MASS EFFECT™

BIOWARE®

PREVENTION DES RISQUES D'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant.

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance, y compris dans la vie de tous les jours. Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

TABLE DES MATIERES

1 Prévention des risques d'épilepsie
4 Installation du jeu
5 Démarrage
6 Toutes les commandes
8 L'univers de Mass Effect™
9 Création de personnage
12 Jouer
16 Carte de la galaxie
18 Système de combat
23 Equipement
25 Informations sur le commando
27 Astra Incognita
28 Véhicule
29 Décryptage
30 Talents
34 Générique
37 Amélioration des performances
38 Service consommateurs
39 Garantie

Vous pouvez également obtenir une version électronique de ce manuel en vous enregistrant sur masseffect.com/manual/ (site en anglais).

www.electronicarts.fr

INSTALLATION DU JEU

REMARQUE : pour les informations de configuration, veuillez consulter le fichier LisezMoi.

Installation par disque :

Pour installer le jeu, insérez le disque dans le lecteur de disque et suivez les instructions à l'écran.

Après avoir installé le jeu, vous pouvez le lancer par son menu de démarrage automatique ou en cliquant sur le bouton Démarrer de Windows.

Pour lancer les jeux sur Windows Vista™, cliquez sur le bouton Démarrer puis sur Jeux. Sur les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le bouton Démarrer puis sur Programmes (ou Tous les programmes) afin de sélectionner le dossier correspondant à votre jeu.

Installation par EA Store™ :

REMARQUE : vous pouvez accéder aux instructions de téléchargement dans la section Service Consommateur du logiciel EA Store.

Une fois que le jeu a été téléchargé par le logiciel EA Download Manager, une icône d'installation apparaît. Cliquez sur cette icône et suivez les instructions à l'écran.

Lancez le jeu (une fois qu'il a été installé) directement à partir du logiciel EA Download Manager.

REMARQUE : si vous avez déjà acheté un jeu et que vous souhaitez l'installer sur un autre poste, téléchargez et installez le logiciel EA Download Manager sur ce deuxième poste, lancez l'application et connectez-vous avec votre compte EA. Sélectionnez le titre approprié dans la liste qui s'affiche puis cliquez sur le bouton Démarrer pour télécharger le jeu.

L'ambiance de *Mass Effect* est encore meilleure avec une carte Sound Blaster® !

La carte Sound Blaster® X-Fi™ de Creative (compatible EAX® ADVANCED HD™) assure un rendu sonore d'une qualité exceptionnelle. Non seulement elle vous offre des effets audio EAX® ADVANCED HD™ immersifs d'une fidélité à toute épreuve, mais sa capacité à gérer plusieurs sons en même temps vous permet également d'entendre plusieurs voix distinctement avec des performances 3D très rapides.

L'ambiance sonore de *Mass Effect* tire profit du traitement EAX® ADVANCED HD™ pour vous faire vivre une expérience audio unique sur tout matériel pris en charge. Pour vivre toute l'étendue des effets sonores de Mass Effect, utilisez une carte son de la série Sound Blaster® X-Fi™.

Pour en savoir plus sur la carte Sound Blaster® X-Fi™, veuillez visiter **http://soundblaster.com** (site en anglais).

Remarque importante pour obtenir des graphismes de qualité et des performances optimales :

Mass Effect utilise des techniques avancées de rendu graphique pour les effets spéciaux et pour vous offrir une expérience de jeu en temps réel absolument remarquable.

Ce jeu a été développé et testé pour des cartes graphiques NVIDIA GeForce des séries 6, 7 et 8. Pour une expérience proche de la perfection, nous vous recommandons d'utiliser une carte de la série NVIDIA GeForce 8.

Les cartes GeForce 8600 ou plus permettent d'activer, dans le jeu, tous les effets spéciaux NVIDIA à des résolutions plus élevées.

DEMARRAGE

Pour lancer ***Mass Effect*** (lorsque le CD est dans le lecteur) :

Pour lancer les jeux sur Windows Vista™, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur **Jeux**. Sur les versions précédentes de Windows™, cliquez sur le bouton **Démarrer** puis sur **Programmes** (ou **Tous les programmes**).

CONNEXION INTERNET, AUTHETIFICATION EN LIGNE PERIODIQUE ET CONTRAT DE LICENCE POUR UTILISATEUR FINAL SONT NECESSAIRES POUR JOUER. POUR PLUS D'INFORMATION RENDEZ VOUS SUR **WWW.ELECTRONICARTS.FR**

TOUTES LES COMMANDES

Commandes générales

Action	Clavier
Interaction	**E** ou **ENTREE**
Dégainer/Rengainer	**A**
Ordinateur de mission	**ECHAP**
Carte	**C**
Equipement	**I**
Commando	**U**
Journal	**J**
Codex	**O**
Sauvegarde rapide	**F6**

Navigation

Action	Clavier
Déplacement	**Z/S/Q/D**
Regarder/Viser	Souris
Courir	**MAJ** gauche
Marcher	**W**
S'accroupir	**CTRL** gauche

Armement

Action	Clavier
Tirer	Clic-droit
Zoom	Maintenir le bouton droit de la souris enfoncé
Lancer/activer grenade	**R**
Premiers secours	**F**
HUD tactique	Maintenir la **BARRE D'ESPACE**
Arme précédente/suivante	**[K/L]**
Pistolet	**F1**
Fusil à pompe	**F2**
Fusil d'assaut	**F3**
Fusil à lunette	**F4**

Capacités

Action	Clavier
HUD tactique	Maintenir la **BARRE D'ESPACE**
Afficher/Masquer les raccourcis	**V**
Raccourcis 1 – 8	**1 – 8**

Ordres

Action	Clavier
HUD tactique	**Maintenir la BARRE D'ESPACE**
Avancer	Touche fléchée haut
Regroupement	Touche fléchée bas
Attaquer	Touche fléchée gauche
Tenir position	Touche fléchée droite

Véhicule

Action	Clavier
Mitrailleuse	Bouton gauche de la souris
Canon	Bouton droit de la souris
Zoom tourelle	**MAJ** gauche
Sauter	**BARRE D'ESPACE**
Réparer	**F**

Nous sommes en 2183 et l'humanité, désormais capable de dépasser la vitesse de la lumière, est entrée en contact avec de nombreuses races extraterrestres. Elle lutte à présent pour se faire une place sur l'échiquier galactique.

