MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

AVVERTIMENTO SULL'EPILESSIA

Leggi con attenzione prima di utilizzare questo gioco o di lasciarlo usare ai tuoi bambini.

Alcuni soggetti possono essere colti da attacchi epilettici o da perdita di coscienza quando sono esposti a particolari luci lampeggianti o a determinati schemi luminosi.

Esiste la possibilità che questi soggetti siano colti da un attacco mentre guardano la televisione o usano alcuni videogiochi. Questo potrebbe accadere anche a individui senza precedenti medici legati a sintomi epilettici, o che non sono mai stati soggetti ad attacchi epilettici.

Se in passato tu o altri membri della tua famiglia avete manifestato dei sintomi riconducibili all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) dopo essere stati esposti a luci lampeggianti, consultate il medico prima di giocare.

Si consiglia ai genitori di sorvegliare sempre i loro bambini durante l'utilizzo di videogiochi. In caso di sintomi come vertigini, vista annebbiata, spasmi oculari o muscolari, perdita di coscienza, disorientamento e convulsioni, è indispensabile sospendere IMMEDIATAMENTE l'uso del prodotto e contattare il medico.

Precauzioni da seguire durante il gioco

- Non stare troppo vicino allo schermo: siedi distante dal monitor, tanto quanto te lo permette la lunghezza dei cavi di collegamento.
- Cerca di utilizzare i videogiochi su schermi di piccole dimensioni.
- Non giocare quando sei stanco o dopo aver dormito poco.
- Gioca sempre in ambienti illuminati adeguatamente.
- Riposati un minimo di 10/15 minuti per ogni ora di gioco.

SOMMARIO

1 Avvertimento sull'epilessia
4 Installare il gioco
5 Avvio
6 Elenco completo dei comandi
8 L'universo di Mass Effect™
9 Creazione del personaggio
12 Come si gioca
16 Mappa galattica
18 Dettagli sul combattimento
23 Inventario
25 Dati della squadra
27 Mondi inesplorati
28 Veicolo
29 Decrittazione
30 Abilità
34 Riconoscimenti
37 Consigli in merito alle prestazioni
38 Assistenza tecnica
39 Garanzia

Gli utenti registrati possono trovare una versione elettronica di questo manuale all'indirizzo: **masseffect.com/manual/**

www.ea.com

INSTALLARE IL GIOCO

NOTA: per i requisiti di sistema, consulta il file Readme_it.

Per installare (da disco):

Inserisci il disco nell'unità disco e segui le istruzioni sullo schermo.

Una volta installato il gioco, puoi avviarlo tramite il menu AutoRun, oppure localizzando il collegamento al gioco nel menu Start.

In Windows Vista™, i giochi si trovano nel menu **Start > Giochi**, mentre nelle versioni precedenti di Windows™ si trovano nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

Quando EA Download Manager ha completato il download del gioco, clicca sull'icona d'installazione che appare e segui le istruzioni sullo schermo.

Il gioco, una volta installato, si avvia direttamente tramite EA Download Manager.

NOTA: se hai già acquistato un titolo e desideri installarlo su un altro PC, per prima cosa scarica e installa EA Download Manager sul secondo PC, quindi avvia l'applicazione e collegati con il tuo account EA. Seleziona il titolo appropriato dall'elenco che compare, quindi clicca sul pulsante di avvio per scaricare il gioco.

Per installare (utenti terze parti online):

Contatta il rivenditore digitale attraverso cui hai acquistato il gioco per sapere come installarlo o scaricarne e reinstallarne un'altra copia.

***Mass Effect* rende al meglio con Sound Blaster®!**

La scheda audio Sound Blaster® X-Fi™ di Creative è una soluzione compatibile con EAX® ADVANCED HD™ che assicura la migliore esperienza audio possibile. Non solo genera coinvolgenti effetti EAX® ADVANCED HD™ con un livello di fedeltà superiore, ma ti offre anche un elevato numero di voci (ossia di fonti simultanee di riproduzione sonora) e prestazioni 3D eccezionalmente alte.

