENTER**
Avbryt	**Q**
Mission computer	**ESC**
Kart	**M**
Utstyr	**I**
Lag	**U**
Journal	**J**
Kodeks	**O**
Hurtiglagre	**F6**

Navigering

Handling	Tastatur
Bevegelse opp/ned/ venstre/høyre	**W/S/A/D**
Se/Sikte	Mus
Storm	Venstre **SHIFT**
Gå	**Z**
På huk	Venstre **CTRL**

Våpen

Handling	Tastatur
Skyt	Venstreklikk
Zoom	Hold høyre museknapp
Kast/detoner granat	**R**
Førstehjelp	**F**
Taktikk HUD	Hold **SPACEBAR**
Forrige/Neste våpen	**[/]**
Pistol	**F1**
Hagle	**F2**
Skarpskytterrifle	**F3**
Skarpskytterrifle	**F4**

Effekter

Handling	Tastatur
Taktikk HUD	Hold **SPACEBAR**
Veksle mellom forhåndsvalgte plasser	**V**
Forhåndsvalgte plasser 1 – 8	**1 – 8**

Ordrer

Handling	Tastatur
Taktikk HUD	**Hold SPACEBAR**
Forflytning	Pil opp
Søk dekning	Pil ned
Samling	Venstre pil
Angrip	Høyre pil

Kjøretøy

Handling	Tastatur
Maskingevær	Venstre museknapp
Kanon	Høyre museknapp
Våpenzoom	Venstre **SHIFT**
Hopp	**SPACEBAR**
Reparer kjøretøy	**F**

Året er 2183, og mennesket har lært seg å reise gjennom galaksen raskere enn lysets hastighet, noe som har ført dem til kontakt med fremmede raser. Nå strever menneskeheten med å finne sin plass i det større galaktiske samfunnet.

Som Commander Shepard av Systems Alliance Military på romskipet Normandy, representerer du menneskehetens første og siste forsvarslinje mot de mange ukjente merkverdighetene som finnes i en enorm og ofte farlig galakse. Dine beslutninger og handlinger vil bestemme menneskets skjebne og samtidig legge grunnlaget for fremtiden til en hel galakse.

OPPRETTE EN KARAKTER

I hovedmenyen, klikk START NEW CAREER. Gå inn i databasen til mission computer, og begynn å rekonstruere din profil for å bekrefte din identitet.

Du får to valg når du oppretter din karakter:

- Spill som Commander Shepard og velg et fornavn.
- Opprett din egen karakter, som du bestemmer hver enkelt detalj på.

Opprette egendefinert karakter

Start ved å skrive inn et fornavn til Commander Shepard

Neste steg, velg forhistorie til din egendefinerte karakter: earthborn, colonist eller spacer. Dette valget representerer det første av mange valg som vil ha betydning for hvordan din karakter reagerer overfor deg underveis i spillet.

Velg en psykologisk profil: ruthless (nådeløs), war hero (krigshelt), eller sole survivor (eneste overlevende).

Velg karakterens klasse. Hvis du velger standardinnstillingene, er karakteren din en Soldat.

Klasser

Det er seks grunnleggende klasser, med varierende styrke på opptil tre områder for spilleren, og to lagmedlemmer. Noen klasser fokuserer all sin styrke på ett område; andre deler det mellom to områder for taktisk balanse.

Combat skills (kampferdigheter) gir maksimal skade mot fiender. Tech skills (teknologiske ferdigheter) gir deg muligheter til å dekryptere sikkerhetssystem og svekke fiendens våpen. Egenskaper som biotics gjør hjerneimpulser i stand til å manipulere den fysiske verden.

Soldier - spesialist i krigføring

Soldaten er en tøff kriger, med evne til å takle en rekke kampsituasjoner. Soldaten får forbedret helse, har det største utvalget av våpen, og blir omsider rustet nok til å kle seg i tung armor (rustning). Gameplay fokuserer på at man skal komme tett på kampen, velge taktisk rett våpen til rett situasjon, og ikke minst holde ut mot motstanderne.

Engineer (Ingeniør) – teknologisk spesialist

Ingeniøren er en teknologisk spesialist, som raskt og enkelt er i stand til å manipulere omgivelsene spesifikke egenskaper. Gameplay fokuserer på å forme slagmarken underveis i kampen, gi laget førstehjelp og svekke fiender ved å koble ut våpen og forsvarsskjold.

Adept – biotic spesialist

Adepten er den ultimate biotics, med tankekraft sterk nok til å påvirke den fysiske verden. De kan bruke biotics for å kraftig manipulere objekter i omgivelsene, inkludert nære fiendemål. Gameplay fokuserer på å uskadeliggjøre og holde tilbake fiender mens en gir massive mengder skade.

Infiltrator – kamp/teknisk

Infiltratoren er en teknisk smart kriger, i stand til å vinne kamper gjennom å avvæpne og drepe fiender. Gameplay fokuserer på å låse opp alternative ruter, få tilgang til godt utstyr, og skaffe seg en fordelsaktig posisjon mot fiender i kamp.

Vanguard – biotic/kamp

Vanguard er en sterk kriger, i stand til å kombinere de offensive styrkene til adept og soldat. De har tilgang til en rekke våpen og armor, så vel som evner innen biotics. Gameplay fokuserer på å ta ut fiender med hurtig og brutal kraft.

Sentinel – Biotics/Teknologi

Sentinelen tilhører den mest fleksible klassen, og er i stand til å kombinere teknologi og biotics for å manipulere omgivelsene, avvæpne og angripe fiender, eller forsvare laget. Gameplay fokuserer på å beskytte laget ved å bruke kinetiske barrierer og behandle det ved hjelp av avansert medisinsk trening.