Vous êtes le commandant Shepard, officier des forces armées de l'Alliance interstellaire, seule et unique ligne de défense de l'humanité face aux menaces d'une vaste galaxie. De vos actions et décisions dépendra le sort de l'espèce humaine ... et de toute la galaxie.

CREATION DE PERSONNAGE

Dans le menu principal, cliquez sur NOUVELLE CARRIERE. Vous accédez alors à la base de données de l'ordinateur de mission. Définissez votre profil et confirmez votre identité.

Deux choix s'offrent à vous lors de la création de votre personnage :

- Incarner le commandant Shepard par défaut et choisir son prénom.
- Créer un personnage personnalisé jusque dans les moindres détails.

Création de personnage

Commencez par saisir le prénom du commandant Shepard.

Choisissez ensuite votre historique prémilitaire : Terrien, Colon ou Stellaire. Ce choix aura une incidence sur la manière dont vos interlocuteurs vous traiteront dans le jeu.

Sélectionnez un profil psychologique : Impitoyable, Héros de guerre ou Rescapé.

Sélectionnez votre classe de personnage. Si vous choisissez le personnage par défaut, il sera soldat.

Classes

Il existe six classes de base accessibles au joueur et à deux coéquipiers, couvrant jusqu'à trois domaines de compétence. Certaines classes concentrent toutes leurs capacités dans un seul domaine, d'autres les répartissent pour une plus grande polyvalence.

Les compétences militaires optimisent les dégâts infligés à vos ennemis. Les compétences technologiques permettent de pirater les systèmes de sécurité et d'affaiblir l'arsenal ennemi. Les compétences biotiques, enfin, permettent au personnage de manipuler son environnement par la force de son esprit.

Soldat (spécialiste militaire)

Le soldat est un guerrier endurci capable de se sortir de toutes les situations de combat. Disposant d'une santé élevée et d'un vaste choix d'armes, il peut également porter une armure lourde. Ce type de personnage révèle tout son potentiel au coeur de l'action, dans les situations où la seule règle est de survivre à ses adversaires.

Ingénieur (technologue)

L'ingénieur est un expert en technologie, capable de manipuler son environnement à l'aide de compétences spécifiques. Personnage versatile, il peut modifier le champ de bataille pour avantager ses alliés, guérir les membres de son groupe ou affaiblir l'ennemi (neutralisation d'arme et destruction de boucliers).

Adepte (spécialiste biotique)

Aucun autre personnage n'égale l'adepte sur le plan de la puissance biotique pure, qui lui permet de modifier l'environnement par la simple force de son esprit. L'adepte utilise ses pouvoirs biotiques pour manipuler les objets (et les ennemis) qui l'entourent. Son rôle au combat est de neutraliser ou d'handicaper l'ennemi tout en dispensant des attaques d'une puissance extraordinaire.

Franc-tireur (militaire/technologue)

Le franc-tireur est le guerrier technologique par excellence, préférant la ruse et la furtivité à la force pure. Son rôle est d'obtenir un avantage positionnel en combat. Il est toutefois plus dépendant de la qualité de son équipement que les autres classes.

Porte-étendard (biotique/militaire)

Le porte-étendard est un puissant guerrier qui combine les pouvoirs offensifs de l'adepte et du soldat. Il a accès à une vaste panoplie d'armes, d'armures et de pouvoirs biotiques. Il se caractérise surtout par l'impressionnant pouvoir d'arrêt de ses attaques.

Sentinelle (biotique/technologue)

La sentinelle est la classe la plus polyvalente, capable de combiner technologie et pouvoirs biotiques pour manipuler son environnement, protéger ses coéquipiers, affaiblir l'ennemi ou l'attaquer directement. Les sentinelles excellent tout particulièrement dans les domaines de la protection (barrière cinétique) et des soins.

Personnalisation du visage

L'écran de personnalisation du visage vous permet de donner un visage unique à votre personnage. Vous pouvez personnaliser tout le visage ou vous concentrer sur un élément tel que le nez ou les yeux. Naviguez dans chaque section pour ajuster un large éventail de caractéristiques faciales. Choisissez Finaliser pour accepter le visage créé.

Conversation

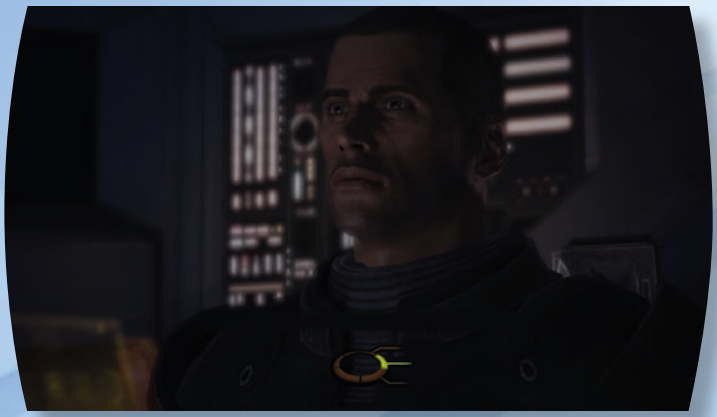
Le système de dialogue des cinématiques de *Mass Effect*, basé sur la roue de conversation au bas de l'écran, vous permet d'orienter l'évolution de votre personnage et du scénario comme vous l'entendez.

Les options sur le côté gauche de la roue vous permettent d'approfondir les conversations, tandis que celles du côté droit accélèrent généralement le déroulement du dialogue.

Les choix de la partie supérieure de la roue correspondent en général au côté conciliateur de votre personnage (coopération, méthodes altruistes). A l'inverse, les choix de la partie inférieure correspondent à une approche plus pragmatique (agressivité, méthodes expéditives).

