MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst følgende, før du spiller spillet eller lader dine børn spille det.

Nogle mennesker er disponerede for epileptiske anfald eller tab af bevidsthed, når de udsættes for visse former for blinkende lys eller lysmønstre i dagligdagen. Sådanne folk kan risikere at opleve anfald, når de ser på fjernsynsbilleder eller spiller visse spil. Dette kan endda ske, selvom personen ikke tidligere har oplevet epilepsianfald. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epilepsirelaterede symptomer (anfald eller bevidsthedstab) efter at have været udsat for blinkende lys, bør I konsultere en læge, før I spiller.

Vi anbefaler, at forældre overvåger deres børns brug af spil. Hvis du eller dit barn oplever et eller flere af følgende symptomer – svimmelhed, synsforstyrrelser, ryk i øjne eller muskler, tab af bevidsthed, desorientering eller ufrivillige bevægelser og kramper – mens I spiller et spil, bør I stoppe ØJEBLIKKELIGT og søge lægehjælp

Forholdsregler under brug

- Undgå at sidde for tæt på skærmen. Sid et godt stykke væk – så langt væk, som kablet tillader.
- Spil helst spillet på en lille skærm.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har fået nok søvn.
- Sørg for, at rummet, du sidder i, er ordentligt oplyst.
- Hvil dig mindst 10 til 15 minutter per time, mens du spiller et spil.

INDHOLD

1 Epilepsiadvarsel
4 Sådan installerer du spillet
6 Kommandooversigt
8 Mass Effects™-universet
9 Din spilfigur
12 Sådan spiller du spillet
16 Galaksekort
18 Kampoplysninger
23 Udstyr
25 Gruppedata
27 Ukendte verdener
28 Fartøjer
29 Dekryptering
30 Talenter
34 Folkene bag spillet
37 Ydelsestip
38 Kundesupport
39 Garanti

Registrerede brugere har også adgang til en elektronisk udgave af denne manual på: **masseffect.com/manual/**

www.ea.com

SÅDAN INSTALLERER DU SPILLET

BEMÆRK: Du kan finde systemkrav i Læsmig-filen.

Med spillet på disk

Læg spildisken i dit diskdrev og følg vejledningen på skærmen.

Når spillet er installeret, kan du starte det via spillets AutoRun-menu eller ved at finde det i menuen START.

I Windows Vista™ befinder spil sig i menuen **Start > Spil**, og på tidligere versioner af Windows™ i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**).

Når et spil er downloadet via EA Download Manager, skal du klikke på det installationsikon, der kommer frem, og følge vejledningen på skærmen.

Start spillet (når det er installeret) direkte fra EA Download Manager.

BEMÆRK: Hvis du allerede har købt et spil og ønsker at installere det på en anden pc, skal du først downloade og installere EA Download Manager på den anden pc, og derefter starte applikationen og logge ind med din EA-konto. Vælg dit spil på listen, der kommer frem, og klik på Start-knappen for at downloade spillet.

Installation (for tredjepartsbrugere online):

Kontakt den digitale distributor, som du har købt spillet hos, for at få vejledning I, hvordan du installerer spillet eller downloader og installerer endnu et eksemplar.

***Mass Effect* lyder bedst på Sound Blaster®!**

Creatives Sound Blaster® X-Fi™-lydkort er en EAX® ADVANCED HD™-kompatibel lydløsning, som garanterer den bedste lydoplevelse. Det leverer ikke kun stemningsfulde EAX® ADVANCED HD™-effekter med overlegen gengivelse af lyd - det giver dig også mulighed for at afspille mange forskellige lyde samtidig samt ultrahurtig 3D-ydelse.

LLydeffekterne i *Mass Effect* bliver forbedret med EAX® ADVANCED HD™-lyden for at give dig den optimale lydoplevelse på understøttet hardware. Hvis du vil have den bedste lydoplevelse ud af *Mass Effect*, anbefaler vi, at du har et af lydkortene i Sound Blaster® X-Fi™-serien.

Besøg **http://soundblaster.com** for at læse mere om Sound Blaster X-Fi.

SÅDAN STARTER DU SPILLET

Start spillet med disken i drevet:

I Windows Vista™ befinder spil sig i menuen **Start > Spil**, og på tidligere versioner af Windows™ i menuen **Start > Programmer** (eller **Alle programmer**).

INTERNETFORBINDELSE, PERIODISK ONLINEBEKRÆFTELSE OG ACCEPT AF SLUTBRUGERLICENSAFTALE PÅKRÆVET FOR AT SPILLE. MERE INFORMATION PÅ WWW.EA.COM.

KOMMANDOOVERSIGT

Generelt

Handling	Tastatur
Interaktion	**E** eller **ENTER**
Annullér	**Q**
Missionscomputer	**ESC**
Kort	**M**
Udstyr	**I**
Gruppe	**U**
Journal	**J**
Codex	**O**
Gem hurtigt	**F6**

Navigation

Handling	Tastatur
Kig op/ned/venstre/højre	**W/S/A/D**
Kig/Sigt	Mus
Storm	Venstre **SHIFT**
Gå	**Z**
Knæl	Venstre **CTRL**

Våben

Handling	Tastatur
Skyd	Venstreklik
Zoom	Hold nede og højreklik
Kast/Detonér granat	**R**
Førstehjælp	**F**
Taktisk brugerflade	Hold **MELLEMRUM** nede
Forrige/Næste våben	**[/]**
Pistol	**F1**
Haglgevær	**F2**
Automatriffel	**F3**
Snigskytteriffel	**F4**

Kræfter

Handling	Tastatur
Taktisk brugerflade	Hold **MELLEMRUM** nede
Slå hurtigpladser til/fra	**V**
Hurtigpladser1 – 8	**1 – 8**

Orders

Handling	Tastatur
Taktisk brugerflade	**Hold MELLEMRUM** nede
Bevæg	Pil op
Søg dækning	Pil ned
Samling	Venstre pil
Angrib	Højre pil

Fartøjer

Handling	Tastatur
Maskingevær	Venstre museknap
Kanon	Højre museknap
Zoom med kanontårn	Venstre **SHIFT**
Hop	**MELLEMRUM**
Reparér fartøj	**F**

MASS EFFECT-UNIVERSET

I år 2183 har menneskeheden mestret evnen til at rejse på tværs af galaksen ved hastigheder hurtigere end lysets, og det har bragt dem i kontakt med en lang række fremmede civilisationer. Nu kæmper menneskeheden for at finde sin plads i det store galaktiske samfund.