Ansiktsjustering

Bruk facial customization (ansiktsjustering) for å lage et unikt ansikt for din karakter. Du kan justere hele ansiktet eller bare fokusere på et spesielt område, som for eksempel øyne eller nese. Bruk gliderne i hver seksjon for å justere mellom en rekke ansiktstrekk. Velg Finalize for å akseptere ansikt du har laget.

Samtaler

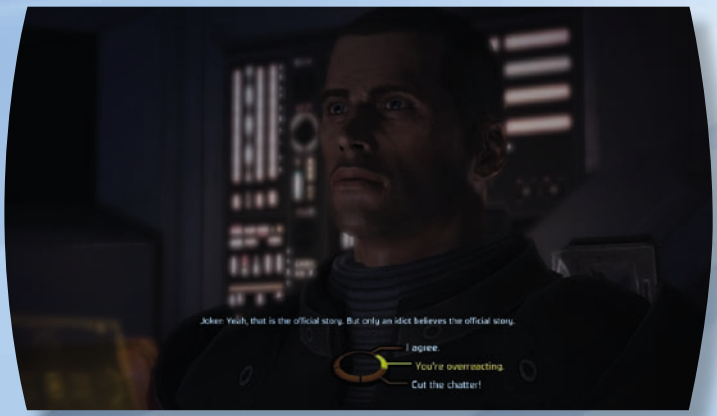
Den cinematiske dialogen med svaralternativer i *Mass Effect* lar deg finjustere din egen karakter og historie ved å bruke samtalehjulet nederst på skjermen.

Valg på hjulets venstreside lar deg gå dypere inn i samtalen, mens valg på høyresiden fører deg videre mot en avslutning av samtalen.

Toppen av hjulet korresponderer vanligvis til Paragons vei, hvor din karakter foretar uselviske, samarbeidsvillige beslutninger. Bunnen av hjulet korresponderer som regel til Renegades vei, hvor din karakter er mer aggressiv og fiendtlig.

Når du bruker talentpoeng på talenter som sjarm og trusler, vil nye valgmuligheter vise seg på hjulets venstre side. Disse kan hjelpe på utbyttet av samtaler senere. Sjarmvalg vil vise seg i blå tekst. Trusselvalg viser seg i rødt. (Se *talenter* på s. 30 for mer.)

Klikk på din respons for å spille den av i cinematisk stil. Du kan velge din respons så snart samtalehjulet dukker opp. Din karakter sier den valgte linjen på et dramatisk passende tidspunkt. For å stoppe eller hoppe over en replikk i dialogen, trykk **SPACEBAR.**



Ikke-krigs HUD

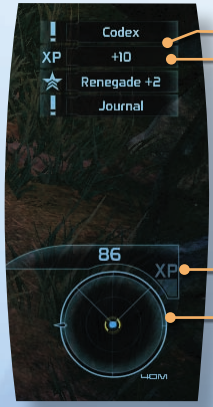
Etter hvert som du beveger deg gjennom spillet, vil du samle XP (erfaringspoeng) ved å utforske nye områder og gjennom samtaler med andre.

Når du kan snakke med noen eller noe i verdenen, vil det blå fokussymbolet forme en sirkel inni det. Trykk **ENTER** for å kommunisere

1 Linjevalg

2 Fokussymbol

Skjermen vil i et lite øyeblikk vise deg din XP. Lagskjermen på mission computer vil også vise opptjent XP. (Se *Squad Data (lagdata)* på s.25 for mer.)



Nytt oppdrag i mission computer

Opptjent XP

Total XP

Minikart

Mission computer

Trykk på **ESC** for å få frem mission computer display. Klikk på valget ditt for å bruke det. Når et område mottar en oppdatering vil det blinke på displayet.

Mission computer gir deg tilgang til spilldetaljer som:

Equipment (utstyr) Vis allerede utstyrte våpen, armor, og andre ting, sammen med valgmuligheter for å utstyre nye ting.

Options (valg) Bestem gameplay, kontroller, grafikk, lyd, og andre ting her. Mange av valgene her vil påvirke spillets vanskelighetsgrad og din visuelle opplevelse; vær sikker på at du ser på alle valgmuligheter.

Map (kart) Se din nåværende posisjon og interessepunkter.

Save (lagre) Lagrer spillet slik det fremstår på det aktuelle tidspunkt.

Squad (lag) Se statistikk for deg og dine lagmedlemmer.

Load (lasting) Her laster du ditt lagrede og automatisk lagrede spill.

Journal (oppdrag) Se nåværende og nylige oppdrag.

Codex (kodekser) Lær mer om *Mass Effect* universet.

Kamp

Kampsystemet i *Mass Effect* tillater presisjonskontroll og skikkelig gjennomtenkt beslutningstaking.

For å trekke eller senke våpenet ditt, trykk **Q**.

For å bytte våpen, bruke en spesiell egenskap, eller gi ordre til et lagmedlem om forflytning, trykk og hold **SPACEBAR** for å se tilgjengelige våpen, evner eller kommandoer. Klikk for å gi dine ordrer til hvert lagmedlem, og slipp deretter **SPACEBAR** for å returnere til spillet. (Se *kampdetaljer* på s. 18 for mer.)

Avansere levels (nivåer)

Nivå opp

Du og ditt lag kan avansere nivåer ved å skaffe XP, som du får når du bekjemper fiender, bruker enkelte ferdigheter og fullfører oppdrag.

XP samles i en felleskasse for hele laget ditt. Alle handlinger fra laget bidrar, og alle lagmedlemmer beveger avanserer samtidig, inkludert de som er på Normandy og som ikke er en del av det aktive laget.