Gli effetti sonori di Mass Effect sono arricchiti dall'audio ambientale EAX® ADVANCED HD™ per consentire un'esperienza incomparabile sull'hardware supportato. Per godere al meglio dell'esperienza sonora di Mass Effect, raccomandiamo l'uso di una scheda audio della serie Sound Blaster® X-Fi™.

Per ulteriori informazioni su Sound Blaster X-Fi, visita il sito **http://soundblaster.com**.

AVVIO

Per avviare il gioco (con il disco nell'unità):

In Windows Vista™, i giochi si trovano nel menu **Start > Giochi**, mentre nelle versioni precedenti di Windows™ si trovano nel menu **Start > Programmi** (o **Tutti i programmi**).

PER GIOCARE SONO RICHIESTI CONNESSIONE A INTERNET, AUTENTICAZIONE ONLINE PERIODICA E ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE. MAGGIORI DETTAGLI DISPONIBILI ALL'INDIRIZZO WWW.EA.COM.

ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Generale

Azione	Tastiera
Interagisci	**E** o **INVIO**
Estrai/Riponi arma	**Q**
Computer missione	**ESC**
Mappa	**M**
Equipaggiamento	**I**
Squadra	**U**
Diario	**J**
Codex	**O**
Salvataggio rapido	**F6**

Navigazione

Azione	Tastiera
Muovi su/giù/a sinistra/a destra	**W/S/A/D**
Guarda/prendi la mira	Mouse
Assalto	**MAIUSC** sinistro
Modifica velocità di movimento	**Z**
Abbassati	**CTRL** sinistro

Armi

Azione	Tastiera
Fuoco	Pulsante sinistro del mouse
Zoom	Pulsante destro del mouse premuto
Lancia/Fai esplodere granata	**R**
Pronto soccorso	**F**
Interfaccia delle tattiche	**BARRA SPAZIATRICE** premuta
Arma precedente/successiva	**K/L**
Pistola	**F1**
Fucile	**F2**
Fucile d’assalto	**F3**
Fucile di precisione	**F4**

Abilità

Azione	Tastiera
Interfaccia delle tattiche	**BARRA SPAZIATRICE** premuta
Attiva/Disattiva slot rapidi	**V**
Slot rapidi 1 – 8	**1 – 8**

Ordini

Azione	Tastiera
Interfaccia delle tattiche	**BARRA SPAZIATRICE** premuta
Movimento	Tasto freccia su
Adunata	Tasto freccia giù
Attacco	Tasto freccia sinistra
Mantieni la posizione	Tasto freccia destra

Veicolo

Azione	Tastiera
Mitragliatrice	Pulsante sinistro del mouse
Cannone	Pulsante destro del mouse
Zoom torretta	**MAIUSC** sinistro
Propulsori	**BARRA SPAZIATRICE**
Ripara veicolo	**F**

Nell'anno 2183, la razza umana è in grado di viaggiare fra le stelle a velocità superiori a quella della luce ed è entrata in contatto con numerose specie aliene. L'umanità si trova così a lottare per trovare una sua collocazione all'interno dell'ordine galattico.

Nei panni del comandante Shepard dell'Esercito dell'Alleanza dei Sistemi, a bordo della nave spaziale Normandy, rappresenti la prima e unica linea difensiva degli umani nei confronti delle strane meraviglie che popolano la galassia, sconfinata e spesso pericolosa. Le tue azioni e le tue decisioni determineranno il destino della specie umana... e il futuro dell'intera galassia.

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Nel menu principale, seleziona INIZIA NUOVA CARRIERA. Accederai così al database del Computer missione e potrai iniziare a ricostruire il tuo profilo per confermare la tua identità.

Quando inizi a creare il tuo personaggio, hai a disposizione due opzioni:

- Giocare nei panni del comandante Shepard, scegliendo comunque il tuo nome.
- Creare un personaggio personalizzato, con controllo totale su tutti i dettagli.

Creare un personaggio personalizzato

Come prima cosa, digita il nome del comandante Shepard.

Subito dopo, devi definire il passato del tuo personaggio: è un Terrestre, un Colono o uno Spaziale? Questa scelta rappresenta la prima delle numerose variabili che determineranno le reazioni del tuo personaggio durante il gioco.