Si vous investissez des points dans le talent Charme ou Intimidation, vous déverrouillerez de nouvelles options sur le côté gauche de la roue dans les conversations futures. Les options Charme apparaissent en bleu. Les options Intimidation apparaissent en rouge. (Voir ***Talents* p. 30** pour en savoir plus.)

Cliquez sur la réponse de votre choix pour découvrir la cinématique correspondante. Dès que la roue de conversation apparaît, vous pouvez choisir votre réponse. Votre personnage émettra alors sa réplique au bon moment. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** pour interrompre ou passer une réplique.



HUD hors combat

Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous gagnez des points d'expérience (XP) en explorant de nouvelles zones et en dialoguant avec d'autres personnages. Lorsque vous pouvez interagir avec quelque chose ou quelqu'un, votre viseur bleu se remplit d'un cercle. Appuyez sur **ENTREE** pour interagir.

1. Barre de sélection
2. Symbole de focalisation

L'écran affiche brièvement vos XP. L'écran Commando de l'ordinateur de mission indique également les XP gagnés. (Voir ***Informations sur le commando* p. 25** pour en savoir plus.)

Nouvelle entrée dans l'ordinateur de mission

XP gagnés

Total de XP

Mini-carte

Ordinateur de mission

Appuyez sur **ECHAP** pour afficher l'ordinateur de mission. Cliquez sur un élément pour confirmer votre choix. Lorsqu'une zone a été mise à jour depuis votre dernière visite, elle clignote.

L'ordinateur de mission vous donne accès aux informations suivantes :

Equipement	Afficher les armes, armures et objets actuellement équipés, ainsi que les options pour se munir de nouveaux objets.
Options	Modifier la jouabilité, les commandes, les options graphiques et audio, etc. La plupart de ces options ont une incidence sur la difficulté du jeu ou le rendu visuel; ne manquez pas de les consulter.
Carte	Examiner votre position actuelle et les divers points d'intérêt.
Sauvegarder	Sauvegarder votre partie en l'état.
Commando	Consulter vos statistiques et celles de vos coéquipiers.
Charger	Charger une sauvegarde existante, manuelle ou automatique.
Journal	Consulter les tâches actuelles et récentes.
Codex	Découvrir une multitude de détails sur l'univers de *Mass Effect*.

Combat

Le système de combat de *Mass Effect* offre un degré de précision et de contrôle remarquable.

Pour dégainer ou ranger votre arme, appuyez sur **A**.

Pour changer d'arme, utiliser une capacité spéciale ou donner un ordre de déplacement à l'un des membres de votre commando, appuyez longuement sur la **BARRE D'ESPACE** pour parcourir les armes, capacités et commandes disponibles. Cliquez sur les ordres que vous voulez donner aux membres de votre commando, puis relâchez la **BARRE D'ESPACE** pour reprendre la partie. (Voir ***Système de combat* p. 18** pour plus de détails.)

Evolution des personnages

Passage de niveau

Vos coéquipiers et vous pouvez gagner des niveaux en accumulant des XP. Pour ce faire, vous devez vaincre des ennemis, utiliser certaines compétences et accomplir des missions.

Les XP sont réunis dans une réserve commune à tout le commando, à laquelle chacun contribue. Tous les membres du commando passent au niveau supérieur en même temps (même ceux qui se trouvent sur le vaisseau Normandy et qui ne font pas partie du commando actif).

Bénéfices du passage de niveau

Quand un personnage passe au niveau supérieur :

- Sa santé augmente. Vous pouvez accroître ce bonus via vos talents.
- Vous gagnez des points de talents, qui vous serviront à acquérir des grades dans les divers talents.

Niveau supérieur automatique et annulation des points de talents

Cliquez sur Niveau sup. auto pour répartir automatiquement vos points de talents.

Après avoir investi des points de talents, vous pouvez cliquer sur Annuler les points de talents si vous souhaitez annuler vos choix.

CARTE DE LA GALAXIE

La carte de la galaxie se trouve au centre du pont de commandement du Normandy. Pour y accéder, montez sur la passerelle et sélectionnez l'image holographique de la galaxie. La carte est disponible sur quatre niveaux galactiques de plus en plus détaillés.

Cliquez sur un point de la carte pour vous rendre à la destination sélectionnée. Faites un clic-droit pour effectuer un zoom arrière. Appuyez sur **ECHAP** pour quitter la carte.

Galaxie

Cette carte représente l'ensemble de la galaxie et les différents secteurs reliés par des relais cosmodésiques.

Secteur

Cette carte recense les systèmes explorables du secteur et les différentes destinations possibles à l'intérieur de chaque système (planètes, champs d'astéroïdes, stations spatiales, etc.).

Système

Cette carte affiche une vue détaillée du système sélectionné, notamment des informations sur son étoile et sur les corps célestes que vous pouvez explorer.

Planète

Cette carte affiche les caractéristiques détaillées de l'objet ou du corps céleste autour duquel vous orbitez, comme ses données astronomiques ou d'éventuelles informations de quête.

SYSTEME DE COMBAT

Le HUD (affichage tête haute) inclut les éléments suivants :

Réticule de visée	Cible les objets autour de vous. Les ennemis apparaissent en rouge, les alliés en bleu. Les mines et autres obstacles s'affichent en orange.
Barre de statut du commando	Affiche en temps réel la santé et les boucliers de vos coéquipiers et vous-même, ainsi que le statut de déplacement du commando.
Radar	Indique les ennemis à portée et les points de destination définis à l'écran Carte.
Barre de sélection	Affiche le nom de l'objet sélectionné et la fonction contextuelle de la touche **E**.

Le système de combat permet de contrôler avec précision vos mouvements, vos décisions et la position de la caméra. Les caractéristiques principales sont :

Visée : maintenez le bouton droit de la souris pour déplacer le réticule de visée. Vos tirs et capacités seront dirigés vers le centre de votre réticule.

Aide à la visée : une icône d'aide à la visée indique l'ennemi le plus proche du réticule. Faites un clic-droit pour améliorer la précision de votre arme. (En améliorant la précision de votre arme, vous dépensez des points de talents.)

Précision : une salve trop soutenue réduit progressivement la précision de l'arme. En améliorant votre maîtrise d'une arme, vous retarderez cette perte de précision.