Fordeler ved nivå opp

Når din karakter avanserer til et nytt nivå vil du:

- Få bedre helse. Du kan øke mengden gjennom talenter.
- Få talentpoeng. Du kan bruke disse poengene når som helst for å øke ranken din.

Autonivå og angring av talentpoeng

Klikk Auto Level Up for automatisk distribusjon av talentpoeng.

Etter du har brukt talentpoeng, kan du klikke på Undo Talent Points for å angre på dine valg.

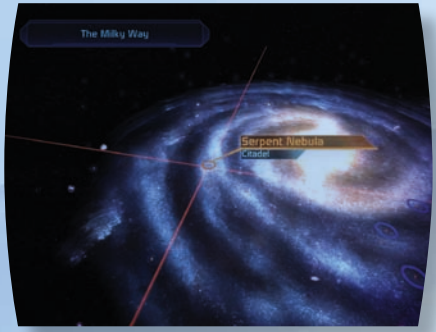
GALAXY MAP

Galaksekartet er lokalisert i midten av Normandys kommandosenter. For adgang må du gå opp på dekket, og velge det holografiske galaksebildet. Det er fire nivåer til kartet, hver enkelt med varierende grad av detalj for galaktisk navigasjon.

Klikk på en hvilken som helst plass for å reise dit. Høyreklikk for å zoome ut fra ditt nåværende bilde. Trykk **ESC** for å avslutte galaksekartet.

Galaxy level

Viser bilde ovenfra og ned av galaksen og stjernehoper knyttet sammen av romportaler.



Cluster level

Viser stjernesystemer du kan utforske, og lister opp hvilke objekter du kan reise til i hvert system, inkludert planeter, asteroidefelt og kunstige bygg, som for eksempel romstasjoner.

System level

Viser et detaljert bilde det valgte stjernesystemet, med informasjon om stjernen og hvilke planeter og himmellegemer du kan utforske.

Planetary level

Viser detaljerte høydepunkter ved objektet du går inn mot, inkludert data og anvendelige elementer egnet for plotting.

KAMPDETALJER

Elementer på HUD (heads-up display) inkluderer:

Target Reticle	Mål i ditt område. Fiender er merket med rødt, venner i blått. Fare for kamp er merket i oransje.
Party Status Bar	Viser status i sanntid for helse og skjold til laget ditt. Viser også status på forflytning til laget.
Radar	Viser fiender innenfor rekkevidde for angrep. Viser også kartpunkter fra in-game kartet.
Selection Bar	Viser navnet til merkede objekter, og resultater ved å trykke **E**.

Kampsystemet tilbyr finjustert kontroll over bevegelser, beslutninger og kameraposisjon. Sentrale høydepunkter inkluderer:

Targeting (sikting): Hold høyre museknapp for å flytte på siktet. Evner og ildgivning går mot senteret av siktet.

Target assist (siktehjelper): Et siktehjelpeikon merker den fienden som er nærmest siktet. Høyre-klikk for å øke nøyaktigheten på våpen du allerede er trent til å bruke. (Du kan trene på et våpen ved å bruke talentpoeng på våpenet.)

Presisjon: Brukes våpenet mye, reduseres presisjonen over tid. Derimot kan du trene mer på et våpen, og dermed beholde presisjonen lengre.

Presisjon reduseres som følge av:

- **Rekyl** – Våpen gir en rekyleffekt ved skudd, dette kan redusere presisjonen.
- **Anstrengelse** – Sprinting leder til slutt til utmattelse. (Trykk venstre SHIFT for å sprinte eller storme mot fienden.)

Taktikk HUD (informasjon på skjermen)

Taktikk HUD-en lar deg sette spillet i pause slik at du kan foreta gode valg når det gjelder våpen, ordrer og bruk av spesielle evner.

For å bruke evner, bytt våpen, eller gi ordrer om forflytning og hold **SPACEBAR** for å få frem taktikk HUD-en.

Mens du holder **SPACEBAR**, plasser musen over evneikonet for informasjon om evnen. Klikk på evnen du ønsker å bruke, våpen du vil bytte til, eller hvilke taktiske ordrer du vil gi.

For å angi target points for evner og taktiske ordre, hold høyreklikk og sikt med musen. Du kan samtidig gi lagmedlemmer kommandoer (angrip, hold, bevegelse, samling) og ordrer om å bruke evner eller bytte våpen. Slipp **SPACEBAR** for å utføre valgte evner, kommandoer eller våpenskifter.

Angi hurtigtaster

Du kan også dra og slippe samtlige av Shepards evner til nummererte quick slots (hurtigspor) øverst på venstre side av HUD-en, for å bruke disse i sanntid. Trykk på tilsvarende nummer for å avfyre krefter fra hurtigspor.

Lagordrer

Bruk piltastene for å gi ordre til laget ditt i felten:

- Trykk pil opp for å sende laget ditt til det stedet du valgte.
- Trykk pil ned for å gi ordre om å søke dekning.
- Trykk høyre pil for å gi ordre om å angripe en spesifikk fiende.
- Trykk venstre pil for å gi ordre om å samle seg til din posisjon, deretter følge deg.

Våpen

Pistoler

Pistoler er veldig nøyaktige, har liten rekyl, og er lette å bruke i bevegelse. De er effektive på en rekke avstander, men påfører begrenset med skade. Klassene soldier, engineer, adept, vanguard og infiltrator kan trene med pistol.

Hagler

Hagler skyter langsomt, har høy rekyl, men påfører massiv skade på inntil flere mål når avfyrt på kloss hold. Soldier- og vanguardklassen kan trene med hagle.

Angrepsrifler

Angrepsrifler brukes som standard bestykning for de fleste soldater, de gir en god balanse mellom skuddkraft, rekkevidde og presisjon. Bare soldier-klassen kan trene med angrepsrifler.