Som Commander Shepard fra Systems Alliance Military repræsenterer du om bord på rumskibet Normandy menneskehedens første og sidste forsvarslinje over for den enorme og ofte farlige galakses forunderlige fænomener. Dine handlinger og beslutninger vil afgøre menneskehedens skæbne - og hele galaksens fremtid.

DIN SPILFIGUR

Klik på START NEW CAREER (START NY KARRIERE) i Hovedmenuen. Du vil nu blive ført ind i missionscomputerens database, hvor du kan rekonstruere din profil og bekræfte din identitet.

Når du begynder at oprette din spilfigur, har du to muligheder:

- Spil som standardudgaven af Commander Shepard og vælg et fornavn.
- Lav din egen spilfigur og skræddersy selv alle detaljer.

Lav din egen spilfigur

Begynd med at skrive et fornavn til Commander Shepard.

Herefter skal du vælge din spilfigurs tidlige historie: Earthborn (Født på Jorden), Colonist (Kolonist) eller Spacer (Rumrejsende). Dette valg er blot det første af mange, der vil påvirke, hvordan andre figurer reagerer på dig i løbet af spillet.

Vælg en psykologisk profil: Ruthless (Nådeløs), War Hero (Krigshelt) eller Sole Survivor (Sidste overlevende).

Vælg din figurklasse. Hvis du vælger standardindstillingen, bliver din figur en Soldier (Soldat).

Figurklasser

Der er seks grundklasser med varierende styrkeforhold på op til tre områder til rådighed for spilleren og to gruppemedlemmer. Nogle klasser koncentrerer al deres energi på ét område, mens andre deler den op mellem to områder for at afbalancere deres taktikker.

Combat skills (Kampevner) lader dig gøre maskimal skade på fjender. Tech skills (Teknologievner) lader dig dekryptere sikkerhedssystemer og svække fjendernes våben. Biotic skills (Biotiske evner) lader dine hjerneimpulser manipulere med den fysiske verden.

Soldier (Soldat) – Kampspecialist

Soldaten er en hårdfør kriger, der effektivt kan håndtere en lang række kampsituationer. Soldaten har forøget energi og det bredeste udvalg af våben, og får også mulighed for at bære svært panser. Hvis du spiller som soldat, er fokus på at kaste dig direkte ud i kampen, vælge det taktisk bedst egnede våben til situationen og overleve længere end dine fjender.

Engineer (Ingeniør) – Teknologispecialist

Ingeniøren er ekspert i teknologi og kan hurtigt og let manipulere med sine omgivelser. Hvis du spiller som ingeniør, er fokus på at påvirke selve slagmarken under kamp, helbrede gruppen og svække fjenden (ved fx at neutralisere våben og skjolde).

Adept (Indviet) – Biotisk specialist

Som Adept er du den ultimative biotiker, og du kan påvirke den fysiske verden med dit sinds kraft. Adepts kan ved hjælp af biotik manipulere med objekter i deres omgivelser, deriblandt fjendtlige mål. Hvis du spiller som Adept, er fokus på at neutralisere og svække fjender, mens du gør kolossal skade på dem.

Infiltrator – Kamp/Teknologi

Infiltrators er teknologiorienterede krigere, der kan vinde slag ved hurtigt at neutralisere og dræbe fjender. Hvis du spiller som Infiltrator, er fokus på at låse op for alternative veje, få adgang til godt udstyr og opnå fordele over for fjenden i kamp.

Vanguard (Spydspids) – Biotik/Kamp

Vanguards er mægtige krigere, der kombinerer kræfterne fra Adepts og Soldiers. Vanguards har adgang til et udvalg af våben og pansre, såvel som biotiske kræfter. Hvis du spiller som Vanguard, er fokus på at dræbe fjender med lynhurtig og brutal styrke.

Sentinel (Vogter) – Biotik/Teknologi

Sentinels er den mest fleksible figurklasse, der kombinerer teknologi og biotik for at manipulere deres omgivelser, neutralisere og angribe fjender, eller forsvare gruppen. Hvis du spiller som Sentinel, er fokus på at beskytte gruppen med kinetiske barrierer og helbrede den via din avancerede lægetræning.

Vælg ansigt

På skærmen Facial Customization (Vælg ansigt) kan du give din spilfigur et unikt ansigt. Du kan tilpasse hele ansigtet eller fokusere på et bestemt område, såsom øjne og næse. Du kan justere en lang række detaljer med skydebjælkerne for hvert område. Vælg Finalize (Afslut) for at godkende det ansigt, du har lavet.

Samtaler

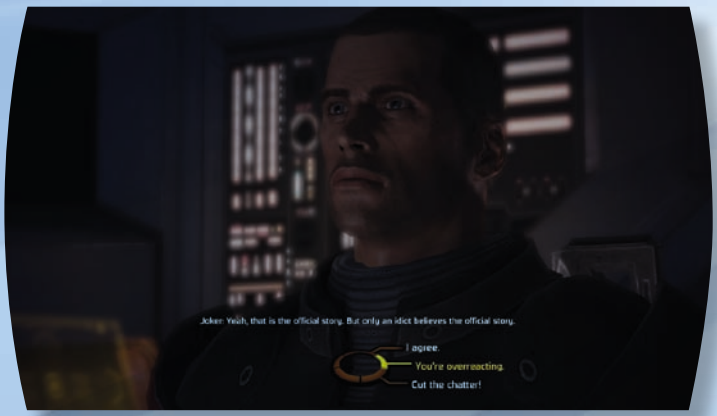
Den filmiske og valgstyrede dialog i *Mass Effect* lader dig finjustere din figur og spillets historie via samtalehjulet i bunden af skærmen.

Valgmuligheder i venstre side af hjulet lader dig gå i dybden med en samtale, mens valgmulighederne på højre side i stedet fører samtalen mod dens afslutning.

Toppen af hjulet svarer typisk til Paragon (Dydsmønster)-stilen, hvor din spilfigur træffer uselviske og samarbejdsvillige beslutninger. Bunden af hjulet svarer typisk til Renegade (Overløber)-stilen, hvor din spilfigur er mere aggressiv og fjendtlig.

Når du bruger talentpoint på Charm (Charmér)- og Intimidate (Skræm)-talenter, vil du se nye muligheder i hjulets venstre side, der kan hjælpe dig med samtalens senere udfald. Charm-valgmuligheder vises med blå tekst. Intimidate-muligheder vises med rød tekst. (Se *Talenter* på s. 28 for at læse mere.)