Scegli quindi il Profilo psicologico: Implacabile, Eroe di guerra o Superstite.

Seleziona la classe del personaggio. Se opti per l'impostazione predefinita, il tuo personaggio sarà un Soldato.

Classi

Esistono sei classi base, con un livello di forza variabile che può riguardare fino a tre aree diverse,

per il giocatore e due compagni di squadra. Alcune classi concentrano tutta la loro forza in un settore di abilità; altre invece la suddividono in due aree, per equilibrare le opzioni tattiche a loro disposizione.

Le abilità di combattimento infliggono il massimo dei danni ai nemici. Le abilità tecnologiche consentono di decrittare i sistemi di sicurezza e di indebolire le armi nemiche. Le abilità biotiche consentono di manipolare il mondo fisico utilizzando gli impulsi cerebrali.

Soldato – Specialista in combattimento

Il Soldato è un tenace guerriero in grado di gestire quasi tutti gli scenari di combattimento. Il Soldato ha un livello di Salute più elevato, può utilizzare un maggior numero di armi rispetto alle altre classi e specializzarsi nell'utilizzo di corazze pesanti. Nel gioco, il ruolo dei Soldati è quello di entrare nel vivo della battaglia, scegliere l'arma più adatta all'attuale situazione tattica e annientare gli avversari.

Ingegnere – Specialista tecnologia

L'Ingegnere è un esperto di tecnologia che, utilizzando le sue abilità specifiche, può manipolare con estrema facilità e rapidità l'ambiente circostante. Nel gioco, il ruolo degli Ingegneri è quello di modificare il campo di battaglia, curare la squadra e ridurre l'efficacia dei nemici (disattivando le armi e abbassando gli scudi).

Adepto – Specialista biotico

L'Adepto è un potente biotico in grado di modificare l'ambiente con la sola forza del pensiero. Può usare le sue abilità biotiche per manipolare tutti gli oggetti presenti sul campo di battaglia, compresi i bersagli nemici circostanti. Nel gioco, il ruolo degli Adepti è quello di inabilitare o indebolire i nemici, infliggendo al tempo stesso gravi danni.

Incursore – Combattimento/Tecnologia

L'Incursore è un guerriero esperto di tecnologia in grado di vincere le battaglie neutralizzando e uccidendo rapidamente i nemici. Nel gioco, il ruolo degli Incursori è quello di trovare strade alternative, equipaggiamento migliore e luoghi in cui appostarsi per ottenere una superiorità strategica sul nemico.

Ricognitore – Biotico/Combattimento

Il Ricognitore è un potente guerriero capace di combinare i poteri offensivi degli Adepti e dei Soldati. Ha accesso a varie tipologie di armi e corazze, e conosce numerose abilità biotiche. Nel gioco, il ruolo dei Ricognitori è quello di eliminare i nemici in modo rapido e brutale.

Sentinella – Biotico/Tecnologia

La Sentinella è la classe più flessibile, dato che possiede abilità biotiche e tecnologiche per manipolare l'ambiente, neutralizzare e attaccare i nemici o difendere la squadra. Nel gioco, il ruolo delle Sentinelle è quello di proteggere i compagni con barriere cinetiche e di curarli utilizzando tecniche mediche avanzate.

Personalizzazione volto

Nella schermata Personalizzazione volto puoi modificare i connotati del tuo personaggio. Puoi personalizzare l'intero volto, oppure concentrarti su un particolare specifico, come gli occhi o il naso. Usa gli indicatori delle varie sezioni per scegliere fra diversi dettagli facciali. Seleziona Finisci per accettare il volto che hai creato.