Skarpskytterrifler

Skarpskytterrifler har lang rekkevidde, høy presisjon og påfører betydelig skade. De har begrenset ladehastighet, og er mer eller mindre ubrukelige på kloss hold. Det er bare soldier- og infiltratorklassen som kan trene med skarpskytterrifler.

Granater

Diskformede allianse-granater kan seile lange avstander, og henge seg på mål eller flate overflater for å detoneres med fjernkontroll. Bare du som Commander Shepard, kan bruke granater.

Trykk **R** for å kaste en granat, og trykk **R** en gang til for å detonere. Granaten vil automatisk eksplodere etter 10 sekunder hvis du ikke detonerer den.

Armor (Rustning)

Light Armor

Lett armor gir en grunnleggende beskyttelse mot angrep, og armoren har liten påvirkning på våpenets presisjon. Alle klasser kan bruke lett armor.

Medium Armor

Medium armor gir økt beskyttelse, men påvirker mer på våpenets presisjon. Soldater kan bruke medium armor fra starten av, mens vanguard- og infiltratorklassen må trene seg opp til å bruke den.

Heavy Armor

Tung armor gir den beste beskyttelsen mot skudd fra fienden, men påvirker også mest når det gjelder våpenpresisjon. Bare soldater som er trent til å sloss i frontlinjen kan bruke denne. Ingen av klassene kan bruke tung armor fra starten av, men soldatklassen kan trene seg opp til å bruke den.

UTSTYR

Forskjellige typer utstyr inkluderer:

- Armor
- Angrepsrifler
- Bio-amps
- Granater
- Omni-tools (Omni-verktøy)
- Pistoler
- Hagler
- Skarpskytterrifler

Oppgraderinger

Oppgraderinger forbedrer og tilpasser utstyret, som lar deg volde mer skade, få bedre skjold, og mye mer. Du kan bare oppgradere følgende typer utstyr: armor, våpen, ammunisjon og granater.

Hvert enkelt utstyr har spesifikke ledige spor for oppgradering. For eksempel, et tomt spor for ammunisjon på et våpen kan bare oppgraderes med en ammunisjonsoppgradering.

For å oppgradere utstyr, gå inn på mission computer og velg equipment (utstyr). Velg det du vil oppgradere fra seksjonsbeltet nede til høyre, trykk så på gjenstanden for å få opp oppgraderingsskjermen.

For å oppgradere ammunisjon, velg først våpen og klikk deretter på ammo-ikonet for å se oppgraderingen (ingen ammo-ikon betyr at det ikke finnes tilgjengelige oppgraderinger). Klikk på Utstyr-knappen eller dobbelklikk på oppgraderingen for å bekrefte og avslutte.

Bio-Amps (Bioforsterkere)

Biotics kan styrke kraften sin på enkelte områder ved å bruke amps (forsterkere). Disse spesialdesignede innretningene kommer ofte i form av små elektriske deler som brukes på baksiden av en biotics hode, eller i øret.

Omni-verktøy

Omni-verktøy er flerbruksredskap som brukes til diagnostisering og som mini-verktøy for å utføre en rekke oppgaver i felten, slik som hacking, dekryptering eller reparasjoner.

Ressurser

Containere

Containere finnes på alle planeter, og inneholder ofte verdifulle ressurser og utstyr. Containerne ser ut som metallkasser eller fraktcontainere. Du kan ikke legge noe inni containerne.

Omni-Gel

Teknologisk materiale som kan berges fra omgivelsene kalles omni-gel. Bruk dette sammen med omni-verktøyet for å gjøre elektrisk eller dekrypterende arbeid. Du kan også bruke omni-gel til å reparere Makoen, kjøretøyet ditt.

Valuta

Credits er valutaen i Mass Effect.

Medi-Gel

Medi-gel (medisinsk gelè) leger forskjellige sår og sykdommer. Du skaffer det ved å plyndre eller gjennom NPCs (non-player characters). Du kan også kjøpe deg økt medi-gel kapasitet i enkelte butikker. Trykk **F** for førsthjelp.

SQUAD DATA (LAGSDATA)

Informasjon om lagmedlemmer

Velg squad på mission computer for å vise tilgjengelig informasjon på hvert enkelt lagmedlem. Informasjonen inkluderer:

1. Navn
2. Klasse
3. Utseende
4. Nivåmålere for Paragon og Renegade (bare for Shepard)
5. Erfaringspoeng og nivåer
6. Helse
7. Opplåste talenter
8. åste talenter
9. Beskrivelse av talenter
10. Ubrukte talentpoeng

Nåværende nivå

Når din erfaring øker, vil ditt nåværende nivå reflektere ditt avansement.

Hver gang du tjener nok erfaring til å avansere til neste nivå, får du talentpoeng som du kan bruke til å kjøpe deg høyere ranks eller flere talenter.

Helse

Viser ditt nåværende og maksimum nivå av helse. Helsenivået forteller deg hvor mye skade du kan ta i kamp. Når helsenivået når null, dør du. Ditt maksimale helsenivå øker i takt med framgang i spillet.

XP (erfaringspoeng)

Viser nåværende erfaringspoeng og hvor mye mer du trenger for å avansere til neste nivå.

Nivåmålere for Paragon og Renegade

Disse nivåmålerne følger med på valgene du foretar gjennom spillingen din.

Nivået på måleren for Paragon øker når valgene du tar er edle, samarbeidsvillige eller selvoppofrende. Paragon oppnår sine mål ved å gjøre det rette, på den rette måten.

Renegade-nivået øker når dine valg er aggressive, egoistiske eller hensynsløse. Renegades oppnår uansett sine mål på en eller annen måte.