Klik på dit svar for at få det vist som en film. Når samtalehjulet kommer frem, kan du vælge et svar. Din figur siger sætningen på det handlingsmæssigt korrekte tidspunkt. Tryk på **MELLEMRUM** for at afbryde eller springe over dialogsekvenser.



Brugerflade

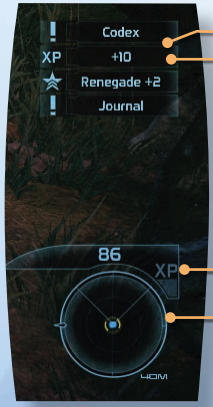
Efterhånden som du kommer videre i spillet, optjener du erfaring ved at udforske nye områder og tale med andre figurer.

Når du kan interagere med noget eller nogen i spilverdenen, vil du se en cirkel inde i det blå fokussymbol. Tryk på **ENTER** for at interagere.

1 Valglinjer

2 Fokussymbol

Skærmen viser kortvarigt din erfaring. Du kan også se, hvor meget erfaring du har optjent, på gruppeskærmen i missionscomputeren. (Se *Gruppedata* på s. 25 for at få yderligere oplysninger.)



Nyt missionscomputerindlæg

Optjent erfaring

Samlet erfaring

Minikort

Missionscomputer

Tryk på **ESC** for at se missionscomputeren. Klik for at vælge. Når et område bliver opdateret, blinker det på skærmen.

Missionscomputeren lader dig se spiloplysninger om :

Equipment (Udstyr)	Se dine nuværende våben, panser og andre ting, såvel som muligheder for at bære nye ting.
Options (Indstillinger)	Angiv indstillinger for spil, controller, grafik, lyd og andet her. Mange af disse indstillinger vil påvirke spillets sværhedsgrad og din visuelle oplevelse; sørg for at overveje alle valgmuligheder.
Map (Kort)	Se din nuværende placering og interessante steder.
Save (Gem)	Gemmer dit spil med oplysninger om, hvor du er nået til, og hvor du befinder dig.
Squad (Gruppe)	Se statistikker for dig selv og dine gruppemedlemmer.
Load (Indlæs)	Indlæser dine gemte og automatisk gemte spil.
Journal	Se nuværende og seneste opgaver.
Codex	Lær alt om *Mass Effect*-universet.

Kamp

*Mass Effect*s kampsystem giver dig præcis styring og mulighed for velovervejede beslutninger.

Tryk på **Q** for at trække og gemme dit våben.

Hvis du vil skifte våben, bruge en særlig evne eller afgive en bevægelseskommando til et gruppemedlem, skal du trykke og holde **MELLEMRUM** nede for at se tilgængelige våben, evner eller kommandoer. Klik på dine ordrer til hvert gruppemedlem og slip derefter **MELLEMRUM** for at vende tilbage til spillet. (Se *Kampoplysninger* på s. 18 for at få yderligere oplysninger.)

Niveaufremskridt

Nyt niveau

Du og din gruppe kan stige i niveau ved at optjene erfaring, som du får ved at overvinde fjender, anvende visse evner og gennemføre missioner.

Hele din gruppe deler en samlet erfaringspulje. Alle gruppens handlinger er kædet sammen med den, og alle gruppemedlemmer stiger samtidig i niveau, også dem, der befinder sig på Normandy, og som ikke er med i den aktive gruppe.

Fordele ved nye niveauer

Når din spilfigur stiger i niveau, sker der følgende:

- Du får mere energi. Du kan øge denne mængde med visse talenter.
- Du får talentpoint. Du kan på ethvert tidspunkt hæve din rang ved at bruge disse point.

Automatisk niveaustigning og fortrydelse af talentpoint

Klik på Auto Level Up (Automatisk niveaustigning) for at fordele dine talentpoint automatisk.

Når du har brugt dine talentpoint, kan du klikke på Undo Talent Points (Fortrydelse af talentpoint) for at slette dine valg.

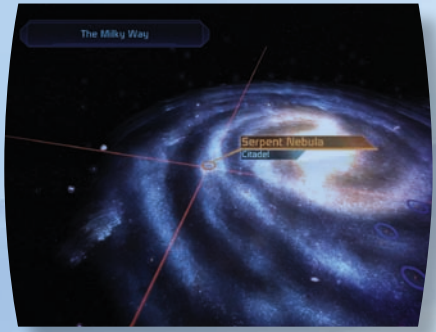
GALAKSEKORT

Galaksekortet befinder sig i midten af kommandobroen på Normandy. Gå op på broen og vælg det holografiske galaksebillede for at få adgang til det. Der er fire niveauer på kortet med varierende detaljegrader for galaktisk navigation.

Klik på et sted for at rejse til det. Højreklik for at zoome ud fra dit nuværende perspektiv. Tryk på **ESC** for at forlade galaksekortet.

Galakseniveau

Viser et oversigtsbillede over galaksen og stjernetåger forbundet af transportnetværk.



Stjernetågeniveau

Viser de solsystemer, du kan udforske, samt en liste over de himmellegemeger, du kan rejse til i hvert solsystem, deriblandt planeter, asteroidebælter og kunstige strukturer, såsom rumstationer.

Systemniveau

Viser en detaljeret oversigt over et udvalgt solsystem med data om stjernen og de himmellegemer, du kan udforske.

Planetniveau

Viser detaljerede oplysninger om det himmellegeme eller den genstand, du er i kredsløb omkring, deriblandt data og eventuelle plotelementer.

KAMPOPLYSNINGER

Den kampbrugerfladen omfatter:

Sigtekorn	Lader dig sigte på objekter omkring dig. Fjender vises med rød, og allierede med blå. Faremomenter vises med orange.
Gruppestatus	Viser den nuværende status for gruppens energi og skjolde. Viser også din gruppes bevægelsesstatus.
Radar	Viser fjender inden for rækkevidde. Viser også kortpunkter fra spilkortet.
Valgmenu	Viser navn på det markerede objekt og effekt ved at trykke på **E**.

Kampsystemet giver detaljeret styring af bevægelser, beslutninger og kamera-perspektiv. Vigtige funktioner omfatter:

Målsøgning: Hold højre museknap nede for at bevæge sigtekornet. Angreb med evner og våben rettes mod midten af dit sigtekorn.

