MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλούμε διαβάστε το παρακάτω κείμενο, προτού χρησιμοποιήσετε αυτό το παιχνίδι ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να παίξουν μ' αυτό.

Μερικοί άνθρωποι είναι επιρρεπείς σε επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων αν, στην καθημερινή τους ζωή, εκτεθούν σε συγκεκριμένες εκπομπές φωτός. Αυτά τα άτομα μπορεί να πάθουν ξαφνική κρίση ενώ παρακολουθούν τηλεόραση ή παίζουν συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιατρικό ιστορικό επιληψίας ή δεν έχει υποστεί ποτέ επιληπτική κρίση. Εάν εσείς ή κάποιο μέλος της οικογένειάς σας είχατε ποτέ συμπτώματα επιληψίας (επιληπτικές κρίσεις ή απώλεια των αισθήσεων) κατά την έκθεση σε φώτα που αναβοσβήνουν, συμβουλευθείτε το γιατρό σας προτού παίξετε το παιχνίδι.

Συμβουλεύουμε τους γονείς να παρακολουθούν τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς ή κάποιο από τα παιδιά σας παρουσιάσετε κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού κάποιο από τα παρακάτω συμπτώματα: ζαλάδα, μειωμένη όραση, μυϊκούς ή οφθαλμικούς σπασμούς, απώλεια των αισθήσεων ή απώλεια προσανατολισμού, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό, σταματήστε ΑΜΕΣΩΣ το παιχνίδι και συμβουλευθείτε το γιατρό σας.

Προφυλάξεις κατά τη χρήση

- Μην κάθεστε πολύ κοντά στην οθόνη. Καθίστε σε αρκετή απόσταση από την οθόνη, όσο πιο μακριά σάς επιτρέπει το καλώδιο.
- Είναι προτιμότερο να παίζετε το παιχνίδι σε μικρή οθόνη.
- Αποφεύγετε τα παιχνίδια όταν είστε κουρασμένος ή άυπνος.
- Φροντίστε ο χώρος όπου βρίσκεστε να φωτίζεται επαρκώς.
- Κάνετε διαλείμματα 10-15 λεπτών κάθε ώρα όταν παίζετε βιντεοπαιχνίδια.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 Προειδοποίηση για επιληψία

4 Εγκατάσταση του παιχνιδιού

5 Ξεκινώντας το παιχνίδι

6 Πλήρης κατάλογος πλήκτρων ελέγχου

8 Το σύμπαν του Mass Effect

9 Δημιουργία χαρακτήρα

12 Παίζοντας το παιχνίδι

16 Χάρτης Γαλαξία (Galaxy Map)

18 Λεπτομέρειες μάχης

23 Εξοπλισμός

25 Δεδομένα ομάδας (Squad Data)

27 Αχαρτογράφητοι κόσμοι

28 Όχημα

29 Αποκρυπτογράφηση

30 Ταλέντα

34 Συντελεστές

37 Συμβουλές απόδοσης

38 Τεχνική Υποστήριξη

39 Εγγύηση

Οι εγγεγραμμένοι χρήστες μπορούν να βρουν αυτό το εγχειρίδιο σε ηλεκτρονική μορφή στη διεύθυνση: **masseffect.com/manual/**

www.ea.com

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για τις απαιτήσεις του συστήματος, διαβάστε το αρχείο readme.

Τρόπος εγκατάστασης (για χρήστες του δίσκου):

Τοποθετήστε το δίσκο στη μονάδα δίσκου και ακολουθήστε τις οδηγίες επί της οθόνης.

Μόλις εγκαταστήσετε το παιχνίδι, μπορείτε να ξεκινήσετε είτε από το μενού AutoRun (Αυτόματη εκτέλεση) είτε εντοπίζοντας το παιχνίδι από το μενού START (Έναρξη).

Τα παιχνίδια στα Windows Vista™ βρίσκονται στο μενού **Start > Games** ('Εναρξη > Παιχνίδια) και για παλαιότερες εκδόσεις των Windows™ στο μενού **Start > Programs** (ή **All Programs**) [Έναρξη > Προγράμματα (ή Όλα τα προγράμματα))].

Αφού ολοκληρώσετε τη λήψη του παιχνιδιού από τη Διαχείριση Λήψεων EA (EA Download Manager), κάντε κλικ στο εικονίδιο εγκατάστασης που θα εμφανιστεί και ακολουθήστε τις οδηγίες επί της οθόνης.

Ξεκινήστε το παιχνίδι (αφού το εγκαταστήσετε) απευθείας από την Διαχείριση Λήψεων EA.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Εάν έχετε ήδη αγοράσει έναν τίτλο και θέλετε να τον εγκαταστήσετε σε άλλον υπολογιστή, κάντε πρώτα λήψη και εγκατάσταση της Διαχείρισης λήψεων EA στον άλλο υπολογιστή και στη συνέχεια, εκκινήστε την εφαρμογή και συνδεθείτε στο λογαριασμό σας στην EA. Επιλέξτε τον κατάλληλο τίτλο από τον κατάλογο που θα εμφανιστεί και κάντε κλικ στο κουμπί start για να κάνετε λήψη του παιχνιδιού.

Τρόπος εγκατάστασης (για online χρήστες που προέρχονται από άλλα καταστήματα):

Παρακαλώ επικοινωνήστε με το ψηφιακό κατάστημα λιανικής από το οποίο αγοράσατε αυτό το παιχνίδι για οδηγίες σχετικά με την εγκατάσταση του παιχνιδιού, ή για οδηγίες σχετικά με το πώς να ξανακατεβάσετε και να επανεγκαταστήσετε το παιχνίδι.

Το *Mass Effect* αποδίδει καλύτερη ποιότητα ήχου με την κάρτα ήχου Sound Blaster®!

Η κάρτα ήχου Sound Blaster® X-Fi™ της Creative είναι μία εξαιρετική λύση ήχου EAX® ADVANCED HD™- που εγγυάται τη βέλτιστη εμπειρία ήχου. Δεν παρέχει μόνο συναρπαστικά ηχητικά εφέ EAX® ADVANCED HD™ υψηλής πιστότητας αλλά επίσης σας προσφέρει πολυκαναλικό ήχο –αναπαράγωντας ταυτόχρονα πολλούς ήχους– καθώς και ταχύτατη απόδοση 3D.

Τα ηχητικά εφέ στο *Mass Effect* ενισχύονται από την τεχνολογία ήχου περιβάλλοντος EAX® ADVANCED HD™, για να σας προσφέρουν την απόλυτη εμπειρία ήχου σε υποστηριζόμενο υλικό. Για να απολαύσετε την μέγιστη ποιότητα ήχου που μπορεί να προσφέρει το *Mass Effect*, σας προτείνουμε τις κάρτες ήχου της σειράς Sound Blaster® X-Fi™.

Για να μάθετε περισσότερα για τις κάρτες ήχου Sound Blaster X-Fi, επισκεφθείτε τη διαδικτυακή τοποθεσία **http://soundblaster.com**.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Για να ξεκινήσετε το παιχνίδι:

Στο λειτουργικό Windows Vista™ τα παιχνίδια βρίσκονται στο μενού **Start > Games** και σε παλαιότερες εκδόσεις των Windows™ στο μενού **Start > Programs** (ή **All Programs**).

ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ, ΠΕΡΙΟΔΙΚΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΣΗ ΑΔΕΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΕΛΙΚΟΥ ΧΡΗΣΤΗ. ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΑΝΑΤΡΕΞΤΕ ΣΤΗ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΗ ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ WWW.EA.COM.

ΠΛΗΡΗΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΕΛΕΓΧΟΥ

Γενικά

Ενέργεια	Πληκτρολόγιο
Αλληλεπίδραση	**E** ή **ENTER**
Ακύρωση	**Q**
Υπολογιστής αποστολής	**ESC**
Χάρτης	**M**
Εξοπλισμός	**I**
Ομάδα	**U**
Ημερολόγιο	**J**
Κωδικοποιητές	**O**
Γρήγορη αποθήκευση	**F6**

Πλοήγηση

Ενέργεια	Πληκτρολόγιο
Μετακίνηση προς τα επάνω/κάτω /αριστερά/δεξιά	**W/S/A/D**
Κοίταγμα/Στόχευση	Ποντίκι
Αιφνιδιασμός	Αριστερό **SHIFT**
Περπάτημα	**Z**
Βαθύ κάθισμα	Αριστερό **CTRL**

Όπλα

Ενέργεια	Πληκτρολόγιο
Βολή	Αριστερό κλικ
Κοντινό/μακρινό πλάνο	Κάντε δεξί κλικ και κρατήστε πατημένο
Ρίψη/πυροδότηση χειροβομβίδας	**R**
Πρώτες βοήθειες	**F**
Στρατηγική HUD (Ενδείξεις επί της οθόνης)	Κρατήστε πατημένο το **SPACEBAR**
Προηγούμενο/επόμενο όπλο	**[/]**
Πιστόλι	**F1**
Καραμπίνα	**F2**
Τουφέκι επίθεσης	**F3**
Τουφέκι ελεύθερου σκοπευτή	**F4**

Δυνάμεις

Ενέργεια	Πληκτρολόγιο
Στρατηγική HUD (Ενδείξεις επί της οθόνης)	Κρατήστε πατημένο το **SPACEBAR**
Εναλλαγή γρήγορων υποδοχών	**V**
Γρήγορες υποδοχές 1 – 8	**1 – 8**

Διαταγές

Ενέργεια	Πληκτρολόγιο
Στρατηγική HUD (Ενδείξεις επί της οθόνης)	**Κρατήστε πατημένο το SPACEBAR**
Κίνηση	Βέλος Πάνω
Καλυφθείτε	Βέλος Κάτω
Ανασύνταξη	Βέλος Αριστερά
Επίθεση	Βέλος Δεξια

Όχημα

Ενέργεια	Πληκτρολόγιο
Πολυβόλο	Αριστερό κουμπί ποντικιού
Κανόνι	Δεξί κουμπί ποντικιού
Ζουμ πυργίσκου	Αριστερό **SHIFT**
Άλμα	**SPACEBAR**
Όχημα επισκευών	**F**

Μέχρι το έτος 2183, η ανθρωπότητα κατάφερε να πραγματοποιεί ταξίδια σε όλο το γαλαξία με ταχύτητες που υπερβαίνουν την ταχύτητα του φωτός, γεγονός που τους έφερε σε επαφή με πληθώρα εξωγήινων φυλών. Πλέον η ανθρωπότητα αγωνίζεται να βρει τη θέση της στην απέραντη διαγαλαξιακή κοινότητα.