La précision est réduite par :

- **Le recul** – L'utilisation d'une arme à feu engendre un effet de recul qui réduit la précision.
- **L'essoufflement** – La course finit par vous essouffler. (Appuyez sur **MAJ** gauche pour courir ou charger un ennemi.)

HUD tactique

Le HUD tactique vous permet de mettre la partie en pause pour faire des choix d'armes, donner des ordres et utiliser des capacités.

Pour accéder à vos capacités et à vos armes ainsi que pour donner des commandes de déplacement, maintenez la **BARRE D'ESPACE** pour afficher le HUD tactique.

En maintenant la **BARRE D'ESPACE** enfoncée, passez votre souris au-dessus des icônes de capacités pour obtenir plus d'informations. Sélectionnez une capacité, une arme ou un ordre tactique.

Pour assigner votre choix sur la cible correspondante (élément de l'environnement, unité alliée ou ennemie), faites un clic-droit et maintenez le bouton de la souris enfoncé afin de sélectionner votre cible. Vous pouvez donner simultanément des ordres aux membres de votre commando (attaquer, tenir position, se déplacer, courir) et utiliser des commandes de capacités ou de changement d'arme. Pour exécuter la capacité, la commande ou le changement d'arme, relâchez la **BARRE D'ESPACE**.

Assignation de raccourcis clavier

Vous pouvez faire un glisser-déposer des capacités de Shepard dans les emplacements prévus pour les raccourcis clavier en haut à gauche du HUD, pour utiliser par la suite vos capacités bien plus rapidement. Appuyez ensuite en cours de partie sur la touche de raccourci de votre choix pour utiliser la capacité correspondante.

Ordres du commando

Utilisez les touches fléchées pour donner des ordres à vos coéquipiers sur le champ de bataille :

- Appuyez sur Flèche haut pour envoyer vos coéquipiers à l'endroit indiqué.
- Appuyez sur Flèche bas pour qu'ils se mettent à couvert.
- Appuyez sur Flèche gauche pour qu'ils attaquent un ennemi précis.
- Appuyez sur Flèche droite pour leur ordonner de se regrouper et de vous suivre.

Armes

Pistolets

Les pistolets sont très précis, ont peu de recul et s'utilisent facilement en se déplaçant. Ils sont efficaces dans une grande gamme de portées mais infligent des dégâts limités. Soldats, ingénieurs, adeptes, porte-étendards et francs-tireurs peuvent maîtriser les pistolets.

Fusils à pompe

Dotés d'une cadence de tir lente et d'un recul important, les fusils à pompe sont néanmoins capables d'infliger des dégâts importants sur plusieurs cibles à courte portée. Soldats et porte-étendards peuvent maîtriser les fusils à pompe.

Fusils d'assaut

Le fusil d'assaut est l'arme standard de la plupart des soldats. Elle offre un bon compromis entre puissance, cadence de tir et précision. Seul le soldat peut maîtriser les fusils d'assaut.

Fusils de précision

Le fusil de précision permet d'atteindre des cibles à longue portée et de leur infliger des dégâts importants. Sa cadence de tir est cependant extrêmement lente et il est pour ainsi dire inutile à courte portée. Seuls le soldat et le franc-tireur peuvent maîtriser les fusils de précision.

Grenades

En forme de disque, les grenades de l'alliance peuvent planer sur de grandes distances, mais aussi adhérer à une cible ou à une surface plane pour être déclenchées à distance. Vous seul (le commandant Shepard) pouvez utiliser des grenades.

Appuyez sur **R** pour lancer une grenade, puis à nouveau sur **R** pour la faire exploser. Si vous ne déclenchez pas l'explosion manuellement, la grenade explosera automatiquement après 10 secondes.

Armures

Armures légères

Les armures légères font passer le confort avant tout : la protection qu'elles offrent est modeste, mais le malus de mouvement qui affecte la précision du tir est lui aussi minime. Toutes les classes de personnages peuvent utiliser des armures légères.

Armures intermédiaires

L'armure intermédiaire offre une meilleure protection, mais également des malus de mouvement et de précision plus importants. Les soldats peuvent porter une armure intermédiaire dès le début et les porte-étendards et les francs-tireurs peuvent apprendre à en porter.

Armures lourdes

L'armure lourde offre une protection incomparable, mais inflige de sévères malus de mouvement et de précision. En conséquence, elle est réservée aux soldats de première ligne formés à cet effet. Aucune classe ne peut porter d'armure lourde au début du jeu, et seuls les soldats peuvent obtenir ce privilège.

L'équipement inclut les éléments suivants :

■ Armures	■ Grenades	■ Fusils à pompe
■ Fusils d'assaut	■ OmniTechs	■ Fusils de précision
■ Amplificateurs biotiques	■ Pistolets	

Améliorations («mods»)

Les mods vous permettent de personnaliser et d'améliorer votre équipement en augmentant les dégâts, la résistance des boucliers, etc. Vous ne pouvez améliorer que les armures, armes, munitions et grenades.

Chaque pièce d'équipement possède des emplacements bien définis pour les améliorations. Ainsi, l'emplacement pour munitions d'une arme n'est compatible qu'avec un mod de munitions.

Pour améliorer un équipement, ouvrez l'ordinateur de mission et sélectionnez Équipement. Choisissez ensuite sur l'un des ports pour mods d'un objet équipé pour choisir un mod.

Pour améliorer des munitions, sélectionnez d'abord l'arme concernée puis les munitions pour voir l'amélioration. S'il n'y a pas de munitions c'est que l'amélioration n'est pas disponible. Sélectionner Equiper ou faites un double-clic sur l'amélioration pour confirmer votre choix.

Amplificateurs biotiques

Il est possible de renforcer les pouvoirs d'un biotique en utilisant des amplificateurs (ou "amplis"). Ces petits appareils électroniques sont souvent portés sur l'oreille ou au niveau de la nuque.

OmniTechs

L'OmniTech est un outil de diagnostic multifonction doublé d'un microatelier, communément utilisé dans diverses situations de combat (piratage, décryptage, réparation, etc.).