Conversazione

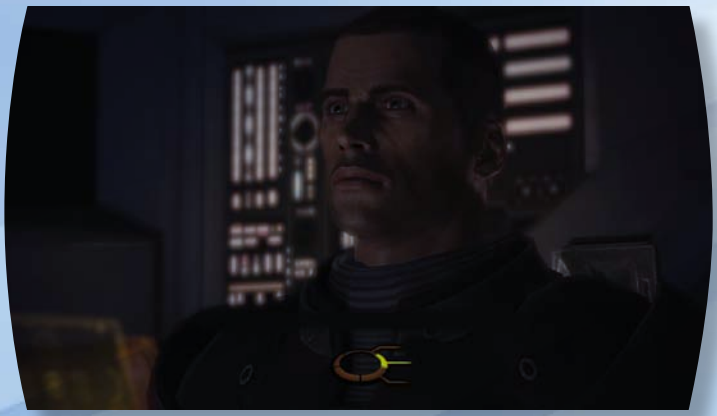
I dialoghi a scelta multipla di *Mass Effect* ti consentono di personalizzare ulteriormente il tuo personaggio e di modificare gli eventi della trama utilizzando il menu circolare nella parte inferiore dello schermo.

Le opzioni nella parte sinistra della ruota approfondiscono la conversazione, mentre quelle a destra servono ad avanzare verso la sua conclusione.

Nella parte superiore della ruota sono visualizzate le opzioni Esemplare, che permettono al tuo personaggio di agire in modo pacifico e altruista. Le opzioni nella parte inferiore, invece, corrispondono ad azioni più aggressive e ostili che aumentano la fama di Rinnegato del tuo personaggio.

Investendo Punti Abilità in Fascino e Intimidazione, sul lato sinistro della ruota compariranno delle nuove opzioni che potranno esserti utili nelle conversazioni seguenti. Le opzioni Fascino compaiono con testo blu. Le opzioni Intimidazione sono visualizzate in rosso. (Per maggiori informazioni, consulta la sezione *Abilità* a pagina 30.)

Clicca sulla tua risposta per visualizzarla in stile cinematico. Non appena compare la ruota della conversazione, puoi scegliere la risposta. Il tuo personaggio pronuncerà la sua battuta nel momento più appropriato. Premi la **BARRA SPAZIATRICE** per interrompere o saltare una linea di dialogo.



Interfaccia non di combattimento

Man mano che avanzi nel gioco, guadagni punti esperienza (PE) esplorando nuovi settori e intrattenendo conversazioni con altri personaggi.

Quando puoi interagire con qualcosa o con qualcuno nel mondo di gioco, l'indicatore blu mostrerà un cerchio, al suo interno. Premi **INVIO** per interagire.

1 Barra di selezione

2 Icona interazione

Sullo schermo compaiono per alcuni istanti i tuoi PE. La schermata Squadra del Computer missione mostra i PE che hai guadagnato. (Per maggiori informazioni, consulta la sezione *Dati della squadra* a pagina 25.)

Nuova voce del Computer missione

PE ottenuti

PE totali

Minimappa

Computer missione

Premi **ESC** per aprire la visualizzazione del Computer missione. Clicca sulla tua scelta per selezionarla. Le sezioni che lampeggiano sono quelle aggiornate di recente.

Il Computer missione ti consente di accedere a informazioni e dettagli in merito a:

Inventario	Visualizza le armi, le corazze e gli altri oggetti in uso, insieme a delle opzioni per equipaggiarne di nuovi.
Impostazioni	Imposta le opzioni relative all'azione di gioco, alle periferiche, alla grafica, all'audio e altro ancora. Molte di queste opzioni incidono sul livello di difficoltà e sull'esperienza visiva; assicurati di passarle in rassegna tutte quante.
Mappa	Visualizza la tua posizione attuale e i vari punti di interesse.
Salva	Salva la partita nello stato e nella posizione attuale.
Squadra	Esamina le statistiche relative al tuo personaggio e ai membri della squadra.
Carica	Carica le partite salvate e quelle salvate automaticamente.
Diario	Visualizza gli incarichi attuali e quelli completati.
Codex	Scopri ogni dettaglio dell'universo di *Mass Effect*.

Combattimento

Il sistema di combattimento di *Mass Effect* garantisce la massima precisione e un controllo assoluto della situazione.

Per estrarre o rinfoderare l'arma, premi **Q**.