Målsøgningshjælp: Et hjælpeikon markerer den fjende, der befinder sig tættest på sigtekornet. Højreklik for at forøge din præcision med de våben, du er trænet i at bruge. (Du kan træne dig i brugen af et våben ved at bruge talentpoint på det.)

Præcision: Vedvarende våbenaffyring reducerer gradvist din træfsikkerhed. Men jo mere træning, du har med et våben, jo længere skyder du præcist med det.

Træfsikkerheden bliver imidlertid reduceret på grund af:

- **Rekyl** – Skud med våben skaber en rekyleffekt, der reducerer træfsikkerhed.
- **Udmattelse** – Spurt gør dig udmattet. (Tryk på venstre **SHIFT** for at spurte eller storme mod en fjende.)

Taktisk brugerflade

Den taktiske brugerflade lader dig sætte spillet på pause og skifte våben, afgive ordrer og bruge evner.

Hvis du vil bruge evner, skifte våben eller afgive bevægelseskommandoer, skal du trykke og holde **MELLEMRUM** nede for at få vist den taktiske brugerflade.

Mens du holder **MELLEMRUM** nede, kan du bevæge musen hen over evne-ikonerne for at se oplysninger om de tilknyttede evner. Klik på den evne, du vil bruge, det våben, du vil skifte til, eller den taktiske ordre, du vil afgive.

Hvis du vil bruge evner på eller afgive taktiske ordrer for dit mål, skal du højreklikke, holde knappen nede og sigte med musen. Du kan give gruppe-medlemmer kommandoer (Angreb, Stop, Bevægelse, Samling) og ordrer til at bruge evner eller skifte våben samtidig. Slip **MELLEMRUM** for at udføre den valgte evne, kommando eller våbenudskiftning.

Opsætning af genvejstaster

Du kan også trække og slippe alle Shepards evner til de nummererede hurtig-pladser i øverste venstre del af brugerfladen, så du hurtigt og nemt kan bruge dem. Tryk på den tilsvarende taltast for at bruge evner fra hurtigpladserne.

Gruppeordrer

Du kan afgive gruppeordrer i kamp ved at bruge piletasterne:

- Tryk på pil op for at sende din gruppe til det udpegede område.
- Tryk på pil ned for at beordre dem til at søge dækning.
- Tryk på højre pil for at beordre dem til at angribe en udvalgt fjende.
- Tryk på venstre pil for at beordre dem til at samle sig ved din placering og derefter følge efter dig.

Våben

Pistols

Pistols (Pistoler) er meget præcise, har kun lidt rekyl og er nemme at bruge under bevægelse. De er effektive over flere forskellige afstande, men gør kun begrænset skade. Soldier-, Engineer, Adept-, Vanguard- og Infiltrator-figurklasserne kan træne sig i brugen af pistoler.

Shotguns

Shotguns (Haglgeværer) skyder langsomt og har stor rekyl, men de gør enorm skade på flere mål, når de affyres på kort afstand. Soldier- og Vanguard-figurklasserne kan træne sig i brugen af haglgeværer.

Assault Rifles

Assault rifles (Automatrifler) indgår som standardudstyr hos de fleste Soldiers, eftersom de giver en god balance mellem ildkraft, rækkevidde og træfsikkerhed. Kun Soldier-figurklassen kan træne sig i brugen af automatrifler.

Sniper Rifles

Sniper rifles (Snigskytterifler) har lang rækkevidde, er meget træfsikre og gør betragtelig skade. De har imidlertid begrænset skudhastighed og er praktisk talt ubrugelige på kort afstand. Kun Soldier- og Infiltrator-figurklasserne kan træne sig i brugen af snigskytterifler.

Grenades

Diskformede alliancegranater kan kastes over store afstande og kan også klæbe fast til mål eller flade overflader, så de kan fjerndetoneres. Kun du kan, som Commander Shepard, bruge granater.

Tryk på **R** for at kaste en granat, og tryk derefter på **R** igen for at detonere den. Granater vil eksplodere automatisk efter ti sekunder, hvis du ikke detonerer dem.

Panser

Light Armor

Light armor (Let panser) giver grundlæggende beskyttelse mod fjendens angreb og minimerer tab af bevægelsesfrihed, der påvirker træfsikkerhed Alle figurklasser kan bære light armor.

Medium Armor

Medium armor (Middel panser) giver forbedret beskyttelse, men forøger også tab af bevægelsesfrihed, der påvirker træfsikkerhed. Soldiers kan bære medium armor fra begyndelsen, mens Vanguard- og Infiltrator-figurklasserne kan træne sig i brugen af det.

Heavy Armor

Heavy armor (Svært panser) giver maksimal beskyttelse mod fjendtlig ild, men hæmmer også bevægelsesfrihed voldsomt, hvilket påvirker træfsikkerhed. Kun specialtrænede Soldiers kan bære det. Ingen figurklasser kan bære heavy armor fra begyndelsen, men Soldier-klassen kan træne sig i brugen af det.

UDSTYR

Udstyrstyper omfatter:

- Armor
- Assault rifles
- Bio-amps
- Grenades
- Omni-tools
- Pistols
- Shotguns
- Sniper rifles

Opgraderinger

Upgrades (Opgraderinger) forbedrer og tilpasser udstyr, og lader dig forøge skade, forstærke skjolde og meget andet. Du kan kun opgradere følgende udstyrstyper: Armor, weapons, ammunition og grenades.

Hvert stykke udstyr har meget specifikke opgraderingspladser. For eksempel kan ammutionspladsen på et våben kun opgraderes med en ammunitions-opgradering.

Hvis du vil opgradere et stykke udstyr, skal du gå til missionscomputeren og vælge Equipment (Udstyr). Vælg det stykke udstyr, du vil opgradere, i valglinjen nederst til højre og tryk derefter på udstyret for at se skærmen Upgrade (Opgradér).

Hvis du vil opgradere ammunition, skal du vælge det relevante våben og derefter trykke på ammunitionsikonet for at se ammunitionsopgraderingen (intet ikon betyder, at der ikke er nogen opgradering tilgængelig). Klik på Udstyr-knappen eller dobbeltklik på opgradér for at bekræfte din opgradering og afslutte.

Bio-amps

Biotikere kan styrke deres kræfter i udvalgte discipliner ved at bruge amps (Forstærkere). Disse specialdesignede anordninger er som regel formet som små elektroniske enheder, der bæres på biotikerens øre eller bagsiden af hovedet.