Ressources

Containers

Universellement répandus, les containers renferment souvent de l'équipement de valeur et d'autres ressources. Ils ont généralement l'apparence de casiers ou de caisses en métal. Vous ne pouvez pas y ranger d'objets.

Omni-gel

Vous pouvez recycler les matériaux technologiques environnants et les convertir en une pâte multifonction nommée omni-gel. Utilisez l'omni-gel avec un OmniTech pour les tâches d'électronique ou de décryptage. Vous pouvez également vous en servir pour réparer le Mako, votre véhicule.

Crédits

Les crédits sont la principale unité monétaire de la galaxie.

Médi-gel

Ce gel à application médicale permet de guérir blessures et contusions. Vous pouvez en récupérer dans votre environnement ou auprès de personnages non joueurs (PNJ). Certaines boutiques vous permettent également d'accroître votre charge de médi-gel. Appuyez sur **F** pour utiliser les Premiers secours.

Informations sur les équipiers

Sélectionnez Commando dans l'ordinateur de mission pour afficher les informations disponibles pour chaque équipier, notamment :

1. Nom
2. Classe
3. Apparence
4. Jauges de conciliation et de pragmatisme (Shepard uniquement)
5. Expérience et niveau
6. Santé
7. Talent(s) déverrouillé(s)
8. Talent(s) verrouillé(s)
9. Description du talent
10. Points de talents restants

Niveau actuel

Le niveau actuel représente votre progression personnelle, en fonction de votre expérience.

Quand vous avez assez d'expérience pour passer au niveau supérieur, vous gagnez des points de talents que vous pouvez investir pour acquérir des grades supérieurs et de nouveaux talents.

Santé

Affiche votre santé actuelle et votre maximum. La santé représente l'aptitude à encaisser les blessures. Si elle tombe à zéro, vous mourez. Votre santé maximale augmente pendant la partie.

Points d'expérience

Affiche votre total de points d'expérience (XP) ainsi que le total à atteindre pour passer au niveau suivant.

Jauges de conciliation et de pragmatisme

Ce sont les indicateurs de vos choix dans le jeu.

La jauge de conciliation augmente après chaque action altruiste, diplomatique ou charitable. Les personnages conciliants remplissent leurs objectifs en servant la justice sans chercher à imposer leurs valeurs à autrui.

La jauge de pragmatisme augmente après chaque action agressive, égoïste ou expéditive. Les personnages pragmatiques valorisent l'efficacité, par-delà bien et mal.

Talents

Vous pouvez augmenter vos talents militaires, technologiques et biotiques en leur attribuant des points, mais aussi activer des capacités spéciales.

Vos coéquipiers améliorent leurs talents de la même façon que vous. (Voir ***Talents*** **p. 30** pour plus de détails.)

Choix du commando

Cet écran vous permet de constituer un commando équilibré en fonction des talents militaires, biotiques et technologiques de chacun.

Utilisez la souris pour passer d'un coéquipier disponible à un autre. Cliquez sur un membre pour ajouter ou retirer un coéquipier. Cliquez sur Examiner le commando à tout moment pour plus de détails sur votre commando. Cliquez sur Accepter pour valider vos choix.

Vous ne pouvez choisir les membres de votre commando qu'à deux occasions :

- Lorsqu'un nouveau coéquipier se joint à vous.
- En quittant le Normandy. Remontez à bord si vous souhaitez recomposer votre groupe.

Constituez votre commando avec soin : lorsque vous aurez franchi le sas du Normandy, il n'est pas dit que vous puissiez y retourner avant longtemps.

Destination : les astres inconnus

Au cours de vos missions dans la Travée de l'Attique, vous croiserez de nombreuses planètes inexplorées, présentant parfois d'étranges anomalies. Pour découvrir leurs mystères, il vous faudra atterrir et les explorer.

Depuis la carte de la galaxie, sélectionnez un secteur, un système et enfin une planète permettant un atterrissage.

Une fois à la surface, explorez les environs dans votre Mako, équipé de puissants capteurs capables de détecter les ennemis, les ressources et les anomalies technologiques.

Sur un monde inexploré (terra incognita), utilisez la carte de la zone pour découvrir ce qui se trouve à proximité. Faites un clic-droit sur la carte pour définir une destination. Cette destination sera représentée par une flèche sur votre radar.

Quitter un monde inexploré

Lorsque vous voulez quitter un monde inexploré et revenir au Normandy, cliquez sur Retourner au Normandy quand vous êtes à bord du Mako.

Si vous êtes à pied :

1. Appuyez sur **ECHAP** pour afficher l'ordinateur de mission et sélectionner la carte.
2. Cliquez ensuite sur Retourner au Normandy.

Mako

Le Mako est un véhicule blindé de transport de troupes et d'appui d'artillerie. Il permet de vous emmener sur le front avec votre commando, et vous fournit soutien armé et couverture.

Pour ordonner à votre commando de monter dans le Mako, cliquez dessus puis appuyez sur **E**.

Pour conduire le Mako, appuyez sur **Z**. Appuyez sur **S** pour faire marche arrière, et sur **Q** et **D** pour aller vers la gauche ou la droite. Appuyez sur la **BARRE D'ESPACE** pour activer vos micropropulseurs afin de négocier un terrain escarpé ou esquiver un projectile ennemi.

Appuyez sur **ALT GAUCHE** pour zoomer avec la caméra de l'arme, faites un clic-droit pour tirer au canon et un clic-gauche pour utiliser la mitrailleuse.

Pour quitter le Mako, placez-vous sur un terrain sûr et stable puis appuyez sur **A**. Avant de quitter le véhicule, vérifiez l'indice de danger de votre environnement : certaines atmosphères hostiles ne vous permettent que quelques instants de survie.

Le HUD du véhicule affiche la santé et les boucliers de votre commando, ainsi que le statut des armes et de l'équipement du Mako.

Réparation du Mako

Vous pouvez réparer le Mako à tout moment avec de l'omni-gel, en appuyant sur **F**. Pour ce faire, vous devez toutefois stopper le véhicule, rester à l'intérieur et cesser le feu.