Per cambiare arma, usare un'abilità speciale o impartire un ordine di movimento a un membro della squadra, tieni premuta la **BARRA SPAZIATRICE** per esaminare le armi, le abilità e i comandi disponibili. Clicca sugli ordini per ogni membro della squadra, quindi rilascia la **BARRA SPAZIATRICE** per tornare al gioco. (Per maggiori informazioni, consulta la sezione *Dettagli sul combattimento* a pagina 18.)

Avanzare di livello

Aumento di livello

Tu e la tua squadra potete avanzare di livello accumulando PE, assegnati ogni volta che sconfiggi nemici, utilizzi determinate abilità o completi una missione.

La riserva di PE è comune a tutta la squadra. Tutte le azioni della squadra vanno a incrementare questa riserva e l'intera squadra aumenta di livello nello stesso momento, compresi i membri rimasti sulla Normandy, che non prendono direttamente parte all'azione.

Benefici dell'aumento di livello

Quando il tuo personaggio sale di livello, ecco cosa accade:

- La salute aumenta. Alcune abilità possono aumentare questo bonus.
- Ottieni Punti Abilità. Puoi investire questi punti in qualsiasi momento per aumentare il tuo grado.

Aumento livello automatico e Annulla Punti Abilità

Clicca su Aumento livello automatico per distribuire i Punti Abilità automaticamente.

Dopo aver investito dei Punti Abilità, puoi cliccare su Annulla Punti Abilità per annullare le tue scelte.

MAPPA GALATTICA

La mappa galattica è situata al centro della plancia della Normandy. Per accedervi, sali in plancia e seleziona l'immagine olografica della galassia. La mappa galattica si compone di quattro livelli, con dettagli variabili per quanto riguarda la navigazione galattica.

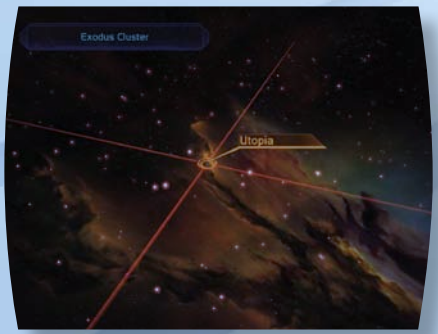
Clicca sulla posizione desiderata per raggiungerla. Clicca con il pulsante destro per ridurre il livello della visuale attuale. Premi **ESC** per uscire dalla mappa galattica.

Livello galattico

Mostra una visuale dall'alto della galassia e degli ammassi stellari collegati con dei portali galattici.

Livello ammasso

Mostra i sistemi stellari esplorabili ed elenca i corpi celesti accessibili nei vari sistemi, come pianeti, campi di asteroidi e strutture artificiali, come le stazioni spaziali.



Livello sistema

Mostra una visuale dettagliata del sistema stellare selezionato, con informazioni sulla stella e sui corpi celesti esplorabili.

Livello pianeta

Mostra informazioni dettagliate sul corpo celeste attorno al quale stai orbitando, compresi dati ed elementi relativi agli eventi in fase di svolgimento.

DETTAGLI SUL COMBATTIMENTO

All'interno dell'Interfaccia vi sono i seguenti elementi:

Mirino	Prende di mira gli oggetti nell'ambiente circostante. I nemici vengono evidenziati in rosso, gli elementi alleati in blu. I pericoli sono segnalati con il colore arancione.
Barra di stato della squadra	Mostra in tempo reale lo stato della squadra, relativamente a salute e scudi. Indica inoltre lo stato di movimento della squadra.
Radar	Mostra i nemici a portata di tiro. Visualizza anche i segnali della mappa di gioco.
Barra di selezione	Mostra il nome dell'oggetto evidenziato e i risultati che puoi ottenere premendo **E**.

Il sistema di combattimento offre comandi di precisione per il movimento, le scelte decisionali e il posizionamento della visuale. Fra le funzioni principali vi sono:

Puntamento: tieni premuto il pulsante destro del mouse per spostare il mirino. Le abilità e il fuoco delle armi sono rivolte sempre verso il centro del mirino.

Mira assistita: l'icona della mira assistita indica il nemico più vicino al mirino. Clicca con il pulsante destro del mouse per aumentare la precisione delle armi per le quali hai già ricevuto un addestramento. (Puoi addestrarti all'uso di un'arma investendo Punti Abilità su di essa.)