Ως Διοικητής Shepard του στρατού της Συστιμικής Συμμαχίας, κυβερνήτης του διαστημοπλοίου Normandy, είστε η πρώτη και η τελευταία γραμμή άμυνας της ανθρωπότητας ενάντια στα «παράξενα θαύματα» του αχανούς και συχνά επικίνδυνου γαλαξία. Οι ενέργειες και οι αποφάσεις σας θα καθορίσουν τη μοίρα της ανθρώπινης φυλής… και θα διαμορφώσουν το μέλλον ενός ολόκληρου γαλαξία.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ

Από το Κεντρικό μενού, κάντε κλικ στο ΕΝΑΡΞΗ ΝΕΑΣ ΚΑΡΙΕΡΑΣ (START NEW CAREER). Μπαίνετε στη βάση δεδομένων του Υπολογιστή Αποστολής και αρχίζετε να ανασχηματίζετε το προφίλ σας, προκειμένου να επιβεβαιώσετε την ταυτότητά σας.

Έχετε δύο επιλογές όταν ξεκινάτε τη δημιουργία του χαρακτήρα σας:

- Να παίξετε ως προεπιλεγμένος Διοικητής Shepard και να επιλέξετε ένα όνομα
- Να δημιουργήσετε έναν προσαρμοσμένο χαρακτήρα, στον οποίο θα ελέγχετε και την παραμικρή λεπτομέρεια.

Δημιουργία προσαρμοσμένου χαρακτήρα

Ξεκινήστε πληκτρολογώντας ένα όνομα για τον Διοικητή Shepard.

Στη συνέχεια, επιλέξτε την προέλευση του προσαρμοσμένου χαρακτήρα σας: Γήινος (Earthborn), Άποικος (Colonist) ή Ταξιδιώτης του διαστήματος (Spacer). Αυτή η επιλογή αντιπροσωπεύει το πρώτο στοιχείο μεταξύ πολλών άλλων που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο οι χαρακτήρες θα αντιδρούν απέναντί σας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Επιλέξτε ένα Ψυχολογικό προφίλ: Αδίστακτος (Ruthless), Ήρωας πολέμου (War Hero) ή Μοναδικός επιζών (Sole Survivor).

Επιλέξτε την κατηγορία στην οποία ανήκει ο χαρακτήρας σας. Εάν επιλέξετε την προεπιλεγμένη ρύθμιση, ο χαρακτήρας σας θα είναι στρατιώτης.

Κατηγορίες

Υπάρχουν έξι βασικές κατηγορίες, με μεταβαλλόμενη δύναμη σε έως τρεις τομείς

για τον παίκτη και δύο μέλη της ομάδας. Ορισμένες κατηγορίες επικεντρώνουν όλη τους τη δύναμη σε έναν τομέα ικανοτήτων, ενώ άλλες την κατανέμουν σε δύο τομείς για να εξισορροπήσουν τις στρατηγικές.

Οι ικανότητες μάχης προκαλούν τη μέγιστη ζημιά στους εχθρούς. Οι τεχνικές ικανότητες επιτρέπουν την αποκρυπτογράφηση των συστημάτων ασφαλείας και την αποδυνάμωση των όπλων του εχθρού. Οι βιοτικές ικανότητες ενεργοποιούν τους παλμούς του εγκεφάλου, προκειμένου να ελέγχετε σωματικά τους αντιπάλους σας.

Στρατιώτης (Soldier) – Ειδικός μάχης

Ο στρατιώτης είναι ένας σκληροτράχηλος πολεμιστής, ικανός να αντεπεξέρχεται σε πολλές και ποικίλες συνθήκες μάχης. Ο στρατιώτης διαθέτει βελτιωμένη υγεία και τη μεγαλύτερη συλλογή όπλων και μπορεί επίσης να φέρει βαθιά θωράκιση. Σκοπός του στο παιχνίδι είναι να εισχωρήσει στην καρδιά της μάχης, να διαλέξει το σωστό όπλο ανάλογα με τις στρατηγικές συνθήκες και να επιζήσει των αντιπάλων του

Μηχανικός (Engineer) – Ειδικός σε τεχνικά θέματα

Ο μηχανικός είναι ειδικός σε τεχνικά θέματα, ο οποίος μπορεί να μεταβάλλει γρήγορα και εύκολα το περιβάλλον με τις ειδικές ικανότητές του. Σκοπός του στο παιχνίδι είναι να διαμορφώνει το πεδίο της μάχης κατά τη διάρκεια της μάχης, να περιθάλπει μέλη της ομάδας και να παρεμποδίζει τους εχθρούς (αχρηστεύοντας όπλα και μειώνοντας την αποτελεσματικότητα των ασπίδων).

Ειδήμων (Adept) – Ειδικός σε βιοτικά θέματα

Ο ειδήμων είναι ο απόλυτος ειδικός σε βιοτικά θέματα και μπορεί να επηρεάζει το φυσικό κόσμο με τη δύναμη του μυαλού του. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις βιοτικές δυνάμεις τους για να επηρεάσουν με δραστικό τρόπο αντικείμενα του περιβάλλοντος, όπως κοντινούς εχθρικούς στόχους. Σκοπός του στο παιχνίδι είναι να εξουδετερώνει και να παρεμποδίζει τους εχθρούς, ενώ παράλληλα προκαλεί μαζική καταστροφή

Εισβολέας (Infiltrator) – Πολεμιστής/Τεχνικός

Ο εισβολέας είναι ένας πολεμιστής με τεχνικές γνώσεις, ο οποίος μπορεί να κερδίζει μάχες ενώ εξουδετερώνει και σκοτώνει γρήγορα τους εχθρούς. Σκοπός του στο παιχνίδι είναι να ξεκλειδώνει εναλλακτικές διαδρομές, να αποκτά πρόσβαση σε καλό εξοπλισμό και να αποκτά πλεονέκτημα σε σχέση με τους εχθρούς κατά τη διάρκεια της μάχης.

Προωθημένος μαχητής (Vanguard) – Βιοτικός/Πολεμιστής

Ο προωθημένος μαχητής είναι ένας ισχυρός πολεμιστής, ο οποίος συνδυάζει τις επιθετικές δυνάμεις του ειδήμονα και του στρατιώτη. Αυτός ο χαρακτήρας έχει πρόσβαση σε διάφορα όπλα και θωρακίσεις, καθώς και σε βιοτικές δυνάμεις. Σκοπός του στο παιχνίδι είναι η εξουδετέρωση των εχθρών ασκώντας αστραπιαία και ωμή βία

Φρουρός (Sentinel) – Βιοτικός/Τεχνικός

Ο φρουρός αποτελεί την πιο ευέλικτη κατηγορία, καθώς μπορεί να συνδυάζει τεχνικές γνώσεις και βιοτικές ικανότητες για να μεταβάλλει το περιβάλλον, να εξουδετερώνει και να επιτίθεται σε εχθρούς ή να υπερασπίζεται την ομάδα του. Σκοπός του στο παιχνίδι είναι η προστασία της ομάδας του με τη βοήθεια κινούμενων εμποδίων, καθώς και η περίθαλψη τραυματιών χρησιμοποιώντας τις προηγμένες ιατρικές γνώσεις του.

Προσαρμογή προσώπου

Χρησιμοποιήστε την οθόνη Προσαρμογή προσώπου (Facial Customization) για να δημιουργήσετε ένα μοναδικό πρόσωπο για τον χαρακτήρα σας. Μπορείτε να προσαρμόσετε όλο το πρόσωπο ή να επικεντρωθείτε σε συγκεκριμένο σημείο, όπως τα μάτια ή η μύτη. Χρησιμοποιήστε τους δρομείς σε κάθε ενότητα για να προσαρμόσετε μια σειρά χαρακτηριστικών προσώπου. Επιλέξτε Οριστικοποίηση (Finalize) για να αποδεχτείτε το πρόσωπο που δημιουργήσατε.

Συνομιλία

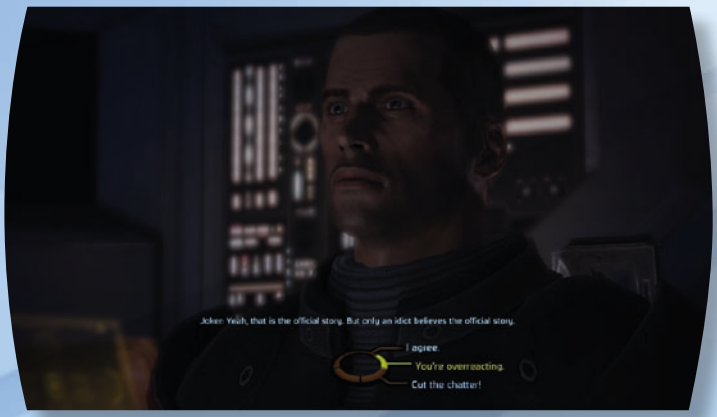
Οι κινηματογραφικοί και με δυνατότητα επιλογής διάλογοι στο *Mass Effect* σας επιτρέπουν να ρυθμίζετε με ακρίβεια τον χαρακτήρα και την πλοκή του παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας τον τροχό συνομιλίας στο κάτω μέρος της οθόνης σας.