Talenter

Ved å tilegne poeng til talenter kan du forbedre dine kamp- og teknologiske ferdigheter, biotics så vel som du kan aktivere spesielle evner under hvert talent.

Du og ditt lag kan oppgradere talents på samme måte. (*se talenter* på s. 30 for mer.)

Valg av lag

Bruk skjermbildet squad selection for en balansert rekruttering til laget ditt basert på hvert enkelt potensielle lagmedlems talent innen kamp, teknologi og biotics.

Bruk musen for å bevege deg gjennom tilgjengelige lagmedlemmer. Klikk på et medlem for å fjerne eller legge det til laget ditt. Klikk på Examine Squad (undersøk lag) når som helst for å se over laget ditt. Når du er fornøyd, klikk på Accept-knappen.

Det er bare to situasjoner hvor du kan velge lagmedlemmer:

- Når du først ser et potensielt nytt lagmedlem.
- Når du forlater Normandy, hvor du kan returnere for å bytte lagmedlemmer.

Velg dine lagmedlemmer med omhu: Når du forlater Normandy er det ikke sikkert du får muligheten til å bytte, før du kan returnere igjen.

Hvordan navigere seg frem til en ukjent verden

Oppdrag gjennom hele Attican Travers kan føre deg til ukjente verdener med mystiske avvik. For å undersøke nærmere hva slags avvik det er snakk om, må du først reise til, lande og utforske disse planetene.

Fra Galaxy Map, velg Cluster Navigation, System Navigation og deretter Planetary Landings.

Etter å ha landet på en planet, utforsk terrenget med Makoen, som kommer utstyrt med kraftige sensorer som kan oppdage ukjente fiender, uvanlig teknologi og ressurser.

Bruk kartet på din mission computer for å se hva som skjuler seg i nærheten i den ukjente verdenen. Høyreklikk på kartet for å legge til en destinasjon, som vil vise seg som en pil på radaren i spillet.

Hvordan forlate en ukjent verden

Når du er klar til å forlate en ukjent verden og returnere til Normandy, klikk på Return to Normandy mens du sitter inni Makoen.

Hvis du er til fots:

1. Trykk **ESC** for å kalle opp mission computer, velg så Map (kart).
2. Klikk Return to Normandy.

VEHICLE (KJØRETØY)

Mako

Makoen er en stormpanservogn (IFV), eller rover (månebil). Kjøretøyet tar deg og ditt lag ut i kampen, hvor den gir dere ildstøtte og dekningsild.

For å få deg og laget ditt inn i Makoen, pek på den og trykk **E**.

For å kjøre Makoen, trykk **W**. Trykk **S** for revers, og **A** og **D** for å styre mot høyre eller venstre. Trykk **SPACEBAR** for å hoppe over ulendt terreng eller unngå ild fra fienden.

Trykk venstre **shift** for å zoome inn med våpenkameraet, høyreklikk for å skyte med kanonen, og venstreklikk for å skyte med maskingeværet.

Når du forlater Makoen, finn en trygg, stabil plass og trykk **Q**. Vær oppmerksom på det kan være svært farlig å oppholde seg i fiendtlig atmosfære, sjekk derfor farenivået før du går ut av Makoen.

Kjøretøyets HUD viser nivå for helse og skjold for hvert lagmedlem, samt status for våpen og utstyr til Makoen.

Hvordan reparere Makoen

Du kan bruke omni-gel til å reparere Makoen i felten ved å trykke **F**. Men før du gjør dette må du stoppe Makoen og opphøre ild, og forbli inni den.

DECRYPTING (DEKRYPTERING)

Noen containere og dører er låste, og kan kun åpnes ved å overstyre sikkerhets-systemet ved hjelp av omni-verktøyet og ditt dekrypteringstalent. Når du støter på et sikkerhetssystem har du valget mellom å bruke omni-gel eller manual override (manuell overstyring).

Dekryptering bruker omni-verktøyet til å hacke seg inn i sikkerhetsmekanismen og omgå brannmurer og scannere. Når du prøver å overstyre systemet manuelt, har du begrenset med tid til å fullføre overstyringen.

Flytt musen for å rotere sonden rundt omni-verktøyet, klikk så for å gå videre i en gateway, eller høyreklikk for å gå ut av en gateway. Eller du kan trykke **A**/**D** for å flytte omni-verktøyet til venstre/høyre, og **W** for å gå videre, eller **S** for å trekke deg ut en gateway.

TALENTS (TALENTER)

Et talent er et ekspertiseområde som du kan forbedre underveis i spillet. Etter hvert som du skaffer deg erfaring vil du få Talentpoeng som du kan bruke til å forbedre enkelte aspekter hos din karakter.

Tilgjengelig talent for deg og ditt lag bestemmes av klassen du har valgt i opprettelse av karakter. Under aktiveringsfaser, markert med ikoner på talentet, låser du opp nye evner og andre talenter på lagskjermen.

Combat Talents (kamptalenter)

Pistols – Forbedrer presisjon og skade når du bruker pistoler. Aktiverer evnen som Marksman (skytter) som lar deg skyte raskere og mer presist for en kortere periode.

Shotgun – Forbedrer presisjon og skade når du bruker hagler. Aktiverer evnen som Carnage (slakter/blodsutgytelse) som lar deg skyte et massivt skadelig skudd fra haglen som skader dine fiender.

Assault rifles (angrepsrifler) – Forbedrer presisjon og skade når du bruker angrepsrifler. Aktiverer evnen Overkill, som lar deg skyte lengre og mer nøyaktige flerskudd.

Skarpskytterrifler – Forbedrer presisjon og skade når du bruker skarpskytterrifler. Aktiverer evnen Assassination (drapsevne), som øker skaden på ditt neste skarpskytterskudd.