Precisione: le lunghe raffiche riducono progressivamente la precisione dell'arma. Più sei addestrato all'uso di un determinato tipo di arma, tuttavia, maggiore è la tua precisione.

La precisione si riduce a causa di:

- **Contraccolpo** – Quando apri il fuoco, un'arma genera un contraccolpo, che va a ridurre la precisione di tiro.
- **Stanchezza** – Scattando troppo spesso finirai per stancarti. (Premi [**MAIUSC** sinistro] per scattare o assalire un nemico).

Interfaccia delle tattiche

L'interfaccia delle tattiche ti consente di mettere in pausa il gioco, scegliendo le armi, impartendo ordini e usando le varie abilità.

Per usare le abilità, cambiare arma o impartire ordini di movimento, tieni premuta la **BARRA SPAZIATRICE** per accedere all'interfaccia delle tattiche.

Mentre tieni premuta la **BARRA SPAZIATRICE**, porta il mouse sopra le varie icone delle abilità, per visualizzare delle informazioni. Clicca sull'abilità che vuoi usare, sull'arma da impugnare o sull'ordine tattico da impartire.

Per scegliere il bersaglio di abilità e ordini tattici, tieni premuto il pulsante destro del mouse e prendi la mira usando il mouse. Puoi impartire comandi ai membri della squadra (attacco, presidio, movimento, adunata) e ordinare loro di usare abilità e cambiare arma, allo stesso tempo. Per attuare l'abilità scelta, o per cambiare l'arma, rilascia la **BARRA SPAZIATRICE**.

Assegnare i tasti rapidi

Puoi anche trascinare e rilasciare una qualsiasi delle abilità di Shepard in uno degli slot rapidi, situati nella parte superiore sinistra dell'interfaccia, in modo da usarle in tempo reale. Premi il tasto numerico corrispondente per utilizzare le abilità presenti negli slot rapidi.

Ordini squadra

Usa i tasti freccia per impartire ordini di squadra sul campo:

- Premi il tasto freccia su per inviare la squadra nella posizione scelta come bersaglio.
- Premi il tasto freccia destra per ordinare alla squadra di mettersi al riparo.
- Premi il tasto freccia sinistra per ordinare alla squadra di attaccare un nemico specifico.
- Premi il tasto freccia giù per ordinare a tutti di raggiungerti e, quindi, di seguirti.

Armi

Pistole

Le pistole sono molto precise, semplici da usare in movimento e con poco contraccolpo. Possono essere efficaci a diverse portate, ma infliggono un danno limitato. Le classi Soldato, Ingegnere, Adepto, Ricognitore e Incursore possono addestrarsi nell'uso delle pistole.

Fucili

I fucili hanno una scarsa velocità di fuoco e un forte contraccolpo, ma se usati a corto raggio possono infliggere gravi danni a bersagli multipli. Le classi Soldato e Ricognitore possono addestrarsi nell'uso dei fucili.

Fucili d'assalto

I fucili d'assalto, armi d'ordinanza di moltissimi gruppi armati, sono un ottimo compromesso tra potenza di fuoco, gittata e precisione. Solo la classe Soldato può addestrarsi nell'uso dei fucili d'assalto.

Fucili di precisione

I fucili di precisione possono colpire bersagli molto distanti con estrema accuratezza, arrecando danni ingenti. Hanno tuttavia una scarsa velocità di fuoco e a distanza ravvicinata sono praticamente inutili. Solo le classi Soldato e Incursore possono addestrarsi nell'uso dei fucili di precisione.

Granate

Le granate dell'Alleanza, a forma di disco, possono planare per lunghe distanze e si agganciano ai bersagli o a qualsiasi superficie piana, per essere poi fatte detonare a distanza. Solo tu puoi usare le granate.

Premi **R** per lanciare una granata, premi di nuovo **R** per farla esplodere. Se non la fai detonare, la granata esploderà automaticamente dopo 10 secondi.