Οι επιλογές στα αριστερά του τροχού σας επιτρέπουν να αναλύσετε εις βάθος μία συνομιλία, ενώ οι επιλογές στα δεξιά συνήθως κατευθύνουν μία συζήτηση προς την ολοκλήρωσή της

Η κορυφή του τροχού αντιστοιχεί συνήθως στο δρόμο της Τελειότητας (Paragon), όπου ο χαρακτήρας σας λαμβάνει ανιδιοτελείς αποφάσεις προς όφελος του συνόλου. Η βάση του τροχού αντιστοιχεί συνήθως στο δρόμο της Άρνησης (Renegade), όπου ο χαρακτήρας σας είναι περισσότερο επιθετικός και εχθρικός.

Όταν δαπανάτε Βαθμούς ταλέντου (Talent) σε ταλέντα Μαγείας (Charm) και Εκφοβισμού (Intimidate), στα αριστερά του τροχού θα εμφανιστούν νέες επιλογές οι οποίες αργότερα ενδέχεται να βοηθήσουν στην έκβαση συνομιλιών. Οι επιλογές Μαγείας (Charm) εμφανίζονται ως μπλε κείμενο. Οι επιλογές Εκφοβισμού (Intimidate) εμφανίζονται με κόκκινο χρώμα. (Για να μάθετε περισσότερα, ανατρέξτε στα *Ταλέντα* στη σελ. 30).

Κάντε κλικ στην απάντησή σας για να αναπαραχθεί σε κινηματογραφικό στυλ. Μόλις εμφανιστεί ο τροχός συνομιλίας, μπορείτε να επιλέξετε την απάντησή σας. Ο χαρακτήρας σας θα πει την ατάκα του στον κατάλληλο, από δραματικής άποψης, χρόνο. Πατήστε το **SPACEBAR**, για να διακόψετε ή να παραλείψετε μία ατάκα του διαλόγου.



Ειρηνικές HUD (Ενδείξεις επί της οθόνης)

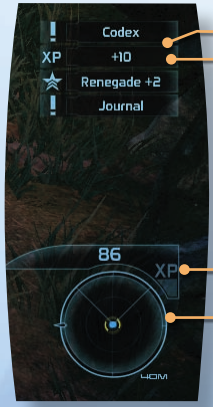
Καθώς προχωράτε στο παιχνίδι, κερδίζετε βαθμούς XP (βαθμοί εμπειρίας) ενώ εξερευνάτε νέες περιοχές και συνομιλείτε με άλλους χαρακτήρες.

Όταν αλληλεπιδράτε με κάτι ή κάποιον στον κόσμο, το μπλε σύμβολο εστίασης σχηματίζει έναν κύκλο μέσα του. Πατήστε το πλήκτρο **ENTER** για να αλληλεπιδράσετε.

1 Γραμμή επιλογής

2 Σύμβολο εστίασης

Η οθόνη εμφανίζει για λίγο τους βαθμούς XP που έχετε συγκεντρώσει. Η οθόνη Ομάδα στον Υπολογιστή αποστολής δείχνει επίσης τους βαθμούς XP που έχετε κερδίσει. (Για να μάθετε περισσότερα, ανατρέξτε στα *Δεδομένα ομάδας* στη σελ. 25.)



Νέα καταχώριση στον Υπολογιστή αποστολής

Κερδισμένοι βαθμοί XP

Σύνολο βαθμών XP

Μίνι χάρτης

Υπολογιστής αποστολής

Πατήστε το πλήκτρο **ESC** για να εμφανιστεί η οθόνη Υπολογιστής αποστολής. Κάντε κλικ στην επιλογή σας για να την επιλέξετε. Όταν κάποια περιοχή υφίσταται αναβάθμιση, η συγκεκριμένη περιοχή αναβοσβήνει στην οθόνη.

Ο Υπολογιστής αποστολής σας επιτρέπει την πρόσβαση σε στοιχεία του παιχνιδιού σχετικά με τα εξής:

Εξοπλισμός (Equipment)	Δείτε τα τρέχοντα όπλα σας, τη θωράκιση και άλλα αντικείμενα, καθώς και τις επιλογές εξοπλισμού με νέα αντικείμενα.
Επιλογές (Options)	Ορίστε εδώ τις επιλογές παιχνιδιού, χειριστηρίου, γραφικών, ήχου και τις λοιπές επιλογές. Αρκετές από αυτές τις επιλογές θα επηρεάσουν το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού αλλά και την οπτική εμπειρία σας, γι' αυτό βεβαιωθείτε πως είδατε όλες τις επιλογές.
Χάρτης (Map)	Δείτε την τρέχουσα θέση σας και τα σημεία ενδιαφέροντος.
Αποθήκευση (Save)	Αποθηκεύει το παιχνίδι σας στην τρέχουσα κατάσταση και θέση.
Ομάδα (Squad)	Δείτε τα στατιστικά στοιχεία για εσάς και τα μέλη της ομάδας σας.
Φόρτωση (Load)	Φορτώστε εδώ τα παιχνίδια που έχετε αποθηκεύσει καθώς και τα παιχνίδια που αποθηκεύονται αυτόματα.
Ημερολόγιο (Journal)	Δείτε τρέχουσες και πρόσφατες αποστολές
Κωδικοποιητές (Codex)	Μάθετε τα πάντα για το σύμπαν του *Mass Effect*.

Μάχη

Με το σύστημα μάχης του *Mass Effect* μπορείτε να έχετε τον ακριβή έλεγχο και να λαμβάνετε συνετές αποφάσεις.

Για να τραβήξετε ή να τοποθετήσετε το όπλο σας στη θήκη, πατήστε το πλήκτρο **Q**.

Για να αλλάξετε όπλο, να χρησιμοποιήσετε μια ειδική ικανότητα ή να δώσετε εντολή κίνησης σε ένα συγκεκριμένο μέλος της ομάδας, πατήστε και κρατήστε πατημένο το **SPACEBAR** για να περιηγηθείτε στα διαθέσιμα όπλα, τις ικανότητες ή τις εντολές. Κάντε κλικ στις εντολές σας για κάθε μέλος της ομάδας και στη συνέχεια, αφήστε το **SPACEBAR** για να επιστρέψετε στο παιχνίδι. (Για να μάθετε περισσότερα, ανατρέξτε στα *Δεδομένα ομάδας* στη σελ. 8.)

Πώς ανεβαίνετε επίπεδα

Άνοδος στο επόμενο επίπεδο

Εσείς και η ομάδα σας μπορείτε να ανεβείτε επίπεδα συγκεντρώνοντας βαθμούς XP, τους οποίους αποκτάτε συντρίβοντας εχθρούς, χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες ικανότητες και ολοκληρώνοντας αποστολές.

Υπάρχει ένα μόνον απόθεμα βαθμών XP για όλη την ομάδα σας. Τροφοδοτείται από όλες τις ενέργειες της ομάδας σας και όλα τα μέλη της ομάδας ανεβαίνουν ταυτόχρονα στο επόμενο επίπεδο, ακόμα και αυτά που έχουν μείνει στο Normandy και δεν ανήκουν στην ομάδα δράσης.

Οφέλη ανόδου στο επόμενο επίπεδο

Όταν ο χαρακτήρας σας προχωράει σε νέο επίπεδο:

- Κερδίζετε υγεία. Μπορείτε να βελτιώσετε την ποσότητά της μέσω ταλέντων.
- Κερδίζετε Βαθμούς ταλέντου. Μπορείτε να ξοδέψετε αυτούς τους βαθμούς όποτε θέλετε, για να βελτιώσετε τη θέση σας στην κατάταξη.

Αυτόματη άνοδος στο επόμενο επίπεδο και Αναίρεση βαθμών ταλέντου

Κάντε κλικ στην Αυτόματη άνοδο στο επόμενο επίπεδο (Auto Level Up) για να διανείμετε αυτόματα τους Βαθμούς ταλέντου (Talent) που κερδίσατε.

Όταν ξοδέψετε τους Βαθμούς ταλέντου (Talent), μπορείτε να κάνετε κλικ στην Αναίρεση βαθμών ταλέντου (Unto Talent Points) για να αναιρέσετε τις επιλογές σας.

ΧΑΡΤΗΣ ΓΑΛΑΞΙΑ (GALAXY MAP)

Ο Χάρτης Γαλαξία βρίσκεται στο κέντρο της γέφυρας διοίκησης του Normandy. Για να τον προσπελάσετε, ανεβείτε στη γέφυρα και επιλέξτε το ολόγραμμα του γαλαξία. Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα στο χάρτη, το καθένα με διαφορετικό βαθμό λεπτομέρειας για γαλαξιακή πλοήγηση.

Κάντε κλικ σε οποιαδήποτε τοποθεσία για να ταξιδέψετε σε αυτήν. Κάντε δεξί κλικ για μακρινότερο πλάνο από την τρέχουσα προβολή. Πατήστε το πλήκτρο **ESC** για να βγείτε από το Χάρτη Γαλαξία.

Επίπεδο Γαλαξία (Galaxy Level)

Εμφανίζει μία προβολή από ψηλά του γαλαξία και των αστρικών συμπλεγμάτων που συνδέονται με μέσα υπερταχείας μεταφοράς.

Επίπεδο Αστρικών συμπλεγμάτων (Cluster Level)

Εμφανίζει τα αστρικά συστήματα που μπορείτε να εξερευνήσετε και παραθέτει τα πλανητικά σώματα στα οποία μπορείτε να ταξιδέψετε σε κάθε σύστημα, συμπεριλαμβανομένων των πλανητών, των πεδίων αστεροειδών και των τεχνητών κατασκευών, όπως είναι οι διαστημικοί σταθμοί.

Επίπεδο συστήματος (System Level)

Προβάλλει λεπτομερή άποψη ενός επιλεγμένου αστρικού συστήματος, καθώς επίσης και δεδομένα σχετικά με το άστρο και τα πλανητικά σώματα που μπορείτε να εξερευνήσετε.

Επίπεδο Πλανήτη (Planetary Level)

Προβάλλει λεπτομερή στοιχεία για το πλανητικό σώμα ή για το αντικείμενο γύρω από το οποίο περιστρέφεστε, συμπεριλαμβανομένων των δεδομένων και των ισχύοντων στοιχείων πλοκής.