Armor – Forbedrer mengden skade armoren din kan absorbere, og kan gi deg muligheten til å bruke tyngre armor, alt avhengig av klassen din. Aktiverer evnen Shield Boost (ekstra skjoldbeskyttelse) som gjenoppretter skjoldene dine i kamp.

Assault training (angrepstrening) – Øker mengden påført skade ved nærkamp og bruk av våpen. Aktiverer evnen Adrenaline Burst som nuller ut restitusjonstiden på alle dine talenter, slik at de umiddelbart kan brukes.

Fitness – Booster helsen din, og gir deg den maksimale motstand mot skade du kan ta imot før du dør. Aktiverer evnen Immunity (immunitet) som øker beskyttelsen mot skade for en mindre periode.

Spectre training – Øker helse, presisjon og effektiviteten til alle angrep og krefter. Gir deg evnen Unity (samhold) som lar deg friske opp lagmedlemmer hvis de blir skadet i kamp.

Tech talents (teknologisk talent)

Damping – Øker eksplosjonsradiusen til dine teknologiske miner. Det aktiverer dampingfeltet, som undertrykker dine fienders evner innen teknologi og biotics i kamp.

Decryption – Lar deg bruke omni-gel til å overstyre sikkerhetssystemer til låste dører og containere. Det vil omsider aktivere sabotasje, som raskt uskadeliggjør fiendenes våpen i kamp.

Hacking – Øker ladehastigeten til dine teknologiske antipersonellminer. Omsider vil det aktivere evnen til AI (artificial intellligence/kunstig intelligens) hacking, som lar deg kontrollere kunstig intelligens hos fiendens roboter, slik at de kan angripe alle rundt seg, inkludert hverandre.

Electronics – Øker skjoldets styrke og lar deg gå utenom sikkerhetssystemene til noen låste objekter. Det aktiverer også bruken av Overload (overbelastning), som skader eller kobler ut skjoldene til fiender i kamp.

Biotic talent

Throw – Genererer et biotisk felt som kaster objekter innenfor en rekkevidde.

Lift – Genererer et biotisk felt som løfter objekter opp i luften.

Warp – Genererer et biotisk felt som langsomt river i stykker hvilket som helst objekt det treffer. Det skader og midlertidig reduserer armoreffektivitet.

Singularity – Genererer et biotisk felt som fører til at objekter svever og krasjer med voldsom kraft inn i hverandre.

Barrier – Genererer et biotisk felt som absorberer våpenskudd.

Stasis – Genererer et biotisk felt som omringer og isolerer objekter det berører, hindrer fiender i å bevege seg eller angripe, men hindrer også deg fra å skade dem.

Tilleggstalenter

Charm (sjarm) – Gir deg flere sjarmørvalg i samtaler, og minsker antall credits du trenger å bruke når du kjøper ting i butikker.

Intimidate (trusler) – Gir deg flere truende valgmuligheter i samtaler, og øker antall credits du får når du selger ting i butikker.

Klassetalenter

Enkelte talenter er medfødt hos de enkelte klasser:

Soldier – Forbedrer helse og fornyelse av helse.

Engineer – Reduserer ladetiden til teknologiske evner og øker teknologisk motstand.

Adept – Reduserer ladetiden av biotic-evner og øker biotic motstand.

Infiltrator – Øker skaden påført av teknologiske miner og reduserer overoppheting av skarpskyttergevær og pistoler.

Sentinel – Reduserer ladetiden til evnene teknologi og biotic, øker skade og presisjonsytelse til pistoler, og får evnen som Marksman.

Vanguard – Øker biotic motstand og skade fra hagler og pistoler.

Oppgraderinger av talenter

Du og dine lagmedlemmer har en liste med talenter som representerer hver enkelt karakters evner, styrker og trening. Ved å bruke talentpoeng på disse, vil enkelte aspekter ved karakteren omsider åpne for nye angrepsmetoder, buffere, ferdigheter og egenskaper.

Talentpoeng

Bruk talentpoeng for å kjøpe deg høyere ranks.

Trykk **ESC** for å gå til mission computer, deretter trykk enten på **U** eller velg squad. Klikk på et talents tilgjengelige seksjon eller klikk på + og - ikonene for å legge til eller slette ranks.

Spesialisering

Spesialisering booster klassespesifikke talenter. Etter du har fullført et valgfritt oppdrag fra System Alliance Military, velg en spesialisering for din karakter, og øk de maksimale talentpoeng du kan bruke på klassespesifikke talenter.

BioWare

BioWare

Prosjektsjef
Casey Hudson

Sjefsdesigner
Preston Watamaniuk

Hovedforfatter
Drew Karpyshyn

Kunstsjef
Derek Watts

Hovedprogrammerer
David Falkner

Sjefsprodusenter
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (President)

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

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

Sjef for animasjon og cinematikk.
Steve Gilmour

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

Konseptkunst
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

GUI design
Nelson Housden

Nivådesign
Mike Trottier – Lead
Don Arceta
Kally Chow
Tristan Clarysse
Nolan Cunningham
Boali Dashtestani
Michael Jeffrey
Noel Lukasewich
Chris Ryzebol
Marcel Silva
Mike Smith
Jason Spykerman
Neil Valeriano
Gina Welbourn

Teknisk design
Adrien Cho – Lead
Brian Chung
Jeff Vanelle

Design av visuelle effekter
Shareef Shanawany – Lead
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Sjef kunstavdeling
Dave Hibbein

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

Cinematisk systemdesign
Brad Prince – Lead

Cinematisk design
Ken Thain – Lead
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Systemdesign
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Teknisk design
Dusty Everman – Lead
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Forfattere
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Redaktør
Cookie Everman