Omni-tools

Omni-tools (Universalværktøj) er generelle diagnosticerings- og produktions-redskaber, der kan anvendes til en lang række opgaver på slagmarken, såsom hacking, dekryptering eller reparationer.

Ressourcer

Containers

Du kan finde containers (Beholdere) på alle planeter, og de indeholder ofte værdifuldt udstyr og ressourcer. Beholdere ligner metalkasser eller fragtkasser. Du kan ikke selv anbringe ting i dem.

Omni-gel

Teknologiske materialer, der kan udvindes af omgivelserne, kaldes for ”omni-gel (Universal-gel)”. Brug det sammen med omni-tools til elektrisk arbejde eller dekryptering. Du kan også reparere Makoen, dit fartøj, med omni-gel.

Credits

Credits (Penge) er den primære valuta i Mass Effect-universet.

Medi-gel

Medi-gel (Læge-gel) helbreder diverse sår og lidelser. Du kan finde det rundt omkring eller få fat i det via NPC’ere (Ikke-spilbare figurer). Du kan også købe en forøgelse af din medi-gel-kapacitet i visse butikker. Tryk på **F** for at bruge førstehjælp.

Oplysninger om gruppemedlemmer

Vælg Squad (Gruppe) på missionscomputeren for at vise oplysninger om hvert af gruppemedlemmerne. Oplysningerne omfatter:

1. Navn
2. Klasse
3. Udseende
4. Paragon- og Renegade-målere (kun Shepard)
5. Erfaring og niveau
6. Energi
7. Oplåst talent
8. Låst talent
9. Talentbeskrivelse
10. Ubrugte talentpoint

Nuværende niveau

Efterhånden som du optjener erfaring, vil dit niveau afspejle dine fremskridt.

Når du får tilstrækkeligt med erfaring til at stige i niveau, vil du modtage talentpoint, hvormed du kan købe højere rang eller yderligere talenter.

Energi

Viser niveauer for din nuværende og maksimale energi. Energi repræsenterer din evne til at tage skade i kamp. Når din energi falder til nul, dør du. Din maksimale energi forøges, efterhånden som du kommer videre i spillet.

Erfaring

Viser din nuværende erfaring og den samlede mængde, du skal bruge for at nå til næste niveau.

Paragon- og Renegade-målere

Disse målere holder øje med dine valg i løbet af spillet.

Paragon (Dydsmønster)-måleren stiger, når dine valg er ædle, samarbejdsvillige eller selvopopfrende. Paragons opnår deres mål ved at gøre det rette på den rette måde.

Renegade (Overløber)-måleren stiger, når dine valg er aggressive, selviske eller nådeløse. Renegades opnår deres mål med alle tilgængelige midler.

Talenter

Ved at fordele point på talenter kan du forbedre dine evner inden for kamp, teknologi og biotik, såvel som aktivere særlige evner forbundet med hvert talent.

Både du og din gruppe kan opgradere talenter på samme måde. (Se *Talenter* på s. 30 for at læse mere.)

Valg af gruppe

På skærmen Squad Selection (Valg af gruppe) kan du rekruttere en balanceret gruppe ud fra hvert medlems kamp-, teknologi- og biotiktalenter.

Du kan skifte mellem tilgængelige gruppemedlemmer med musen. Du kan klikke på et medlem for at fjerne det fra eller tilføje det til din gruppe. Du kan på ethvert tidspunkt vælge Examine Squad (Se gruppe) for at kigge på din gruppe. Klik på Acceptér-knappen, når du er tilfreds.

Du kan kun vælge gruppemedlemmer under to omstændigheder:

- Når du møder et nyt potentielt gruppemdlem for første gang.
- Når du forlader Normandy, som du kan vende tilbage til for at udskifte gruppemedlemmer.

Vælg din gruppe med omtanke: Når du forlader Normandy, får du måske ikke mulighed for at udskifte dens medlemmer, før du kan vende tilbage.

Sådan navigerer du rundt i en ukendt verden

Missioner i Attican Traverse fører dig til ukendte verdener med mystiske anomalier. I forsøget på at finde ud af, hvad disse anomalier er, skal du rejse til, lande på og udforske disse planeter.

Du kan på galaksekortet vælge Cluster Navigation (Stjernetågenavigation), System Navigation (Systemnavigation) og derefter Planetary Landings (Planetlanding).

Når du er landet på en planet, kan du udforske dens terræn i din Mako, der er udstyret med kraftige sensorer, som registrerer fjender, teknologiske anomalier og ressourcer.

Brug din missionscomputers kort på en ukendt verden for at finde ud af, hvad der er i nærheden af den. Højreklik på kortet for at vælge et sted, som derefter bliver angivet med en pil på spilradaren.

Sådan forlader du en ukendt verden

Når du er klar til at forlade en ukendt verden og vende tilbage til Normandy, skal du klikke på Return to Normandy (Vend tilbage til Normandy), når du er i din Mako.

Hvis du bevæger dig til fods:

1. Tryk på **ESC** for at bringe missionscomputeren frem på skærmen og vælg derefter Map (Kort).
2. Klik på Return to Normandy.

Mako

Makoen er et infanterikampkøretøj (IKK), eller en rover. Den bærer dig og din gruppe i kamp, hvor den leverer ildstøtte og dækning.

Sigt på Makoen og tryk på **E** for sende dig selv og din gruppe op i den.

Tryk på **W** for at køre Makoen Tryk på **S** for at bakke, og **A** og **D** for at styre til venstre og højre. Tryk på **MELLEMRUM** for at hoppe over uvejsomt terræn eller undvige fjendtlig beskydning.

Tryk på venstre **SKIFT** for at zoome ind med våbenkameraet, højreklik for at affyre kanonen og venstreklik for at affyre maskingeværet.

Find sikker og stabil grund og tryk derefter på **Q** for at forlade Makoen. Vær opmærksom på miljøfareniveauet udenfor, før du forlader Makoen, eftersom du kun kan overleve i en begrænset periode i visse fjendtlige atmosfærer.

Fartøjsbrugerfladen viser energi- og skjoldniveauer for gruppemedlemmer samt Makoens våben- og udstyrsstatus.

Sådan reparerer du Makoen

Du kan reparere Makoen med universal-gel ved at trykke på **F**. Før du gør dette, skal du imidlertid standse Makoen, blive i den og indstille al skydning.