Τα στοιχεία HUD (ενδείξεις επί της οθόνης) περιλαμβάνουν:

Σταυρόνημα στόχευσης (Target Reticle)	Στοχεύει αντικείμενα που υπάρχουν γύρω σας. Οι εχθροί τονίζονται με κόκκινο και τα φιλικά αντικείμενα με μπλε χρώμα. Οι κίνδυνοι μάχης τονίζονται με πορτοκαλί χρώμα.
Γραμμή Κατάσταση ομάδας (Party Status Bar)	Υποδεικνύει σε πραγματικό χρόνο την κατάσταση της υγείας των μελών της ομάδας, καθώς και την κατάσταση των ασπίδων. Εμφανίζει επίσης την κατάσταση κίνησης της ομάδας σας.
Ραντάρ (Radar)	Υποδεικνύει εχθρούς που βρίσκονται εντός της εμβέλειας. Εμφανίζει επίσης ενδείξεις στο χάρτη από το χάρτη παιχνιδιού.
Γραμμή Επιλογή (Selection Bar)	Προβάλλει το όνομα του τονισμένου αντικειμένου και εμφανίζεται εάν πατήσετε το πλήκτρο **E**.

Το σύστημα μάχης προσφέρει άψογο έλεγχο των κινήσεων, των αποφάσεων και της θέσης της κάμερας. Τα βασικά χαρακτηριστικά περιλαμβάνουν:

Στόχευση: Κρατήστε πατημένο το δεξί πλήκτρο του ποντικιού για να κινήσετε το σταυρόνημα στόχευσης. Οι ικανότητες και τα πυρά των όπλων κατευθύνονται στο κέντρο του σταυρονήματός σας.

Υποβοήθηση στόχευσης: Το εικονίδιο Υποβοήθηση στόχευσης τονίζει τον εχθρό που βρίσκεται πιο κοντά στο σταυρόνημα. Κάντε δεξί κλικ για να αυξήσετε την ευστοχία σας με τα όπλα στα οποία έχετε ήδη εκπαιδευτεί. (Μπορείτε να εκπαιδευτείτε σε ένα όπλο δαπανώντας Βαθμούς ταλέντου για το συγκεκριμένο όπλο.)

Ευστοχία: Τα συνεχή πυρά των όπλων προκαλούν τη σταδιακή μείωση της ευστοχίας τους. Ωστόσο, όσο καλύτερη είναι η εκπαίδευσή σας για ένα όπλο τόσο περισσότερο θα διαρκεί η ευστοχία σας.

Η ευστοχία μειώνεται από τους εξής παράγοντες:

- **Κλώτσημα (Kickback)** – Η εκπυρσοκρότηση των όπλων προκαλεί ένα «κλώτσημα» το οποίο μπορεί να επηρεάσει αρνητικά την ευστοχία σας.
- **Κόπωση (Fatigue)** – Το γρήγορο τρέξιμο επιφέρει εξάντληση. (Πατήστε το Αριστερό **SHIFT** για να καταδιώξετε ή να αινφιδιάσετε έναν εχθρό.)

Στρατηγική HUD (Ενδείξεις επί της οθόνης)

Η Στρατηγική HUD (Tactics HUD) σας επιτρέπει να διακόψετε προσωρινά το παιχνίδι και να διαλέξετε όπλα, να δώσετε εντολές και να χρησιμοποιήσετε ικανότητες..

Για να χρησιμοποιήσετε ικανότητες, να αλλάξετε όπλα ή να δώσετε εντολές κίνησης, πατήστε και κρατήστε πατημένο το **SPACEBAR** για να εμφανίσετε τη Στρατηγική HUD.

Ενώ κρατάτε πατημένο το **SPACEBAR**, μετακινήστε το ποντίκι πάνω από τα εικονίδια ικανοτήτων για να δείτε πληροφορίες για τη συγκεκριμένη ικανότητα. Κάντε κλικ στην ικανότητα που θέλετε να χρησιμοποιήσετε, στο όπλο που θέλετε να αλλάξετε ή στην εντολή στρατηγικής που θέλετε να δώσετε.

Για να σημαδέψετε το στόχο ικανοτήτων και εντολών στρατηγικής, κάντε κλικ και κρατήστε πατημένο το δεξί κουμπί του ποντικιού και σημαδέψτε χρησιμοποιώντας το ποντίκι. Μπορείτε να δώσετε ταυτόχρονα εντολές σε μέλη της ομάδας (επίθεση, αναμονή, κίνηση, ανασύνταξη), καθώς και εντολές χρήσης ικανοτήτων ή αλλαγής όπλων. Για να εκτελέσετε την επιλεγμένη ικανότητα, εντολή ή αλλαγή όπλου, αφήστε το **SPACEBAR**.

Εκχώρηση γρήγορων πλήκτρων (Quick Keys)

Με τη δυνατότητα μεταφοράς και απόθεσης, μπορείτε επίσης να εκχωρήσετε οποιαδήποτε από τις ικανότητες του Shepard στις αριθμημένες Γρήγορες υποδοχές (Quick Slots) που βρίσκονται στην επάνω αριστερή πλευρά στην ενότητα HUD, προκειμένου να χρησιμοποιείτε τις ικανότητες σε πραγματικό χρόνο. Πατήστε το αντίστοιχο αριθμητικό πλήκτρο για να εξαπολύσετε δυνάμεις από τις Γρήγορες υποδοχές (Quick Slots).

Εντολές στην ομάδα (Squad Orders)

Χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα κατεύθυνσης για να δώσετε εντολές στην ομάδα στο πεδίο της μάχης:

- Πατήστε το βέλος Πάνω για να στείλετε την ομάδα σας στην περιοχή που στοχεύσατε.
- Πατήστε το βέλος Κάτω για να τους διατάξετε να καλυφθούν.
- Πατήστε το βέλος Δεξιά για να τους διατάξετε να επιτεθούν σε συγκεκριμένο εχθρό.
- Πατήστε το βέλος Αριστερά για να τους διατάξετε να ανασυνταχθούν στη θέση σας και στη συνέχεια να σας ακολουθήσουν.

Όπλα

Πιστόλια

Τα πιστόλια είναι ιδιαίτερα εύστοχα, σταθερά και εύχρηστα ενώ κινείστε. Είναι αποτελεσματικά σε ευρύ φάσμα βεληνεκούς, προξενούν όμως μικρές ζημιές. Οι κατηγορίες Στρατιώτης (Soldier), Μηχανικός (Engineer), Ειδήμων (Adept), Προωθημένος μαχητής (Vanguard) και Εισβολέας (Infiltrator) μπορούν να εκπαιδευτούν στα πιστόλια.

Καραμπίνες

Οι καραμπίνες έχουν χαμηλό ρυθμό πυρός και «κλωτσάνε» έντονα, προξενούν όμως μεγάλες ζημιές σε πολλαπλούς στόχους, όταν βάλλουν από κοντινή απόσταση. Οι κατηγορίες Στρατιώτης (Soldier) και Προωθημένος μαχητής (Vanguard) μπορούν να εκπαιδευτούν στις καραμπίνες.

Τουφέκια επίθεσης

Τα τουφέκια επίθεσης είναι ο τυπικός εξοπλισμός των περισσότερων Στρατιωτών, συνδυάζοντας αποτελεσματικά τη δύναμη πυρός, το βεληνεκές και την ευστοχία. Μόνο η κατηγορία Στρατιώτης (Soldier) μπορεί να εκπαιδευτεί στα τουφέκια επίθεσης.

Τουφέκια ελεύθερου σκοπευτή

Τα τουφέκια ελεύθερου σκοπευτή έχουν μεγάλο βεληνεκές, είναι εξαιρετικά εύστοχα και προξενούν σημαντικές ζημιές. Ωστόσο, έχουν χαμηλό ρυθμό πυρός και ουσιαστικά είναι άχρηστα από κοντινή απόσταση. Μόνο οι κατηγορίες Στρατιώτης (Soldier) και Εισβολέας (Infiltrator) μπορούν να εκπαιδευτούν στα τουφέκια ελεύθερου σκοπευτή.

Χειροβομβίδες

Οι χειροβομβίδες σε σχήμα δίσκου της Συμμαχίας μπορούν να διανύσουν μακρινές αποστάσεις, να προσκολληθούν σε στόχους ή επίπεδες επιφάνειες και να πυροδοτηθούν από απόσταση. Μόνο εσείς, ως Διοικητής Shepard, μπορείτε να χρησιμοποιείτε χειροβομβίδες.

Πατήστε το πλήκτρο **R** για να ρίξετε μια χειροβομβίδα και, στη συνέχεια πατήστε ξανά το πλήκτρο **R** για να την πυροδοτήσετε. Η χειροβομβίδα εκρήγνυται αυτόματα μετά από 10 δευτερόλεπτα, εάν δεν την πυροδοτήσετε.

Θωράκιση

Ελαφριά θωράκιση (Light Armor)

Η ελαφριά θωράκιση εξασφαλίζει το βασικό επίπεδο προστασίας από εχθρικές επιθέσεις και ελαχιστοποιεί τα μειονεκτήματα κίνησης που επηρεάζουν την ευστοχία των όπλων. Όλες οι κατηγορίες μπορούν να φέρουν ελαφριά θωράκιση.

Μέτρια θωράκιση (Medium Armor)

Η μέτρια θωράκιση εξασφαλίζει αυξημένο επίπεδο προστασίας, αλλά επίσης αυξάνει τα μειονεκτήματα κίνησης που επηρεάζουν την ευστοχία των όπλων. Οι Στρατιώτες (Soldiers)μπορούν από την αρχή να φέρουν μέτρια θωράκιση, ενώ οι κατηγορίες Προωθημένος μαχητής (Vanguard) και Εισβολέας (Infiltrator) πρέπει να λάβουν την κατάλληλη εκπαίδευση.