Sjef for design
Kevin Barrett

Prosjektledere
Yanick Roy – Lead
Corey Andruko

Assisterende produsenter
Steve Lam
Nathan Plewes

Produksjon VO & eksterne ressurser
Shauna Perry

Assisterende produsenter, eksterne ressurser
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Prosjektleder for lokalisering
John Campbell

Sjef for produksjon
Duane Webb

Leder verktøyprogrammering
Darren Wong

Programmerere
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

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

Grafikkprogrammerere
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Assisterende sjef for programmering
Aaryn Flynn

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

QA programmerere
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

QA terminologitestere
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

Sjef for QA
Phillip DeRosa

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

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

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

Tilleggsproduksjon
Alain Baxter

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

Originalmusikk, komponister
Jack Wall - Lead
Sam Hulick

Tilleggsmusikk
Richard Jacques
David Kates

Creditsmusikk
m4 part II
Written and Performed by Faunts

VO ledelse
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Rollebesetning
Tikiman Productions, Inc.

VO opptak
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Redigering av tilleggsdialog
Dave Chan

Mass Effect Cast

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

Mass Effect PC

BioWare External

Prosjektsjef
Diarmid Clarke
Førsteprodusent
Darcy Pajak

BioWare Live Team

Teknisk førsteprodusent
Derek French
Assisterende produsent
Steve Lam
BioWare PC Development
Leder programmering
Owen Borstad
Programming
Steven Hand
Lokaliseringsprodusent
Jenny McKearney
Assisterende lokaliseringsprodusent
Ryan Warden
Leder QA
Homan Sanaie
QA designanalytiker
Billy Buskell
QA terminologitestere
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich
Tilleggsdesign
Chris L'Etoile
Christina Norman
Ekstra QA
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin
Tilleggsprogrammering
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Blake Grant
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John Wetmiller

BioWare Marketing

Sjef for markedsføring
Ric Williams
Kunst
Sheridon Routley
Mike Sass
Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Leder for markedsføring
Jarrett Lee
Assisterende merkevaresjef
Randall Bishop
PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley

Bioware Operations And Administration

Sjef for utvikling
Darryl Horne
Sjef for bedriftsutvikling
Richard Iwaniuk
Økonomi- og administrasjonssjef
Kevin Gunderman
Leder av administrative tjenester
Jo-Marie Langkow
Økonomi/lønninger
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Personalsjef
Derek Sidebottom
Personalleder
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Sjef for informasjonssystemer
Vince Waldon
Informasjonssystemer - Applikasjoner
Lee Evanochiko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Informasjonssystemer - Skrivebord
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Informasjonssystemer - Fasiliteter
Mike Patterson
Informasjonssystemer - Infrastruktur
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Sjef for juridiske tjenester og firmasaker
Robert Kallir
Administrasjons-assistenter/Resepsjon
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios Development Team

Kunstleder
Katie Stampf
Kunst
Andrew Cormier
Økonomi og juss
Bill Reed
Designleder
Dan Chretien
Ingeniører
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Prosjektleder
Bill McFadden
Produksjon
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Leder kvalitetssikring
Jimmy Storey
Kvalitetssikring
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-partnere

Produsent
David Yee
Førsteprodusent
Michael Doran
Assisterende produsent
Craig Krstolic
Senior utviklingssjef
John Vifian
Utviklingssjef
Crystal Sanchez
Spesiell takk til
David DeMartini
Jon Horsley
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland
Chris Serra
Ben Smith
Evelyn Walker

EA Redwood Shores

Sjef QA
Dave Steele
Leder QA
Matthew Brown
Senior testleder
Robert Walton
Prosjektleder QA
Daniel Allender

Assisterende leder QA
Raasahn Browder
Jonathan Yan

Testere QA
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

Assisterende leder EARS LQA
Aleef Shehadeh

Testere EARS LQA
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

Supportleder QA
Dave Koerner

Samsvarsleder QA
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

Samsvarstester QA
Chris Anjos
Sam Worf

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

Mastring internasjonalt
Michael Yasko

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

Presentasjon og samsvar, Nord-Amerika (NASC)
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Joyce Sacman
Matthew Salazar

Kvalitetskontroll for kunde – Nord-Amerika (CQC-NA)
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Kyle Killion
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Garrett Muldoon
Chance Shiflett
Bobby Williams

Dokumentasjonslayout
Christopher Held

EA Europe

Europeisk leder for mastring
Sam Roberts

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

Senior prosjektleder for lokalisering
Laurent Gibert

Prosjektleder for lokalisering
Fausto Ceccarelli

Sjef for lokaliseringstestere
Juan Linaje

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

BioWare takker spesielt

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond, og alle våre venner ved BioWare Austin.

En spesiell stor takk til våre familier og venner, som med sin tålmodighet og støtte har hjulpet oss å strekke oss etter stjernene.

Se in-game credits for komplett liste av medlemmene i teamet bak *Mass Effect*.

TIPS ANGÅENDE YTELSE.

Problemer med å kjøre spillet

- Forsikre deg først at maskinen møter minimumskravene for dette spillet, og at du har installert de siste drivere for skjermkort og lydkort:
  For skjermkort fra NVIDIA, gå til **www.nvidia.com** for å finne siste driver og laste ned.
  For skjermkort fra ATI, gå til **www.ati.com** for å finne siste driver og laste ned.
- Hvis du kjører en diskversjon av dette spillet, prøv å reinstallere DirectX fra spilldisken. Den finnes vanligvis i DirectX mappen i rotmenyen på disken. Hvis du har tilgang til internett, kan du gå til **www.microsoft.com** og laste ned den siste versjonen av DirectX.