DEKRYPTERING

Visse beholdere eller døre er låste og kan kun åbnes, hvis du omgår sikkerhedssystemet med dit universalværktøj og dit dekrypteringstalent. Når du støder på et sikkerhedssystem, får du mulighed for at bruge enten universal-gel eller manuel kortslutning.

Dekryptering hacker sikkerhedsmekanismen med universalværktøjet og omgår firewalls og scannere. Når du forsøger at kortslutte et system manuelt, skal du fuldføre handlingen inden for et vist tidsrum.

Bevæg musen for at rotere sonden rundt med universalværktøjet og klik derefter for at gå en åbning frem, eller højreklik for at gå en åbning tilbage. Du kan også trykke på **A**/**D** for at bevæge universalværktøjet til venstre/højre, og derefter trykke på **W** for at gå en åbning frem eller på **S** for at gå én tilbage.

TALENTER

Et talent er et ekspertiseområde, der kan forbedres, efterhånden som du kommer videre i spillet. Efterhånden som du optjener erfaring, indsamler du talentpoint, du kan forbedre forskellige aspekter ved din spilfigur med.

De talenter, der er tilgængelige for dig og din gruppe, afgøres af de klasser, du vælger under oprettelsen af din spilfigur. Ved aktiveringsfaser, markeret med ikoner på talentet, kan du låse op for nye evner eller andre talenter på skærmen Squad (Gruppe).

Kamptalenter

Pistols – Forbedrer træfsikkerhed og skade med pistoler. Aktiverer Marksman (Mesterskytte)-evnen, der lader dig skyde hurtigere og mere præcist i et kort tidsrum.

Shotgun – Forbedrer træfsikkerhed og skade med haglgeværer. Aktiverer Carnage (Massakre)-evnen, der lader dig affyre et enormt skud med dit haglgevær mod fjenderne.

Assault Rifles - Forbedrer træfsikkerhed med automatrifler. Aktiverer Overkill (Ødelæggelse)-evnen, der lader dig affyre længere og mere præcise skudsalver med dit våben.

Sniper Rifles - Forbedrer træfsikkerhed med snigskytterifler. Aktiverer Assassination (Snigmord)-evnen, der forøger dit næste snigskuds skade.

Armor - Forøger den mængde skade, dit panser kan absorbere, og lader dig bruge sværere panser, afhængigt af din figurklasse. Aktiverer Shield Boost (Skjoldhjælp)-evnen, der gendanner dine skjolde i kamp.

Assault Training (Kamptræning) – Forøger ubevæbnet skade og skade med våben. Aktiverer Adrenaline Burst (Adrenalinsus)-evnen, der nulstiller nedtællinger for alle dine talenter, så de kan bruges øjeblikkeligt igen.

Fitness (Form) – Forøger din energi og den maksimale skade, du kan tage, før du dør. Aktiverer Immunity (Immunitet)-evnen, der forbedrer din skadebeskyttelse i et kort tidsrum.

Spectre Training (Dødningetræning) – Forøger energi, præcision og effektivitet for alle angreb og kræfter. Giver Unity (Enhed)-evnen, der lader dig genoplive gruppemedlemmer, der falder i kamp.

Teknologitalenter

Damping (Dæmpning) – Forøger dine miners eksplosionsradius. Aktiverer Damping Field (Dæmpningsfelt), der undertrykker fjendernes teknologiske og biotiske evner i kamp.

Decryption (Dekryptering) – Lader dig bruge omni-gel på at kortslutte sikkerhedssystemer for at åbne døre eller beholdere. Aktiverer Sabotage, der hurtigt neutraliserer fjenders våben i kamp.

Hacking – Forøger dine bevægelsesfølsomme miners genopladningshastighed. Aktiverer hacking af AI (Kunstig intelligens), som lader dig styre robotfjender, så de angriber alt og alle omkring sig, inklusive hinanden.

Electronics (Elektronik) – Forøger skjoldstyrke og lader dig omgå sikkerhedssystemer i visse aflåste genstande. Aktiverer brug af Overload (Overbelastning), som beskadiger eller neutraliserer fjenders skjolde i kamp.

Biotiske talenter

Throw (Kast) – Skaber et biotisk felt, der kaster med objekter inden for rækkevidde.

Lift (Løft) – Skaber et biotisk felt, der løfter objekter op i luften.

Warp (Vrid) – Skaber et biotisk fel,t der langsomt vrider alle objekter, det rammer, i stykker, hvilket gør skade og midlertidigt reducerer pansers effektivitet.

Singularity (Singularitet) – Skaber et biotisk felt, der får objekter til at flyve og støde voldsomt sammen.

Barrier (Barriere) – Skaber et biotisk felt, der absorberer våbenild.

Stasis – Skaber et biotisk felt, der omkranser og isolerer alle objekter, det rører, og forhindrer fjender i at bevæge sig og angribe, men det forhindrer også dig i at gøre skade på dem.

Yderligere talenter

Charm (Charmér)– Forøger antallet af Charm-valgmuligheder i samtaler og sænker det antal credits, der skal bruges på at købe ting i butikker.

Intimidate (Skræm) – Forøger antallet af Intimidate-valgmuligheder i samtaler og forøger det antal credts, du modtager ved at sælge ting i butikker.

Klassetalenter

Hver figurklasse har særlige talenter tilknyttet:

Soldier - Forbedrer energi og genvindelse af energi.

Engineer - Sænker teknologiske evners genopladningstid evner og forbedrer modstandsdygtighed over for teknologi.

Adept - Sænker biotiske evners genopladningstid og forbedrer biotisk modstands-dygtighed.

Infiltrator – Forøger skade fra miner og reducerer overophedning af snigskytte-rifler og pistoler.

Sentinel - Reducerer teknologiske og biotiske evners genopladningstid, forbedrer pistolers skade og træfsikkerhed, og giver Marksman (Mesterskytte)-evnen.

Vanguard - Forbedrer biotisk modstandsdygtighed samt pistoler og hagl-geværers skade.

Talentopgradering

Du og dine gruppemedlemmer har en liste over talenter, der repræsenterer hver figurs evner, styrker og træning. Ved at bruge talentpoint på disse kan visse aspekter ved din figur forstærkes og med tiden åbne for nye angreb, forbedringer og evner.

Talentpoint

Du kan købe højere rang med dine talentpoint.

Tryk på **ESC** for at gå til missionscomputeren, og tryk derefter enten på **U** eller vælg Squad (Gruppe). Klik på et talents tilgængelige område eller klik på ”+”- og ”-”-ikonerne for at tilføje eller slette rang.