Corazza

Corazza leggera

Le corazze leggere offrono una protezione minima contro il fuoco nemico e limitano le penalità di movimento che incidono sulla precisione dell'arma. Tutte le classi di personaggi possono usare le corazze leggere.

Corazza media

Le corazze medie aumentano il livello di protezione, ma anche le penalità di movimento che incidono sulla precisione dell'arma. I Soldati possono indossare fin dall'inizio le corazze medie, mentre le classi Ricognitore e Incursore possono farlo solo dopo uno specifico addestramento.

Corazza pesante

Le corazze pesanti offrono il massimo livello di protezione contro il fuoco nemico, ma la precisione dell'arma ne risente a causa delle elevate penalità di movimento. Solo i Soldati addestrati per i combattimenti in prima linea possono indossarle. Nessuna classe di personaggi può usare le corazze pesanti, inizialmente: la classe Soldato, però, può farlo dopo uno specifico addestramento.

Fra le tipologie di equipaggiamento vi sono:

■ Corazza	■ Granate	■ Fucili
■ Fucili d'assalto	■ Factotum	■ Fucili di precisione
■ Amplificatori biotici	■ Pistole	

Potenziamenti

I potenziamenti migliorano e personalizzano gli equipaggiamenti, consentendoti di infliggere più danni, potenziare gli scudi e molto altro ancora. Puoi potenziare esclusivamente i seguenti equipaggiamenti: corazze, armi, munizioni e granate.

Ogni oggetto del tuo equipaggiamento possiede slot specifici per il potenziamento. Lo slot munizioni delle armi, per esempio, può essere potenziato solo con un potenziamento delle munizioni.

Per potenziare un equipaggiamento, accedi al Computer missione e seleziona Inventario. Seleziona quindi l'equipaggiamento da potenziare, nella serie di selezione in basso a destra, e clicca sul relativo slot per accedere alla schermata Potenziamento.

Per potenziare le munizioni, seleziona l'arma a cui fanno riferimento e poi clicca sul relativo slot per visualizzare i potenziamenti disponibili. Clicca su quello desiderato per confermare il potenziamento e uscire.

Amplificatori biotici

I biotici possono migliorare i propri poteri in determinate discipline biotiche mediante l'uso di amplificatori. Questi dispositivi speciali sono prevalentemente dei piccoli congegni elettronici che vanno indossati dietro le orecchie o all'altezza della nuca.

Factotum

I Factotum sono strumenti diagnostici e mini-costruttori multifunzione impiegati in molti modi sul campo di battaglia, per esempio per violare sistemi, decrittare o riparare.

Risorse

Container

I container sono presenti su tutti i pianeti e spesso contengono equipaggiamento o risorse preziose. I container hanno l'aspetto di armadietti metallici, o di casse da trasporto. Non è possibile inserire oggetti all'interno dei container.

Omni-Gel

Le componenti tecnologiche che si possono recuperare nell'ambiente di gioco si chiamano omni-gel. Puoi usare l'omni-gel con il Factotum per effettuare operazioni di carattere elettronico o di decrittazione. Usando l'omni-gel puoi anche riparare il Mako, il tuo veicolo.

Crediti

I crediti sono la valuta dell'universo di Mass Effect.

Medi-Gel

Il medi-gel è una sostanza in grado di guarire ferite e curare malattie. Puoi ottenerlo negli ambienti di gioco o dai personaggi non-giocanti. In alcuni negozi puoi anche acquistare un potenziamento della quantità di medi-gel trasportabile. Premi **F** per utilizzare il Pronto soccorso.

Informazioni sui membri della squadra

Seleziona Squadra nel Computer missione per visualizzare una serie di informazioni su ogni membro della squadra. Le informazioni includono:

1. Nome
2. Classe
3. Aspetto
4. Indicatori Esemplare e Rinnegato (solo Shepard)
5. PE e livello
6. Salute
7. Abilità sbloccate
8. Abilità bloccate
9. Descrizione abilità
10. Punti Abilità disponibili

Livello attuale

Mano a mano che guadagni esperienza, il tuo livello attuale riflette i tuoi progressi nel gioco.