Βαριά θωράκιση (Heavy Armor)

Η βαριά θωράκιση εξασφαλίζει το υψηλότερο επίπεδο προστασίας από τα εχθρικά πυρά, παρουσιάζει όμως και τα υψηλότερα μειονεκτήματα κίνησης που επηρεάζουν την ευστοχία των όπλων. Μόνο ειδικά εκπαιδευμένοι Στρατιώτες (Soldiers) πρώτης γραμμής μπορούν να φέρουν βαριά θωράκιση. Καμία κατηγορία δεν μπορεί να φέρει βαριά θωράκιση από την αρχή, ωστόσο η κατηγορία Στρατιώτης (Soldiers) μπορεί να λάβει την κατάλληλη εκπαίδευση.

Τα είδη εξοπλισμού περιλαμβάνουν:

- Θωράκιση (Armor)
- Τουφέκια επίθεσης (Assault rifles)
- Βιο-ενισχυτικά (Bio-amps)
- Χειροβομβίδες (Grenades)
- Εργαλεία γενικής χρήσης (Omni-tools)
- Πιστόλια (Pistols)
- Καραμπίνες (Shotguns)
- Τουφέκια ελεύθερου σκοπευτή (Sniper rifles)

Αναβαθμίσεις (Upgrades)

Οι αναβαθμίσεις βελτιώνουν και προσαρμόζουν τον εξοπλισμό, σας δίνουν τη δυνατότητα να αυξάνετε τη ζημιά που προκαλείτε, να ενισχύετε τις ασπίδες και άλλα πολλά. Μπορείτε να αναβαθμίσετε μόνο τα ακόλουθα είδη εξοπλισμού: θωράκιση (armor), όπλα (weapons), πυρομαχικά (ammo) και χειροβομβίδες (grenades).

Κάθε αντικείμενο εξοπλισμού έχει συγκεκριμένες υποδοχές αναβάθμισης. Για παράδειγμα, η υποδοχή πυρομαχικών σε ένα όπλο μπορεί να αναβαθμιστεί μόνο με την αναβάθμιση πυρομαχικών.

Για να αναβαθμίσετε τον εξοπλισμό, προσπελάσετε τον Υπολογιστή αποστολής (Mission Computer) και, στη συνέχεια, επιλέξτε Εξοπλισμός (Equipment). Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να αναβαθμίσετε από την κάτω δεξιά ζώνη επιλογής, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο αντικείμενο για να προβάλετε την οθόνη Αναβάθμιση (Upgrade).

Για να αναβαθμίσετε τα πυρομαχικά, επιλέξτε το κατάλληλο όπλο και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο εικονίδιο πυρομαχικών για να προβάλετε την αναβάθμιση πυρομαχικών. (η μη προβολή εικονιδίου πυρομαχικών σημαίνει πως δεν διατίθεται αναβάθμιση). Κάντε κλικ στο κουμπί Εξοπλισμός ή διπλό κλικ στην αναβάθμιση για επιβεβαίωση της αναβάθμισης και έξοδο.

Βιο-ενισχυτικά (Bio-Amps)

Οι Βιοτικοί (Biotics) μπορούν να ενισχύσουν τη δύναμή τους σε συγκεκριμένους τομείς χρησιμοποιώντας ενισχυτικά. Αυτές οι ειδικά σχεδιασμένες συσκευές έχουν συχνά τη μορφή μικρών ηλεκτρονικών εξαρτημάτων τα οποία φοριούνται στο αυτί ή στο πίσω μέρος του κεφαλιού ενός Βιοτικού (Biotics).

Εργαλεία γενικής χρήσης (Omni-Tools)

Τα εργαλεία γενικής χρήσης είναι διαγνωστικά και κατασκευαστικά εργαλεία πολλαπλών χρήσεων, τα οποία χρησιμοποιούνται σε πληθώρα εργασιών κατά τη διάρκεια της μάχης, όπως την αλλοίωση κωδικών, την αποκρυπτογράφηση ή τις επισκευές.

Πόροι (Resources)

Κιβώτια (Containers)

Κιβώτια υπάρχουν σε κάθε πλανήτη και συχνά περιέχουν πολύτιμο εξοπλισμό και πόρους. Τα κιβώτια μοιάζουν με μεταλλικά ερμάρια ή εμπορευματοκιβώτια. Δεν μπορείτε να τοποθετήσετε αντικείμενα μέσα σε αυτά

Τζελ γενικής χρήσης (Omni-Gel)

Τεχνολογικά υλικά που μπορείτε να βρείτε στο περιβάλλον ονομάζονται τζελ γενικής χρήσης. Χρησιμοποιήστε το με το εργαλείο γενικής χρήσης για να εκτελέσετε ηλεκτρικές εργασίες ή εργασίες αποκρυπτογράφησης. Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε το τζελ γενικής χρήσης για να επισκευάσετε το Mako, το όχημά σας.

Πιστωτικές μονάδες (Credits)

Οι πιστωτικές μονάδες είναι η βασική νομισματική μονάδα στο σύμπαν του Mass Effect.

Ιατρικό τζελ (Medi-Gel)

Το ιατρικό τζελ θεραπεύει διάφορα τραύματα και ασθένειες. Μπορείτε να το αποκτήσετε κάνοντας πλιάτσικο ή από χαρακτήρες που δεν ελέγχει κάποιος παίκτης. Επίσης, μπορείτε να αυξήσετε την ποσότητα του ιατρικού τζελ σας, αγοράζοντας επιπλέον ιατρικό τζελ σε ορισμένα καταστήματα. Πατήστε το πλήκτρο **F** για να χρησιμοποιήσετε τις Πρώτες βοήθειες (First Aid).

Πληροφορίες μέλους ομάδας

Επιλέξτε Ομάδα (Squad) στον Υπολογιστή αποστολής (Mission Computer) για να προβάλλετε τις πληροφορίες που είναι διαθέσιμες για κάθε μέλος της ομάδας. Τα στοιχεία περιλαμβάνουν

1. Όνομα
2. Κατηγορία
3. Εμφάνιση
4. Μετρητές Τελειότητας (Paragon) και Άρνησης (Renegade) (μόνο για τον Shepard)
5. Βαθμοί XP και επίπεδο
6. Υγεία
7. Ξεκλειδωμένο ταλέντο
8. Κλειδωμένο ταλέντο
9. Περιγραφή ταλέντου
10. Αχρησιμοποίητοι βαθμοί ταλέντου

Τρέχον επίπεδο

Καθώς αποκτάτε εμπειρία, το τρέχον επίπεδό σας αντικατοπτρίζει την πρόοδό σας.

Όποτε αποκτάτε αρκετή εμπειρία για να προχωρήσετε σε νέο επίπεδο, αποκτάτε Βαθμούς ταλέντου (Talent points) που μπορείτε να ξοδέψετε για να αγοράσετε καλύτερες θέσεις στην κατάταξη ή επιπλέον ταλέντα.

Υγεία (Health)

Απεικονίζει το τρέχον καθώς και το μέγιστο επίπεδο για την υγεία σας. Η υγεία αντιπροσωπεύει την ικανότητά σας αντέχετε στα χτυπήματα που δέχεστε στη μάχη. Εάν ο δείκτης υγείας σας φτάσει στο μηδέν, θα πεθάνετε. Το μέγιστο επίπεδο υγείας σας αυξάνεται καθώς προχωράτε στο παιχνίδι.

Βαθμοί εμπειρίας (Experience points)

Απεικονίζουν τους τρέχοντες βαθμούς XP (βαθμοί εμπειρίας) και το συνολικό ποσό που χρειάζεστε για να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο.

Μετρητές Τελειότητας (Paragon) και Άρνησης (Renegade)

Αυτοί οι μετρητές «καταγράφουν» τις επιλογές σας σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Ο μετρητής Τελειότητας (Paragon) αυξάνεται όταν οι επιλογές σας χαρακτηρίζονται από ευγένεια, πνεύμα συνεργασίας ή αυτοθυσία. Οι χαρακτήρες που αγγίζουν την Τελειότητα επιτυγχάνουν τους στόχους τους πράττοντας το σωστό με δεοντολογικό τρόπο.

Ο μετρητής Άρνησης (Renegade) αυξάνεται όταν οι επιλογές σας χαρακτηρίζονται από επιθετικότητα, ιδιοτέλεια ή σκληρότητα. Οι χαρακτήρες που καρακλύζονται από Άρνηση επιτυγχάνουν τους στόχους τους επιστρατεύοντας όλα τα απαραίτητα μέσα.

Ταλέντα (Talents)

Η εκχώρηση βαθμών στα ταλέντα σάς επιτρέπει να βελτιώσετε τους πολεμιστές, τους τεχνικούς και τους βιοτικούς, καθώς επίσης να ενεργοποιήσετε ειδικές ικανότητες σε κάθε ταλέντο.

Εσείς και τα μέλη της ομάδας σας μπορείτε να αναβαθμίσετε με τον ίδιο τρόπο τα ταλέντα σας. (Για να μάθετε περισσότερα, ανατρέξτε σττην ενότητα *Ταλέντα* στη σελ. 30.)

Επιλογή ομάδας (Squad Selection)

Χρησιμοποιήστε την οθόνη Επιλογή ομάδας (Squad Selection), για να στελεχώσετε μια ομάδα με μέλη που θα συνδυάζουν ιδανικά ταλέντα μάχης, τεχνικών γνώσεων και βιοτικών ιδιοτήτων.

Χρησιμοποιήστε το ποντίκι για να περιηγηθείτε μεταξύ των διαθέσιμων μελών της ομάδας. Κάντε κλικ σε ένα μέλος για να το αφαιρέσετε ή να το προσθέσετε στην ομάδα σας. Κάντε κλικ στο Επιθεώρηση ομάδας (Examine Squad) όποτε θέλετε, για να επανεξετάσετε την ομάδα σας. Όταν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, κάντε κλικ στο κουμπί Αποδοχή (Accept).

Μπορείτε να επιλέξετε μέλη ομάδας μόνο σε δύο περιπτώσεις:

- Όταν συναντάτε για πρώτη φορά έναν χαρακτήρα που πιθανώς θα μπορούσε να ενταχθεί στην ομάδα σας.
- Όταν αφήνετε το Normandy, σε σημείο όπου μπορείτε να επιστρέψετε για να αλλάξετε τα μέλη της ομάδας.