DECRYPTAGE

Le décryptage vous permet de pirater les systèmes de sécurité des portes et des containers avec de l'omni-gel. Si vous trouvez un système de sécurité, vous pouvez utilisez de l'omni-gel ou le pirater manuellement.

Pour décrypter un système, utilisez votre OmniTech pour pirater le mécanisme de sécurité et déjouer les pare-feux et les scanners ennemis. Si vous essayez de pirater le système manuellement, vous devez réaliser l'opération de décryptage dans le temps imparti.

Déplacez la souris pour orienter la sonde autour de l'OmniTech, puis faites un clic-gauche pour avancer d'un cran ou faites un clic-droit pour revenir en arrière dans l'opération de décryptage. Vous pouvez également appuyer sur **Q** ou **D** pour vous positionner autour de l'OmniTech vers la gauche ou vers la droite, puis appuyez sur **Z** ou **S** pour avancer ou reculer d'un cran.

TALENTS

Un talent est un domaine d'expertise dans lequel vous pouvez progresser en cours de partie. En gagnant de l'expérience, vous obtiendrez des points de talents qui vous serviront à améliorer votre personnage comme vous l'entendez.

Les talents disponibles pour vous et votre commando dépendent de la classe sélectionnée lors de la création de personnage. A certains paliers d'activation, signalés à l'écran Commando par des icônes dans le talent sélectionné, vous pouvez déverrouiller de nouvelles capacités ou de nouveaux talents.

Talents militaires

Pistolets – Améliore la précision et les dégâts au pistolet. Ce talent active la capacité Tireur d'élite, qui permet d'améliorer temporairement la cadence de tir et la précision.

Fusils à pompe – Améliore la précision et les dégâts au fusil à pompe. Ce talent active la capacité Carnage, qui transforme le tir suivant en une puissante décharge à fort pouvoir destructeur.

Fusils d'assaut – Améliore la précision et les dégâts au fusil d'assaut. Ce talent active la capacité Surpuissance, qui vous permet de tirer des rafales plus longues et plus précises.

Fusils de précision – Améliore la précision et les dégâts au fusil de précision. Ce talent active la capacité Assassinat, qui augmente les dégâts infligés par votre prochain tir au fusil de précision.

Armures – Augmente la quantité de dégâts que votre armure peut absorber. Si votre classe le permet, vous pourrez également vous former au port d'armures plus lourdes. Ce talent active la capacité Recharge de bouclier, qui régénère les boucliers de votre armure en combat.

Formation d'assaut – Augmente les dégâts de vos tirs et de vos coups de crosse. Ce talent active la capacité Montée d'adrénaline, qui permet de rendre toutes les autres capacités immédiatement disponibles.

Aptitude physique – Augmente la santé, ce qui vous permet de subir plus de dégâts avant d'être mis hors combat. Ce talent active la capacité Immunité, qui augmente votre protection pendant un court laps de temps.

Formation de Spectre – Augmente la santé, la précision et l'efficacité de tous vos pouvoirs et attaques. Ce talent active la capacité Unité, qui vous permet de réanimer vos coéquipiers s'ils sont mis hors combat.

Talents technologiques

Atténuation – Augmente le rayon de déflagration de vos mines. Ce talent active le champ Atténuation qui neutralise les capacités biotiques et technologiques de l'ennemi.

Décryptage – Permet de pirater les systèmes de sécurité des portes et des containers avec de l'omni-gel. Ce talent permet de déverrouiller Sabotage, qui neutralise rapidement les armes de l'ennemi en combat.

Piratage – Améliore le délai d'utilisation de vos mines technologiques. Améliorez ce talent pour déverrouiller la capacité Piratage d'IA, qui influe sur les circuits logiques des ennemis synthétiques pour les pousser à s'entre-tuer.

Electronique – Augmente la résistance de vos boucliers et vous permet de pirater le système de sécurité de certains objets. Ce talent active également la capacité Surcharge, qui endommage ou neutralise les boucliers ennemis en combat.

Talents biotiques

Projection – Génère un champ biotique qui projette en arrière les objets affectés.

Lévitation – Génère un champ biotique qui soulève les objets affectés dans les airs.

Déchirure – Génère un champ biotique capable d'endommager les objets affectés et de réduire temporairement l'efficacité des armures.

Singularité – Génère un champ biotique qui crée un vortex au point d'impact, capable d'aspirer les objets à proximité.

Barrière – Génère une barrière biotique qui absorbe les tirs.

Stase – Génère un champ biotique qui rend la cible incapable de toute action mais la protège aussi d'éventuels dégâts.

Autres talents

Charme – Améliore les options de charme dans les dialogues et réduit le coût d'achat des objets en boutique.

Intimidation – Améliore les options d'intimidation dans les dialogues et augmente le prix de revente des objets en boutique.

Talents de classe

Certains talents sont spécifiques à une classe de personnage :

Soldat – Améliore la santé et la régénération de santé.

Ingénieur – Réduit le délai d'utilisation des capacités technologiques et augmente la technorésistance.

Adepte – Réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et augmente la résistance biotique.

Franc-tireur – Augmente les dégâts des mines technologiques et réduit l'échauffement des pistolets et fusils de précision.

Sentinelle – Réduit le délai d'utilisation des capacités biotiques et technologiques, augmente les dégâts et la précision au pistolet et confère la capacité Tireur d'élite.

Porte-étendard – Augmente la résistance biotique et les dégâts au pistolet et au fusil à pompe.

Amélioration de talent

Vous et vos coéquipiers possédez chacun une liste de talents, représentant vos capacités, vos forces et votre formation. En leur attribuant des points de talents, vous améliorerez certains aspects du personnage et accéderez à de nouvelles attaques, de nouveaux pouvoirs et de nouvelles compétences.

Points de talents

Améliorez votre niveau avec des points de talents.

Appuyez sur **ECHAP** pour ouvrir l'ordinateur de mission et sélectionnez Commando ou appuyez sur **U** en cours de partie. Cliquez sur une section de talents disponible puis cliquez sur les icônes + ou - pour changer le niveau de chaque talent.