Specialsering

Specialisering forbedrer klassespecifikke talenter. Når du har gennemført en valgfri Systems Alliance Military-mission, kan du vælge en specialisering til din figur, som forøger det maksimale antal talentpoint, du kan bruge på klassespecifikke talenter.

BioWare

Project Director
Casey Hudson

Lead Designer
Preston Watamaniuk

Lead Writer
Drew Karpyshyn

Art Director
Derek Watts

Lead Programmer
David Falkner

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

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

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

Director, Animation & Cinematics Dept.
Steve Gilmour

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

Concept Artists
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

GUI Artist
Nelson Housden

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

Technical Artists
Adrien Cho – Lead
Brian Chung
Jeff Vanelle

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

Director, Art Dept.
Dave Hibbein

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

Cinematic Systems Design
Brad Prince – Lead

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

Systems Designers
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

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

Writers
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Editor
Cookie Everman

Director, Design Dept.
Kevin Barrett

Project Managers
Yanick Roy – Lead
Corey Andruko

Asst. Producers
Steve Lam
Nathan Plewes

VO & External Resources Producer
Shauna Perry

Asst. External Resources Producers
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Localization Project Manager
John Campbell

Director, Production Dept.
Duane Webb

Lead Tools Programmer
Darren Wong

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

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

Graphics Programmers
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Asst. Director, Programming Dept.
Aaryn Flynn

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

QA Programmers
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

QA Term Testers
Vanessa Alvarado
Zachery Blanchette
Reid Buckmaster
Chris Buzon
Chris Corfe
James Farmer
Andrew Gauthier
Darren Gilday
Stanley Hunt
Raymond Huot
Andrea Hussey
Thomas Jalbert
Chris Johnstone
Jack Lamden
Arone LeBray
Michael Liaw
Jonathan Pacholuk
Richard Poulin
Kyle Shewchuk
Ameet Thandi
Kevin Therrien
Malcom Tough
Thomas Trachimowich
Daniel Trottier
Tayce Wilson

Director, QA Dept.
Phillip DeRosa

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

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

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

Add'l Production
Alain Baxter

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

Original Score, Composers
Jack Wall - Lead
Sam Hulick

Add'l Music
Richard Jacques
David Kates

Credit Music
m4 part II
Written and Performed by Faunts

VO Direction
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Casting Services
Tikiman Productions, Inc.

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

Add'l Dialogue Editing
Dave Chan

Mass Effect Cast

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

Mass Effect PC

BioWare External

Project Director
Diarmid Clarke
Associate Producer
Darcy Pajak

BioWare Live Team

Associate Technical Producer
Derek French
Assistant Producer
Steve Lam

BioWare PC Development

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

BioWare Marketing

Director of Marketing
Ric Williams
Art
Sheridon Routley
Mike Sass
Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Marketing Manager
Jarrett Lee
Assistant Brand Manager
Randall Bishop
PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley

Bioware Operations And Administration

Director of Development Operations
Darryl Horne
Director of Business Development
Richard Iwaniuk
Director of Finance and Administration
Kevin Gunderman
Manager of Administrative Services
Jo-Marie Langkow
Finance/Payroll
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Director of Human Resources
Derek Sidebottom
Human Resources
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Director of Information Systems
Vince Waldon
Information Systems – Application
Lee Evanochiko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Information Systems - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Information Systems - Facilities
Mike Patterson
Information Systems - Infrastructure
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Director of Legal and Business Services
Robert Kallir
Admin Assistants/ Reception
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios Development Team

Art Lead
Katie Stampf
Art
Andrew Cormier
Business and Legal
Bill Reed
Design Lead
Dan Chretien
Engineering
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Project Lead
Bill McFadden
Production
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Quality Assurance Lead
Jimmy Storey
Quality Assurance
M. Wesley Sherman
Demiurge Studios
Dave Elder
Dave Flamburis
Andrea Fonger
Liang Li
Tom Lin
Chris Linder
Andrew Moise
Leo Montenegro
Les Nelken
Evan Nikolich
Kurt Reiner
Alex Rice
Adam Rosenfield
Eddie Scholtz

EA-partnere

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

EA Redwood Shores

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

QA Assistant Leads
Raasahn Browder
Jonathan Yan

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

EARS LQA Assistant Lead
Aleef Shehadeh

EARS LQA Testers
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

QA Support Manager
Dave Koerner

QA Compliance Leads
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

QA Compliance Testers
Chris Anjos
Sam Worf

EARS Compatibility Lab
Angelo Bayan

Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Worldwide Mastering
Michael Yasko

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

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

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

Documentation Layout
Christopher Held

EA Europe

European Mastering Manager
Sam Roberts

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

Sr. Localization Project Manager
Laurent Gibert

Localization Project Manager
Fausto Ceccarelli

Head Localization Tester
Juan Linaje

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

BioWare - Særlig tak til

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

En meget særlig tak til vores familier og venner, hvis tålmodighed og støtte lod os række ud efter stjernerne.

Se listen over folk bag spillet inde i spillet for at få den fulde oversigt over alle, der har deltaget i udviklingen af *Mass Effect*.

Problemer med at starte spillet

- Sørg for, at du imødekommer systemkravene til dette spil, og at du har installeret de nyeste drivere til dine grafik- og lydkort:

Ejere af NVIDIA-grafikkort kan besøge **www.nvidia.com** for at finde og downloade drivere.

Ejere af ATI-grafikkort kan besøge **www.ati.amd.com** for at finde og downloade drivere.

- Hvis du kører diskversionen af dette spil, kan du prøve at geninstallere DirectX fra disken. Dette program finder du typisk i DirectX-mappen i diskens rodbibliotek. Hvis du har interadgang, kan du besøge **www.microsoft.com** for at downloade den nyeste udgave af DirectX.

Tips til generel fejlfinding

- Hvis du har diskversionen af dette spil, og AutoPlay-skærmen ikke automatisk kommer frem, så du kan installere/spille, kan du højreklikke på diskdrevikonet i Denne Computer og vælge AutoPlay.
- Hvis spillet kører langsomt, kan du prøve at reducere kvaliteten på nogle af grafik- og lydindstillingerne i spillets indstillingsmenu. Reducering af skærmopløsning kan ofte forbedre ydelse.
- Hvis du vil have optimal ydelse i spillet, kan du overveje at deaktivere baggrundsopgaver (bortset fra EADM-applikationen, hvis den kører) i Windows.