Επιλέξτε με σύνεση την ομάδα σας: όταν αφήσετε το Normandy, ενδέχεται να μην έχετε την ευκαιρία να αλλάξετε τη σύνθεση της ομάδας έως ότου καταφέρετε να επιστρέψετε.

Πώς να περιηγηθείτε σε έναν Αχαρτογράφητο κόσμο

Οι αποστολές κατά μήκος του Περάσματος Attican (Attican Traverse) σας μεταφέρουν σε αχαρτογράφητους κόσμους, στους οποίους συμβάνουν διάφορα μυστήρια και παράξενα. Για να ανακαλύψετε τη φύση αυτών των μυστηρίων, πρέπει να ταξιδέψετε, να προσεδαφιστείτε και να εξερευνήσετε αυτούς τους πλανήτες.

Από τον Χάρτη Γαλαξία (Galaxy Map), επιλέξτε Περιήγηση σε αστρικό σύμπλεγμα (Cluster Navigation), Περιήγηση σε σύστημα (System Navigation) και, στη συνέχεια, Προσεδάφιση σε πλανήτη (Planetary Landings).

Όταν προσεδαφιστείτε σε έναν πλανήτη, εξερευνήστε την επιφάνειά του με το όχημα Mako, το οποίο είναι εξοπλισμένο με ισχυρούς αισθητήρες που ανιχνεύουν εξωγήινους εχθρούς, τεχνολογικές ανωμαλίες και πόρους.

Χρησιμοποιήστε το χάρτη του Υπολογιστή αποστολής (Mission Computer) σε έναν αχαρτογράφητο κόσμο, για να ανακαλύψετε τι βρίσκεται τριγύρω. Κάντε δεξί κλικ στο χάρτη για να ορίστε προορισμό, ο οποίος στη συνέχεια θα εμφανίζεται ως βέλος στο ραντάρ του παιχνιδιού.

Πώς να αφήσετε έναν Αχαρτογράφητο κόσμο

Όταν είστε έτοιμοι να αφήσετε έναν αχαρτογράφητο κόσμο και να επιστρέψετε στο Normandy, κάντε κλικ στο Επιστροφή στο Normandy ενώ βρίσκεστε μέσα στο Mako.

Εάν είστε πεζοί:

1. Πατήστε το πλήκτρο **ESC** για να προβάλετε τον Υπολογιστή αποστολής (Mission Computer) και, στη συνέχεια, επιλέξτε το Χάρτη (Map).
2. Κάντε κλικ στο Επιστροφή (Return) στο Normandy.

Mako

Το Mako είναι όχημα μεταφοράς πεζικού μάχης ή πλανητικό όχημα. Μεταφέρει εσάς και την ομάδα σας στο πεδίο της μάχης, όπου εξασφαλίζει πυρά υποστήριξης και κάλυψη.

Για να μπείτε εσείς και η ομάδα σας στο Mako, στοχεύστε το και στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο **E**.

Για να οδηγήσετε το Mako, πατήστε το πλήκτρο **W**. Πατήστε το πλήκτρο **S** για να κάνετε όπισθεν, και τα πλήκτρα **A** και **D** για να στρίψετε αριστερά και δεξιά. Πατήστε το **SPACEBAR** για να πηδήξετε επάνω από ανώμαλο έδαφος ή για να αποφύγετε εχθρικά πυρά.

Πατήστε το αριστερό πλήκτρο **shift** για κοντινό πλάνο στην κάμερα του πυροβόλου, κάντε αριστερό κλικ για να πυροδοτήσετε το κανόνι και κάντε κλικ για να ρίξετε με το πολυβόλο.

Για να βγείτε από το Mako, βρείτε ασφαλές και σταθερό έδαφος και στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο **Q**. Προσέξτε το εξωτερικό επίπεδο κινδύνου προτού ξεκινήσετε, καθώς σε κάποια εχθρικά περιβάλλοντα υπάρχει ο κίνδυνος να επιβιώσετε για περιορισμένο χρονικό διάστημα.

Οι ενδείξεις HUD του οχήματος προβάλλουν το επίπεδο υγείας και ασπίδας για τα μέλη της ομάδας, καθώς και την κατάσταση των όπλων και του εξοπλισμού για το Mako.

Πώς να επισκευάσετε το Mako

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τζελ γενικής χρήσης για να επισκευάσετε το Mako στο πεδίο της μάχης, πατώντας το πλήκτρο **F**. Ωστόσο, προτού κάνετε κάτι τέτοιο, πρέπει να ακινητοποιήσετε το Mako, να παραμείνετε μέσα σε αυτό και να μην πυροβολείτε.

ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΗ

Ορισμένα κιβώτια ή πόρτες είναι κλειδωμένα και μπορείτε να τα ανοίξετε μόνο εάν παραβιάσετε την κλειδαριά τους με τη βοήθεια του εργαλείου γενικής χρήσης και του ταλέντου σας στην αποκρυπτογράφηση. Όταν συναντάτε μια συσκευή ασφαλείας μπορείτε να την παραβιάσετε με μη αυτόματο τρόπο ή με τη βοήθεια του τζελ γενικής χρήσης.

Η διαδικασία της αποκρυπτογράφησης απαιτεί τη χρήση του εργαλείου γενικής χρήσης, προκειμένου να εισχωρήσετε στο μηχανισμό ασφαλείας και να παρακάμψετε τα τείχη προστασίας και τους σαρωτές. Όταν προσπαθείτε να παραβιάσετε με μη αυτόματο τρόπο το σύστημα, πρέπει να ολοκληρώσετε τη διαδικασία μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα.

Μετακινήστε το ποντίκι για να περιστρέψετε τον ανιχνευτήρα γύρω από το εργαλείο γενικής χρήσης και στη συνέχεια, κάντε κλικ για να κατευθυνθείτε προς μία πύλη, ή κάντε δεξί κλικ για να οπισθοχωρήσετε από μία πύλη. Διαφορετικά, μπορείτε να πατήσετε τα πλήκτρα **A**/**D** για να κινήσετε δεξιά/αριστερά το εργαλείο γενικής χρήσης και, στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο **W** ή το πλήκτρο **S** για να προχωρήσετε ή να οπισθοχωρήσετε, αντίστοιχα, από μία πύλη.

Ένα ταλέντο είναι ένας τομέας εξειδίκευσης που μπορεί να βελτιωθεί καθώς προχωράτε στο παιχνίδι. Καθώς αποκτάτε εμπειρία, συγκεντρώνετε Βαθμούς ταλέντου (Talent points) που μπορείτε να ξοδέψετε για να βελτιώσετε διάφορες πτυχές του χαρακτήρα σας.

Τα ταλέντα που που είναι διαθέσιμα για εσάς και την ομάδα σας καθορίζονται από την κατηγορία που επιλέξατε στην Δημιουργία χαρακτήρα (Character Creation). Στις φάσεις ενεργοποίησης, που σημαδεύονται με την εμφάνιση εικονιδίων επάνω στο ταλέντο, ξεκλειδώνετε νέες ικανότητες ή άλλα ταλέντα στην οθόνη Ομάδα (Squad).

Ταλέντα μάχης (Combat Talents)

Πιστόλια (Pistols) – Η χρήση πιστολιών αυξάνει την ευστοχία και τις ζημιές που προκαλείτε. Ενεργοποιεί την ικανότητα Σκοπευτή (Marksman), η οποία σας επιτρέπει για σύντομο χρονικό διάστημα να πυροβολείτε πιο γρήγορα και εύστοχα.

Καραμπίνα (Shotgun) – Η χρήση καραμπίνας αυξάνει την ευστοχία και τις ζημιές που προκαλείτε. Ενεργοποιεί την ικανότητα Μακελειό (Carnage), η οποία σας επιτρέπει να εξαπολύσετε μία πανίσχυρη βολή από την καραμπίνα σας που θα εξολοθρεύσει τους εχθρούς.

Τουφέκια επίθεσης (Assault Rifles) – Η χρήση τουφεκιών επίθεσης αυξάνει την ευστοχία και τις ζημιές που προκαλείτε. Ενεργοποιεί την ικανότητα Εξολόθρευση (Overkill), η οποία σας επιτρέπει να πραγματοποιείτε μεγαλύτερες και πιο εύστοχες βολές με το όπλο σας.

Τουφέκια ελεύθερου σκοπευτή (Sniper Rifles) – Η χρήση τουφεκιών ελεύθερου σκοπευτή αυξάνει την ευστοχία και τις ζημιές που προκαλείτε. Ενεργοποιεί την ικανότητα Εκτέλεση (Assassination), η οποία αυξάνει τη ζημιά που θα προκαλέσει η επόμενη βολή ελεύθερου σκοπευτή που θα εξαπολύσετε.

Θωράκιση (Armor) – Βελτιώνει την ανθεκτικότητα της θωράκισής σας απέναντι στα χτυπήματα και ανάλογα με την κατηγορία στην οποία ανήκετε, ενδεχομένως να σας δώσει τη δυνατότητα να εξοπλιστείτε με πιο βαριά θωράκιση. Ενεργοποιεί την ικανότητα Ενίσχυση ασπίδας (Shield Boost), η οποία αποκαθιστά τις ασπίδες σας στη μάχη.

Εκπαίδευση επίθεσης (Assault Training) – Αυξάνει τις ζημιές που προκαλούνται από συμπλοκές και όπλα. Ενεργοποιεί την ικανότητα Έκρηξη αδρεναλίνης (Adrenaline Burst), η οποία μηδενίζει τους χρόνους αναπλήρωσης ισχύος όλων των ταλέντων σας έτσι ώστε να μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε άμεσα.

Φυσική κατάσταση (Fitness) – Ενισχύει την υγεία σας, αυξάνοντας το ανώτατο όριο ζημιάς που μπορείτε να υποστείτε προτού πεθάνετε. Ενεργοποιεί την ικανότητα Ανοσία (Immunity), η οποία αυξάνει την προστασία σας από ζημιές για σύντομο χρονικό διάστημα.