Spécialisation

La spécialisation permet d'améliorer les talents spécifiques à votre classe. Après avoir terminé une mission facultative de l'Alliance interstellaire, vous aurez la possibilité de choisir une spécialisation pour votre personnage. Cette spécialisation vous permet d'augmenter le nombre maximum de points de talents que vous pouvez investir dans l'un de ces talents.

GENERIQUE

BioWare

Directeur de projet
Casey Hudson

Responsable conception
Preston Watamaniuk

Responsable rédaction
Drew Karpyshyn

Directeur de l'infographie
Derek Watts

Responsable programmation
David Falkner

Producteurs exécutifs
Ray Muzyka (PDG)
Greg Zeschuk (Président)

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

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

Directeur, département animation et cinématiques
Steve Gilmour

Infographie personnages
Mike Spalding – Responsable
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Art conceptuel
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

Infographie interface
Nelson Housden

Infographie niveaux
Mike Trottier – Responsable
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

Infographie technique
Adrien Cho – Responsable
Brian Chung
Jeff Vanelle

Infographie effets visuels
Shareef Shanawany – Responsable
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Directeur, département infographie
Dave Hibbein

Conception audio
Steven Sim – Responsable
Michael Kent – Responsable associé
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Conception des systèmes cinématiques
Brad Prince – Responsable

Conception cinématiques
Ken Thain – Responsable
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Concepteurs système
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Concepteurs techniques
Dusty Everman – Responsable
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Rédacteurs
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Correctrice
Cookie Everman

Directeur, département conception
Kevin Barrett

Chefs de projet
Yanick Roy – Responsable
Corey Andruko

Producteurs adjoints
Steve Lam
Nathan Plewes

Productrice doublage anglais et ressources externes
Shauna Perry

Productrices adjointes ressources externes
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Chef de projet localisation
John Campbell

Directeur, département production
Duane Webb

Responsable des outils
Darren Wong

Programmeurs
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

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

Programmeurs graphismes
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Programmeurs audio
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Directeur adjoint, département programmation
Aaryn Flynn

Analystes AQ
Scott Langevin – Responsable
Bob McCabe – Responsable conception
Kim Hansen – Responsable technique
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

Programmeurs AQ
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

Testeurs AQ
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

Directeur, département AQ
Phillip DeRosa

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

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

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

Production additionnelle
Alain Baxter

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

Bande originale, compositeurs
Jack Wall - Responsable
Sam Hulick

Musique additionnelle
Richard Jacques
David Kates

Musique créditée
m4 part II
Composé et interprété par Faunts

Direction artistique (VO)
Ginny McSwain

Caroline Livingstone
Chris Borders
Casting
Tikiman Productions, Inc.
Doublage VO
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)
Edition additionnelle des dialogues
Dave Chan

Doublage de *Mass Effect*

Steve Barr
Urdnot Wrex
Autres voix
Kimberly Brooks
Ashley Williams
Keith David
Capitaine David Anderson
Seth Green
Jeff "Joker" Moreau
Jennifer Hale
Commandant Shepard (femme)
Autres voix
Lance Henriksen
Amiral Steven Hackett
Ali Hillis
Liara T'Soni
Brandon Keener
Garrus Vakarian
Mark Meer
Commandant Shepard (homme)
Autres voix
Marina Sirtis
Matriarche Benezia
Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Autres voix
Raphael Sbarge
Kaidan Alenko
Fred Tatasciore
Saren
Autres voix
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
Capture de mouvements
Giant Studios
Scans 3D
3D Eyetronics

Equipe BioWare Externe

Directeur de projet
Diarmid Clarke
Producteur associé
Darcy Pajak

Equipe BioWare Live

Producteur technique adjoint
Derek French
Assistant de production
Steve Lam
Equipe développement PC BioWare
Responsable programmation
Owen Borstad
Programmation
Steven Hand
Productrice de la localisation
Jenny McKearney
Assistant de production de la localisation
Ryan Warden
Responsable AQ
Homan Sanaie
Analyste conception AQ
Billy Buskell
Testeurs AQ
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich
Conception additionnelle
Christina Norman
AQ additionnelle
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin
Programmation additionnelle
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John WetMiller

Marketing BioWare

Responsable marketing
Ric Williams
Art
Sheridon Routley
Mike Sass
Communauté
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Responsable marketing
Jarrett Lee
Directeur marque adjoint
Randall Bishop
Relations presse
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Internet
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley
Gestion et administration BioWare
Directeur opérations développement
Darryl Horne
Directeur du développement commercial
Richard Iwaniuk
Directeur financier et administratif
Kevin Gunderman
Directeur des services administratifs
Jo-Marie Langkow
Finances / salaires
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Directeur des ressources humaines
Derek Sidebottom
Ressources humaines
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Directeur des systèmes d'information
Vince Waldon
Systèmes d'information - Application
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Lee Evanochko
Systèmes d'information - Bureau
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Systèmes d'information - Installations
Mike Patterson
Systèmes d'information - Infrastructure
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Directeur juridique et commercial
Robert Kallir
Réception/assistants administration
Crystal Ens
Teresa Meester
Keri Clark
Lanna Mess

Equipe de développement Demiurge Studios

Responsable infographie
Katie Stampf
Art
Andrew Cormier
Affaires commerciales et juridiques
Bill Reed
Responsable de la conception
Dan Chretien
Ingénierie
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Responsable projet
Bill McFadden
Production
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Responsable AQ
Jimmy Storey
AQ
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

Producteur
David Yee
Producteur associé
Michael Doran
Assistant de production
Craig Krstolic
Directeur de développement senior
John Vifian
Directeur du développement
Crystal Sanchez
Remerciements
David DeMartini
Evelyn Walker
Jon Horsley

Ben Smith
Chris Serra
Micah Loucks
Steve Arnold
Edwin Caparaz
DJ Powers
Steve D'Eredita
Brent Dady
Raphael Ruland