KUNDESUPPORT - VI ER HER FOR AT HJÆLPE DIG!

Dit spil indeholder en Teknisk support-fil, der kan hjælpe dig med at løse eventuelle problemer, du måtte opleve. Den giver løsninger på de mest almindelige problemer, som kan opstå under installation og afvikling af spillet. Hvis du allerede har installeret spillet, skal du klikke på Windows' START-knap og finde spillet i **Programmer> EA GAMES>** (eller **EA SPORTS>**).Teknisk support-filen befinder sig i samme mappe som spillet. Søg venligst løsninger i denne fil, før du kontakter EA's kundesupport.

Hvis du endnu ikke har installeret spillet, skal du følge instruktionerne nedenfor:

Sådan kører du Teknisk support-filen (uden, at spillet er installeret):

1. Indsæt spildisken i dit diskdrev.
2. Klik på START og vælg **Kør...**.
3. Indtast **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** i Kør-dialogboksen og klik derefter på OK (udskift med det korrekte bogstav for diskdrevet, hvis det er et andet end "**D:**").

Hvis du stadig oplever problemer med at installere eller køre dit spil, kan du besøge vores hjemmeside for kundesupport **www.ea.dk** og klikke på SUPPORT. De løsninger, du kan finde her, er de samme som dem, der benyttes af staben hos vores kundesupport, så du kan regne med, at de er præcise og opdaterede. For at sikre, at du finder svaret på dit spørgsmål, skal du vælge korrekt format, spiltype og titel. Hvis du ikke kan finde et svar, kan du klikke på KONTAKT OS for at kontakte en kundesupport-tekniker, der vil hjælpe dig, så snart det er muligt.

Online support

Hvis du har tekniske problemer med spillet, kan du besøge vores online support-side på **http://support.ea.dk**, hvor du kan finde de sidste nye FAQs (Ofte stillede spørgsmål), få nyttige vejledninger til optimering af computeren eller sende os dine tekniske spørgsmål.

Kundesupport

Hvis du ikke har internetadgang eller ønsker at tale med en tekniker, kan du ringe til vores kundesupport (12.30-16.30, mandag-fredag) på telefon 45 28 70 14.

Kundesupport yder ikke tip og råd til spillene - hvis du sidder fast, kan du kigge på bagsiden af denne manual for at få oplysninger om vores officielle hjælpelinje.

BEMÆRK: Hvis dit spil er købt igennem EA Store, kan du læse licens-betingelserne på følgende side: **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/en_US/eula.pdf**

BEMÆRK: Følgende garantier gælder kun for produkter, der er solgt i butikker. Disse garantier gælder ikke for produkter, der er solgt online gennem EA Store eller via tredjepart.

Begrænset garanti

Electronic Arts yder garanti til den oprindelige køber af dette computer-softwareprodukt for, at det optagemedie, hvorpå softwareprogrammerne er optaget, vil være fri for defekter i materialer og kvalitet i de første 90 dage fra købstidspunktet. I løbet af denne periode vil defekte medier blive udskiftet, hvis hele det originale produkt leveres tilbage til Electronic Arts på adressen nedenfor, sammen med dateret købsbevis, en meddelelse, der beskriver defekterne, det defekte medie og din returadresse. Denne garanti er en tilføjelse til og påvirker på ingen måde dine lovmæssige rettigheder på nogen måde. Denne garanti gælder ikke for softwareprogrammerne i sig selv, da de tilbydes i deres foreliggende form, og den gælder heller ikke for medier, som har været udsat for misbrug, skade eller overdreven slitage.

Ombytning efter garantiudløb

Hvis titlen er på lager, vil Electronic Arts bytte brugerbeskadigede produkter efter garantiens udløb, hvis originalmediet returneres. Kontakt altid vores support (bedst på e-mail: **dk-support@ea.com**) for at spørge om spillet er på lager, før du returnerer dit spil. Vi opkræver en administrationsafgift på 100 kr. for at bytte spil efter garantiens udløb.

Send den beskadigede disk i æske med manuel til nedenstående adresse og indsæt 100 kr. på nedenstående konto og skriv dit fulde navn i den 20 tegns banktekst til os

Reg. nr.: 0890 Konto: 1029947

Husk at vedlægge en detaljeret beskrivelse af skaden, dit navn og adresse, samt et telefonnummer, hvorpå vi kan kontakte dig i dagtimerne. Det fulde spil vedlagt dine oplysninger sendes til:
Electronic Arts, Att.: CS Garanti Service, Gammel Lundtoftevej 1E, 2.sal, 2800 Lyngby

Hvis du har nogen spørgsmål angående denne garanti, kan du kontakte Electronic Arts' kundeservice for at få hjælp. Du kan kontakte os via vores websted: **http://support.ea.dk** eller, hvis du ikke har adgang til internettet, du kan ringe til os på: 45 28 70 14, mandag til fredag, 12.30–16.30.

Electronic Arts yder ingen garanti på produktet, hvis det er købt brugt, og forbrugeren ikke er den første bruger af det.

VI HAR BRUG FOR DIG!

Vær med til at forme fremtiden for dit foretrukne science fiction-spil ved at slutte dig til BioWares Mass Effect-fællesskab.

Tilmeld dig til en gratis BioWare-fællesskabskonto, så du kan modtage eksklusivt indhold, kommunikere med Mass Effect-udviklingsholdet, skrive indlæg på lukkede debatfora, bidrage med indhold, opnå anerkendelse for dit arbejde og være en del af et af de mest spændende spilfællesskaber lige nu.

Modtag BioWare-nyhedsbrevet for at få alle de seneste nyheder om Mass Effect, nye spilannonceringer og meget andet!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Alle rettigheder forbeholdes. BioWare, BioWare-logoet, Mass Effect og Mass Effect-logoet er varemærker tilhørende EA International (Studio and Publishing) Ltd. i USA og andre lande. Electronic Arts, EA og EA-logoet er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende Electronic Arts Inc. i USA og/eller andre lande. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. Alle rettigheder forbeholdes. Unreal® er et registreret varemærke tilhørende Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT er et varemærke tilhørende Creative Technology Ltd i USA og/eller andre lande Ansigtsanimationssoftware leveret af OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. og licenshavere. Alle rettigheder forbeholdes. Bruger Bink Video.Copyright©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

EAC01606226MT