Generelle tips om feilsøking.

- Hvis du har diskversjonen av spillet, og skjermen med AutoPlay (Autokjør) ikke dukker automatisk opp for installering/spilling; høyreklikk på spilldiskikonet på My Computer (Min Datamaskin) og velg AutoPlay (Autokjør).
- Hvis spillet kjører sakte, prøv å redusere kvaliteten på noen av instillingene for video og lyd fra spillets options meny. Lavere skjermoppløsning kan ofte forbedre ytelsen.
- For optimal ytelse mens du spiller bør du deaktivere andre oppgaver som kjører i bakgrunnen av Windows (ikke applikasjonen EADM).

KUNDESTØTTE – VI VIL HJELPE DEG!

Spillet inneholder en teknisk brukerstøttefil som kan være til hjelp når du skal løse eventuelle problemer. Denne gir deg løsningsforslag på de vanligste problemene som kan inntreffe når du spiller. Hvis du allerede har installert spillet, klikker du på START-knappen i Windows og finner spillet ved å klikke på **Programmer>** (eller **Alle programmer>**) **EA GAMES>** (eller **EA SPORTS>**). Den tekniske brukerstøttefilen finner du i samme mappe som spillet. Les gjennom denne filen før du kontakter kundestøtte hos EA.

Hvis ikke du har installert spillet ennå, følger du disse instruksjonene:

Kjøre teknisk brukerstøttefil (uten at spillet er installert):

1. Sett inn spilldisken i stasjonen.
2. Klikk på START og velg **Kjør...**.
3. I dialogboksen som kommer frem, skriver du **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** og velger OK (bytt til korrekt bokstav hvis ikke stasjonen din har bokstaven '**D:**').

Hvis du fortsatt har problemer etter å ha brukt informasjonen i EA Help-filen, kan du kontakte EA teknisk støtte.

Elektronisk brukerstøttesenter

Hvis du får problemer med dette spillet, kan du gå inn på brukerstøttesenteret vårt på **http://support.electronicarts.co.uk** der du kan lese vanlige spørsmål om feilsøking og sende spørsmål om problemet ditt til oss.

Kontaktinformasjon for støttesenteret

ed hjelp av denne informasjonen bør du greie å konfigurere datamaskinen riktig. Har du fortsatt problemer, kan du ringe Electronic Arts' kundetjeneste på telefon 800 13 897 mandag til fredag mellom kl 13.00 og 17.00. Du kan også skrive til oss på adressen nedenfor. Husk at du i tillegg til ovenstående opplysninger oppgir et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid.

Før du ringer kundetjenesten, bør du sjekke hjelpefilen som følger med all programvare fra Electronic Arts. Du får tilgang til filen fra verktøylinjen i Windows® 95/98/ME. Ettersom filen gir svar på de vanligste problemene, kan du muligens raskt finne ut hva akkurat *ditt* problem skyldes.

Electronic Arts Norway A/S, Att: CS, Nydalsveien 30 B, 0484 Oslo, Norge.

MERK: Følgende garantier gjelder bare for produkter som selges i butikk. Disse garantier gjelder ikke for produkter solgt online via EA Store eller en tredjepart.

Begrenset garanti

Electronic Arts forbeholder seg retten til å forbedre produktet som beskrives i denne brukerhåndboken når som helst uten forvarsel. Denne brukerhåndboken og programvaren som beskrives i den er underlagt opphavsrett. Med enerett. Ingen deler av denne brukerhåndboken eller programvaren som beskrives skal kopieres, gjenskapes, oversettes eller omgjøres til elektroniske eller maskinleselige formater uten forhåndstillatelse fra EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland.

Erstatning etter garantiens utløp

Electronic Arts vil erstatte medier som er ødelagt av brukeren forutsatt at produktet finnes på lager, og at originalmediet returneres. Husk å legge ved en fullstendig beskrivelse av problemet, navn, adresse og eventuelt et telefonnummer der vi kan nå deg på dagtid. Ring oss på telefon 800 13 897 mandag til fredag, mellom kl 13.00 til 17.00. Slik når du oss på Internett:

HTTP://WWW.EANORGE.NO
E-post: **SUPPORT-NORGE@EUROPE.EA.COM**

Electronic Arts Norway A/S, Att: CS, Nydalsveien 30 B, 0484 Oslo, Norge

Electronic Arts fraskriver seg alt erstatningsansvar hvis produktet er kjøpt brukt og forbrukeren ikke er den første brukeren av produktet.

VI TRENGER DEG!

Hjelp oss å forme framtiden til din sci-fi opplevelse ved å joine BioWares *Mass Effect* community.

Bli med og få en gratis BioWare community konto for å motta spesielt innhold, og for å kommunisere med utviklerne bak *Mass Effect*, skrive på eksklusive forumer, bidra med innhold, få anerkjennelse for arbeidet ditt og for å bli en del av et av de kuleste community som finnes.

Få nyhetsbrev fra BioWare community med de siste nyhetene rundt *Mass Effect*, nye spillkunngjøringer og mer!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Med enerett. BioWare, BioWare-logoen og Mass Effect og Mass Effect-logien er merkevarer av EA International (Studio and Publishing) Ltd. i USA og andre land. EA og EA-logoen er varemerker eller registrerte varemerker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre land. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008. Epic Games, Inc. Med enerett. Unreal® er et registrert varemerke av Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT er et varemerke av Creative Technology Ltd i USA og/eller andre land. Programvare for ansiktsanimasjon levert av OC3 Entertainment, ©2002-2008. OC3 Entertainment, Inc. og deres lisensgivere.Med enerett. Bruker Blink Video Copyright©1997-2008 av RAD Game Tools, Inc.

EAK01606226MT