EA Redwood Shores

Directeur AQ
Dave Steele

Responsable AQ
Matthew Brown

Responsable tests senior
Robert Walton

Responsable projet AQ
Daniel Allender

Responsables adjoints AQ
Raasahn Browder
Jonathan Yan

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

Responsable adjoint EARS LQA
Aleef Shehadeh

Testeurs EARS LQA
Matt Danuser
Matt Zenel
Huey Ngo
Daniel Canton

Responsable soutien AQ
Dave Koerner

Responsables conformité AQ
Josh Riemersma
Mark Johnson
Matt Landi
Steve Jenkins

Testeurs conformité AQ
Sam Worf
Chris Anjos

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

Mastering international
Michael Yasko

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

Soumission et conformité Amérique du Nord (NASC)
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Matthew Salazar
Joyce Sacman

Contrôle qualité consommateurs – Amérique du Nord (CQC-NA)
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Bobby Williams
Kyle Killion
Garrett Muldoon
Chance Shiflett

Mise en page de la documentation
Christopher Held

EA Europe

Directeur mastering européen
Sam Roberts

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

Chef de projet localisation senior
Laurent Gibert

Chef de projet localisation
Fausto Ceccarelli

Testeur localisation principal
Juan Linaje

Testeurs localisation
Alexander Bowman
Paolo Catozzella
Damien Haimovici
Tirdad Nosrati
David Monteiro
Frederica Rossi

Remerciements particuliers de BioWare

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond et tous nos amis de BioWare Austin.

Remerciements tout particuliers à nos familles et amis dont la patience et le soutien nous ont permis d'atteindre les étoiles.

Référez-vous au générique dans le jeu pour la liste complète de l'équipe de *Mass Effect*.

Problèmes d'exécution du jeu

- Veuillez prendre le temps de vous assurer que votre système est conforme à la configuration minimum nécessaire et que vous avez installé les pilotes de carte vidéo et de carte son les plus récents :
  Pour les pilotes de cartes vidéo NVIDIA, veuillez vous rendre sur **www.nvidia.fr** pour vous les procurer.
  Pour les pilotes de cartes vidéo ATI, veuillez vous rendre sur **www.ati.amd.com** (site en anglais) pour vous les procurer.
- Si vous utilisez la version disque de ce jeu, essayez de réinstaller DirectX à partir du disque. Ce logiciel est généralement situé dans un dossier DirectX situé à la racine du disque. Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez visiter le site **www.microsoft.com** (site en anglais) pour télécharger la dernière version de DirectX.

Astuces générales de dépannage

- Si vous possédez la version disque de ce jeu et que le menu de démarrage automatique ne se lance pas pour l'installation ou l'exécution du jeu, faites un clic-droit sur l'icône du lecteur de disque dans le Poste de travail puis activez la fonctionnalité de "démarrage automatique".
- Si le jeu présente des ralentissements, essayez de réduire la qualité de certains effets vidéo et sonores dans le menu d'options du jeu. La réduction de la résolution de l'écran peut permettre d'améliorer les performances.
- Pour des performances de jeu optimales, vous pouvez désactiver votre antivirus (sauf pour le jeu en ligne) ou les applications d'arrière-plan de Windows.

SERVICE CONSOMMATEURS

Afin de vous permettre d'obtenir un diagnostic des dysfonctionnements que vous rencontrez lors de l'utilisation d'un jeu PC, Electronic Arts vous suggère d'utiliser les outils mis à votre disposition sur le site **http://www.electronicarts.fr**, rubrique «Aide technique».
Vous y trouverez les FAQ les plus récentes pour nos jeux en cliquant sur le lien situé dans la rubrique «Aide en ligne». Si vous n'arrivez pas à résoudre votre problème, utilisez le Formulaire de Contact pour poser une question à un technicien de notre Service consommateurs qui vous répondra dans les plus brefs délais.
Si cela n'est pas suffisant pour résoudre votre problème ou si vous préférez parler à un technicien, vous pouvez joindre notre Service consommateurs pour la France métropolitaine au :

0890 560 560

(0,15 €/min depuis un poste fixe, hors surcoût éventuel selon opérateur)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

Vous pouvez joindre notre Service consommateurs pour la Suisse au :

0900 900 998

(CHF 1,9/min)

du lundi au samedi de 09h00 à 20h00

REMARQUE : le Service consommateurs ne propose pas de codes ou solutions de jeu.

Afin de nous aider à diagnostiquer le problème de façon optimale, veuillez générer un diagnostic DirectX de votre PC avant de nous appeler.

Pour démarrer l'outil de diagnostic DirectX :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows, puis sur «Exécuter…». Dans la boîte de dialogue, tapez dxdiag et cliquez sur «OK».
2. Cliquez sur «Enregistrer toutes les informations…» afin d'enregistrer une copie du rapport, que vous pourrez ensuite consulter et imprimer. Assurez-vous de disposer d'une copie de ce rapport lors de votre contact avec le Service Consommateurs d'Electronic Arts.

Remarque : si vous avez acheté ce jeu sur EA Store, vous pouvez accéder au contrat de licence pour utilisateur final sur
http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/fr_FR/eula.pdf

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique «Retour après la garantie», accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus «en l'état», ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le «Retour après la garantie».

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

Service consommateurs Electronic Arts

TSA 30211 - 13859 Aix-en-Provence Cedex 3

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 20 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

ATTENTION : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

ON A BESOIN DE VOUS !

Façonnez le futur de votre jeu de science-fiction favori et intégrez la communauté en ligne Mass Effect de BioWare.

Ouvrez un compte BioWare et activez-le. Vous pourrez ainsi poster des messages sur des forums spécifiques, accéder à du contenu exclusif mais aussi communiquer avec les développeurs de Mass Effect, soumettre vos créations personnelles, être reconnu pour votre contribution, envoyer des messages aux autres membres et, enfin, participer à l'une des meilleures communautés du net.

Recevez la lettre d'informations officielle de la communauté de BioWare afin d'obtenir les toutes dernières actualités sur Mass Effect, découvrir les dernières annonces sur le jeu, et bien plus encore !

www.masseffect.com (site en anglais)

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Tous droits réservés. BioWare, le logo BioWare et Mass Effect sont des marques commerciales ou des marques déposées d'EA International (Studio and Publishing) Ltd. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. EA et le logo EA sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Ce jeu utilise la technologie Bink Video. Copyright © 1997-2008 par RAD Game Tools, Inc.

EAF01606226MT