Εκπαίδευση φαντάσματος (Spectre Training) – Αυξάνει την υγεία, την ευστοχία και την αποτελεσματικότητα όλων των επιθέσεων και των δυνάμεων. Παρέχει την ικανότητα Ενότητα (Unity), η οποία σας επιτρέπει να ξαναζωντανέψετε τα μέλη της ομάδας σας εάν πληγωθούν στη μάχη.

Τεχνικά ταλέντα (Tech Talents)

Αφανισμός (Damping) – Αυξάνει την ακτίνα δράσης των τεχνολογικών ναρκών σας. Ενεργοποιεί το Πεδίο αφανισμού (Damping Field), το οποίο αναστέλλει τις τεχνικές και βιοτικές ικανότητες των εχθρών σας στη μάχη.

Αποκρυπτογράφηση (Decryption) – Σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε τζελ γενικής χρήσης, για να παραβιάζετε συστήματα ασφαλείας και να ανοίγετε πόρτες ή κιβώτια. Τελικά, ενεργοποιεί το Σαμποτάζ, (Sabotage) το οποίο αχρηστεύει γρήγορα τα όπλα των εχθρών στη μάχη.

Αλλοίωση κωδικών (Hacking) – Αυξάνει την ταχύτητα επαναφόρτισης των τεχνολογικών ναρκών προσέγγισης. Τελικά, ενεργοποιεί την TN (τεχνητή νοημοσύνη) των ικανοτήτων αλλοίωσης κωδικών, με την οποία μπορείτε να ελέγχετε την TN των ρομποτικών εχθρών έτσι ώστε να επιτίθενται σε οποιονδήποτε βρίσκεται κοντά τους, ακόμα και εναντίον των ομοίων τους.

Ηλεκτρονική (Electronics) – Αυξάνει την ανθεκτικότητα των ασπίδων και σας επιτρέπει να παρακάμπτετε τα συστήματα ασφαλείας ορισμένων κλειδωμένων αντικειμένων. Ενεργοποιεί επίσης τη χρήση της Υπερφόρτωσης (Overload), η οποία προκαλεί ζημιές ή εξουδετερώνει τις ασπίδες των εχθρών στη μάχη.

Βιοτικά ταλέντα (Biotic Talents)

Ρίψη (Throw) – Δημιουργεί ένα βιοτικό πεδίο το οποίο εκτοξεύει αντικείμενα εντός της εμβέλειάς του.

Ανύψωση (Lift) – Δημιουργεί ένα βιοτικό πεδίο το οποίο ανυψώνει αντικείμενα στον αέρα.

Παραμόρφωση (Warp) – Δημιουργεί ένα βιοτικό πεδίο το οποίο σιγά-σιγά αποσυνθέτει κάθε αντικείμενο που χτυπά, προκαλώντας ζημιές και μειώνοντας προσωρινά την αποτελεσματικότητα της θωράκισης.

Ιδιομορφία (Singularity) – Δημιουργεί ένα βιοτικό πεδίο το οποίο κάνει τα αντικείμενα να πετάνε και να συγκρούονται βίαια μεταξύ τους.

Εμπόδιο (Barrier) – Δημιουργεί ένα βιοτικό πεδίο το οποίο απορροφά τα πυρά των όπλων.

Στάση (Stasis) – Δημιουργεί ένα βιοτικό πεδίο το οποίο περικυκλώνει και απομονώνει κάθε αντικείμενο με το οποίο έρχεται σε επαφή, εμποδίζοντας τους εχθρούς να κινηθούν ή να επιτεθούν, αλλά εμποδίζοντας και εσάς να τους προκαλέσετε ζημιά.

Πρόσθετα ταλέντα

Γοητεία (Charm) – Αυξάνει τις επιλογές Γοητείας (Charm) κατά τη διάρκεια συνομιλίας και μειώνει τις πιστωτικές μονάδες που χρειάζεστε για να αγοράσετε αντικείμενα στα καταστήματα.

Εκφοβισμός (Intimidate) – Αυξάνει τις επιλογές Εκφοβισμού (Intimidate) κατά τη διάρκεια συνομιλίας και αυξάνει τις πιστωτικές μονάδες που κερδίζετε όταν πουλάτε αντικείμενα στα καταστήματα.

Ταλέντα κατηγορίας (Class Talents)

Ορισμένα ταλέντα αποτελούν αναπόσταστο μέρος συγκεκριμένης κατηγορίας χαρακτήρων:

Στρατιώτης (Soldier) – Βελτιώνει την υγεία και την αναπλήρωσή της.

Μηχανικός (Engineer) – Μειώνει το χρόνο επαναφόρτισης των τεχνικών ικανοτήτων και αυξάνει την τεχνική ανθεκτικότητα.

Ειδήμων (Adept) – Μειώνει το χρόνο επαναφόρτισης των βιοτικών ικανοτήτων και αυξάνει τη βιοτική ανθεκτικότητα.

Εισβολέας (Infiltrator) – Αυξάνει τις ζημιές που προκαλούνται από τεχνολογικές νάρκες και μειώνει την υπερθέρμανση των τουφεκιών ελεύθερου σκοπευτή και των πιστολιών.

Φρουρός (Sentinel) – Μειώνει το χρόνο επαναφόρτισης των τεχνικών και βιοτικών ικανοτήτων, αυξάνει την ευστοχία και τις ζημιές που προκαλούν τα πιστόλια και παρέχει ικανότητα Σκοπευτή (Marksman).

Προωθημένος μαχητής (Vanguard) – Αυξάνει τη βιοτική ανθεκτικότητα και τη ζημιά που προκαλούν οι καραμπίνες και τα πιστόλια.

Αναβάθμιση ταλέντου (Talent Upgrade)

Εσείς και τα μέλη της ομάδας σας έχετε στη διάθεσή σας έναν κατάλογο ταλέντων, ο οποίος περιλαμβάνει τις ικανότητες, την εκπαίδευση και τα δυνατά σημεία κάθε χαρακτήρα. Ξοδεύοντας Βαθμούς ταλέντου (Talent points), ισχυροποιούνται ορισμένες πτυχές του χαρακτήρα, οι οποίες τελικά οδηγούν στην εμφάνιση νέων τρόπων επίθεσης, τομέων ενδιαφέροντος, δεξιοτήτων και ικανοτήτων.

Βαθμοί ταλέντου (Talent Points)

Χρησιμοποιήστε τους Βαθμούς ταλέντου (Talent points) που έχετε συγκεντρώσει για να αγοράσετε καλύτερες θέσεις στην κατάταξη.

Πατήστε το πλήκτρο **ESC** για να μεταβείτε στον Υπολογιστή αποστολής (Mission Computer) και, στη συνέχεια, πατήστε το πλήκτρο **U** ή το για να επιλέξετε Ομάδα. Κάντε κλικ στη διαθέσιμη ενότητα ενός ταλέντου ή κάντε κλικ στα εικονίδια + και -, για να προσθέσετε ή να αφαιρέσετε θέσεις κατάταξης.

Ειδίκευση (Specialization)

Η ειδίκευση ενισχύει τα ταλέντα συγκεκριμένων κατηγοριών. Όταν ολοκληρώσετε μία αποστολή του Στρατού της Συστημικής Συμμαχίας (Systems Alliance Military), επιλέξτε μία εξειδίκευση για τον χαρακτήρα σας, αυξάνοντας τους μέγιστους Βαθμούς ταλέντου (Talent points) που μπορείτε να ξοδέψετε για τα ταλέντα συγκεκριμένων κατηγοριών.

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

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 Per-formed 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 Evanochko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Information Systems - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Information Systems - Facilities
Mike Patterson
Information Systems - Infrastructure
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Director of Legal and Business Services
Robert Kallir
Admin Assistants/ Reception
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios Development Team

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

EA Partners

Producer
David Yee
Associate Producer
Michael Doran
Assistant Producer
Craig Krstolic
Sr. Development Director
John Vifian
Development Director
Crystal Sanchez
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
Dave Caron
Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Worldwide Mastering
Michael Yasko

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

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

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

Documentation Layout
Christopher Held

EA Europe

European Mastering Manager
Sam Roberts

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

Sr. Localization Project Manager
Laurent Gibert

Localization Project Manager
Fausto Ceccarelli

Head Localization Tester
Juan Linaje

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

BioWare - Θερμές ευχαριστίες στους:

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond, and all our friends at BioWare Austin.

Θερμές ευχαριστίες στις οικογένειες και τους φίλους μας, η υπομονή και η συμπαράσταση των οποίων μας βοήθησαν να «ταξιδέψουμε» στ' άστρα.

Ανατρέξτε στους συντελεστές του παιχνιδιού για τον πλήρη κατάλογο των μελών της ομάδας του *Mass Effect*.

Προβλήματα με την λειτουργία του παιχνιδιού

- Βεβαιωθείτε ότι ο υπολογιστής σας πληροί τις ελάχιστες απαιτήσεις για αυτό το παιχνίδι και ότι έχετε εγκατεστημένους τους νεότερους οδηγούς για την κάρτα γραφικών και ήχου:

Για κάρτες γραφικών NVIDIA, επισκεφθείτε το **www.nvidia.com** για να τους εντοπίσετε και να τους κατεβάσετε.

Για κάρτες γραφικών ATI, επισκεφθείτε το **www.ati.amd.com** για να τους εντοπίσετε και να τους κατεβάσετε.

- Αν εκτελείτε το παιχνίδι από τον δίσκο, προσπαθήστε να επανεγκαταστήσετε το DirectX από το δίσκο. Κανονικά μπορείτε να το βρείτε στον φάκελο του DirectX που βρίσκεται στο κεντρικό φάκελο του δίσκου. Αν έχετε πρόσβαση στο ιντερνέτ, μπορείτε να επισκεφθείτε το **www.microsoft.com** για να κατεβάσετε την νεότερη έκδοση του DirectX.

Γενικές Συμβουλές για προβλήματα

- Αν έχετε το παιχνίδι σε δίσκο και η οθόνη AutoPlay (Αυτόματης Εκκίνησης) δεν εμφανίζεται αυτόματα για να ξεκινήσει η εγκατάσταση/το παιχνίδι, κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο του οδηγού δίσκου που βρίσκεται στο 'My Computer' (Ο Υπολογιστής μου) και επιλέξτε το AutoPlay.
- Αν το παιχνίδι τρέχει με χαμηλή ταχύτητα, δοκιμάστε να ελαττώσετε την ποιότητα σε μερικές ρυθμίσεις γραφικών και ήχου από το μενού επιλογών του παιχνιδιού. Η ελάττωση της ανάλυσης της οθόνης μπορεί να συμβάλει στην καλύτερη απόδοση του παιχνιδιού.
- For optimum performance when playing, you may like to disable other background tasks (except the EADM application, if applicable) running in Windows.
  Για μέγιστη απόδοση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καλό θα ήταν να απενεργοποιήσετε τις εργασίες παρασκηνίου (εκτός από την εφαρμογή EADM, αν υπάρχει) που τρέχουν στα Windows.

Εάν αντιμετωπίζετε προβλήματα με αυτό το παιχνίδι, το Τμήμα εξυπηρέτησης πελατών της EA μπορεί να σας βοηθήσει.

Το αρχείο *Βοήθειας της EA (EA Help)* προσφέρει λύσεις και απαντήσεις στα πιο κοινά προβλήματα και απορίες σχετικά με την ορθή χρήση αυτού του προϊόντος.

Για να προσπελάσετε το αρχείο Βοήθειας της EA (ενώ έχετε ήδη εγκαταστήσει το παιχνίδι):

Για χρήστες των Windows Vista, πηγαίντε στο **Start > Games,** και κάντε δεξί κλικ στο εικονίδιο του παιχνιδιού και επιλέξτε τον αντίστοιχο σύνδεσμο υποστήριξης από το αναδιπλούμενο μενού.

Για χρήστες παλαιότερων εκδόσεων των Windows, κάντε κλικ στο σύνδεσμο **Technical Support** (Τεχνικής Υποστήριξης) στον κατάλογο παιχνιδιού που βρίσκεται στο μενού **Start (Έναρξη) > Programs (Προγράμματα) [ή All Programs (Όλα τα προγράμματα)].**

Για να προσπελάσετε το αρχείο Βοήθειας της EA (χωρίς να έχετε ήδη εγκαταστήσει το παιχνίδι):

1. Τοποθετήστε το δίσκο του παιχνιδιού στη μονάδα DVD-ROM.
2. Κάντε διπλό κλικ στο εικονίδιο My Computer (Ο υπολογιστής μου), στην επιφάνεια εργασίας. (Για Windows XP, ίσως χρειαστεί να κάνετε κλικ στο κουμπί **Start** και, στη συνέχεια, να κάνετε κλικ στο εικονίδιο My Computer (Ο υπολογιστής μου).
3. Κάντε δεξί κλικ στη μονάδα DVD-ROM με τον δίσκο του παιχνιδιού και, στη συνέχεια, επιλέξτε OPEN (Άνοιγμα).
4. Ανοίξτε το αρχείο **Support > European Help Files> Electronic_Arts_Technical_Support.htm.**

Εάν αφού ακολουθήσετε τις πληροφορίες που βρήκατε στο αρχείο Βοήθειας της EA εξακολουθείτε να αντιμετωπίζετε προβλήματα, επικοινωνήστε με την Τεχνική Υποστήριξη της EA.

Τμήμα εξυπηρέτησης πελατών της EA στο Διαδίκτυο

Εάν έχετε πρόσβαση στο Διαδίκτυο, φροντίστε να επισκεφθείτε την τοποθεσία Τεχνικής υποστήριξης της EA στη διεύθυνση: **http://eusupport.ea.com**

Εδώ θα βρείτε πληθώρα πληροφοριών σχετικά με το DirectX, τα χειριστήρια του παιχνιδιού, τα μόντεμ και τα δίκτυα καθώς και πληροφορίες για την τακτική συντήρηση και απόδοση του συστήματος. Η διαδικτυακή τοποθεσία μας περιέχει τις τελευταίες πληροφορίες σχετικά με τα πιο κοινά προβλήματα, βοήθεια συγκεκριμένα για το παιχνίδι και συνήθεις ερωτήσεις (FAQ). Είναι οι ίδιες πληροφορίες που οι τεχνικοί μας χρησιμοποιούν για την επίλυση των δικών σας προβλημάτων απόδοσης. Ενημερώνουμε σε καθημερινή βάση τη διαδικτυακή τοποθεσία υποστήριξης, γι' αυτό ελέγξτε πρώτα εδώ για άμεση επίλυση προβλημάτων.

Στοιχεία επικοινωνίας κέντρου υποστήριξης

Εάν χρειάζεστε περαιτέρω βοήθεια και προτιμάτε να μιλήσετε με τεχνικό, επικοινωνήστε τηλεφωνικά με το Τμήμα εξυπηρέτησης πελατών (9 π.μ.-9 μ.μ., Δευτέρα έως Παρασκευή):

Τηλέφωνο: 0870 243 2435

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το Κέντρο υποστήριξης δεν προσφέρει υποδείξεις και κωδικούς.

Fax: 0870 2413231

Τα τηλεφωνήματα χρεώνονται με βάση τις εθνικές τηλεφωνικές χρεώσεις. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τον πάροχο τηλεπικοινωνιών σας.

Για να μας βοηθήσετε να διαγνώσουμε το πρόβλημα, προτού επικοινωνήσετε μαζί μας, δημιουργήστε στον υπολογιστή σας μια Διαγνωστική αναφορά του DirectX:

Κάντε κλικ στο Start (Έναρξη) > Run… (Εκτέλεση) και πληκτρολογήστε dxdiag. Κάντε κλικ στο OK και όταν η αναφορά είναι έτοιμη, κάντε κλικ στο SAVE ALL INFORMATION... (Αποθήκευση όλων των στοιχείων) και αποθηκεύστε την αναφορά στην επιφάνεια εργασίας των Windows.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι παρακάτω εγγυήσεις ισχύουν μόνο για τα προϊόντα λιανικής πώλησης. Αυτές οι εγγυήσεις δεν ισχύουν για προϊόντα που πωλούνται στο διαδίκτυο μέσω του EA Store ή από τρίτα μέρη.

Περιορισμένη εγγύηση

Η Electronic Arts εγγυάται στον αρχικό αγοραστή του παρόντος λογισμικού προϊόντος ηλεκτρονικών υπολογιστών ότι το μέσο εγγραφής όπου είναι εγγεγραμμένα τα προγράμματα του λογισμικού δεν θα παρουσιάσει ελαττώματα του υλικού και της κατασκευής για 12 μήνες από την ημερομηνία αγοράς. Εντός αυτής της περιόδου, τα ελαττωματικά μέσα θα αντικατασταθούν, εάν το αρχικό προϊόν επιστραφεί στην Electronic Arts στην παρακάτω διεύθυνση, μαζί με χρονολογημένη απόδειξη της αγοράς, μια δήλωση περιγραφής των ελαττωμάτων, το ελαττωματικό μέσο και τη διεύθυνσή σας. Η παρούσα εγγύηση είναι επιπρόσθετη και δεν επηρεάζει με κανέναν τρόπο τα συνταγματικά σας δικαιώματα. Η παρούσα εγγύηση δεν ισχύει για τα προγράμματα λογισμικού, τα οποία παρέχονται «ως έχουν», ούτε για τα μέσα που υπέστησαν κακή χρήση, βλάβη ή υπερβολική φθορά.

Επιστροφές μετά το πέρας της εγγύησης

Η Electronic Arts θα αντικαταστήσει το μέσο που έχει καταστρέψει ο χρήστης, εφόσον το επιτρέπουν τα τρέχοντα αποθέματα, σε περίπτωση που το αρχικό μέσο επιστραφεί με επιταγή ή ταχυδρομική εντολή 7,50 λιρών Αγγλίας για κάθε CD, πληρωτέες στην Electronic Arts Ltd. Μην παραλείψετε να συμπεριλάβετε όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με το ελάττωμα, το ονοματεπώνυμό σας, τη διεύθυνσή σας και, όπου είναι δυνατόν, έναν αριθμό τηλεφώνου στον οποίο μπορούμε να επικοινωνήσουμε μαζί σας τις πρωινές ώρες.

Electronic Arts Customer Warranty, PO Box 1096, Guildford, GU1 9JN, United Kingdom.

Η εγγύηση της Electronic Arts δεν καλύπτει μεταχειρισμένα προϊόντα, ο χρήστης των οποίων δεν είναι ο πρώτος τελικός χρήστης του προϊόντος.

ΣΑΣ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΣΤΕ!

Βοηθήστε μας να διαμορφώσουμε το μέλλον της αγαπημένης σας εμπειρίας επιστημονικής φαντασίας, συμμετέχοντας στη διαδικτυακή κοινότητα *Mass Effect* της BioWare.

Εγγραφείτε για να αποκτήσετε δωρεάν λογαριασμό στη διαδικτυακή κοινότητα της BioWare, προκειμένου να λαμβάνετε ειδικό περιεχόμενο, να επικοινωνείτε με την ομάδα ανάπτυξης του *Mass Effect*, να στέλνετε μηνύματα σε αποκλειστικά φόρουμ, να συνεισφέρετε περιεχόμενο, να κερδίζετε αναγνώριση για τη δουλειά σας και να είστε μέλος μιας από τις πιο ενδιαφέρουσες διαδικτυακές κοινότητες.

Λάβετε το ενημερωτικό δελτίο για τη διαδικτυακή κοινότητα της BioWare και ενημερωθείτε για τα τελευταία νέα, τις νέες ανακοινώσεις παιχνιδιού και πολλά άλλα σχετικά με το *Mass Effect*!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare logo and Mass Effect and the Mass Effect logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT is a trademark of Creative Technology Ltd in the United States and/or other countries. Facial animation software provided by OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.

EAQ01606226MT