Quando ottieni abbastanza esperienza per avanzare al livello successivo, ti vengono assegnati dei Punti Abilità che puoi investire per sbloccare gradi più elevati o nuove abilità.

Salute

Riporta il valore attuale della tua salute e il valore massimo possibile. La salute rappresenta la capacità di assorbire danni in combattimento. Se la tua salute scende a zero, muori. Il valore massimo possibile aumenta mano a mano che progredisci nell'azione di gioco.

Punti esperienza

Elenca i punti esperienza (PE) attualmente in tuo possesso e il numero complessivo necessario per l'avanzamento di livello.

Indicatori Esemplare e Rinnegato

Questi indicatori rappresentano le tue scelte nel corso del gioco.

L'indicatore Esemplare sale di livello quando compi scelte nobili, volte alla cooperazione o al sacrificio. L'Esemplare raggiunge i propri obiettivi facendo la cosa giusta, al momento giusto.

L'indicatore Rinnegato sale di livello quando compi scelte aggressive, egoistiche oppure spietate. Il Rinnegato raggiunge i propri obiettivi ricorrendo a qualsiasi mezzo.

Abilità

Investendo Punti Abilità puoi aumentare la tua efficacia nel campo della biotica, del combattimento o della tecnologia, così come attivare nuove abilità speciali.

Tu e la tua squadra potenziate le abilità nello stesso modo. (Per maggiori informazioni, consulta la sezione *Abilità* a pagina 30.)

Selezione squadra

Usa la schermata Selezione squadra per reclutare una squadra equilibrata, basandoti sulle abilità di combattimento, biotiche e tecnologiche di ogni suo potenziale membro.

Usa il mouse per passare in rassegna i membri disponibili.. Clicca su un membro per aggiungerlo o rimuoverlo dalla squadra. Clicca su Esamina squadra in qualsiasi momento per esaminare la tua squadra. Quando sei soddisfatto, clicca sul pulsante Accetta Squadra.

Sono soltanto due le occasioni nelle quali puoi scegliere i membri della tua squadra:

- Quando incontri per la prima volta un nuovo potenziale membro della squadra.
- Quando lasci la Normandy, dove puoi fare ritorno per modificare i componenti della squadra.

Scegli la tua squadra con attenzione: quando lasci la Normandy, il più delle volte potrai cambiare squadra solo al tuo ritorno sulla nave.

Come raggiungere un mondo inesplorato

Le tue missioni nella Fascia di Attica ti condurranno in molti pianeti inesplorati con misteriose anomalie. Per scoprire la vera natura di queste anomalie, dovrai atterrare ed esplorare la superficie dei pianeti.

Dalla mappa galattica, seleziona Navigazione ammasso, Navigazione sistema e infine Atterraggi planetari.

Una volta atterrato sul pianeta, potrai esplorarne la superficie a bordo del Mako, dotato di potenti sensori in grado di rilevare nemici alieni, anomalie di natura tecnologica e risorse.

Usa il Computer missione in un pianeta inesplorato per scoprire cosa c'è nelle vicinanze. Clicca con il pulsante destro del mouse sulla mappa per impostare una destinazione, che verrà poi visualizzata nel radar con una freccia.

Come ripartire da un mondo inesplorato

Quando sei pronto a lasciare un pianeta inesplorato e a tornare alla Normandy, premi il tasto [Ins], mentre sei all'interno del Mako.

Se sei a piedi:

1. Premi **ESC** per accedere al Computer missione, quindi seleziona Mappa.
2. Clicca su Torna alla Normandy.

Mako

Il Mako è un veicolo leggero da combattimento. Trasporta la tua squadra sul campo di battaglia e fornisce fuoco di supporto e copertura.

Per entrare nel Mako con la tua squadra, prendilo di mira e premi **E**.

Per guidare il Mako, premi **W**. Premi **S** per la retromarcia e **A** e **D** per sterzare a sinistra e a destra. Premi la **BARRA SPAZIATRICE** per saltare il terreno accidentato o schivare il fuoco nemico.

Premi **MAIUSC** sinistro per aumentare lo zoom con la visuale delle armi, il pulsante destro del mouse per usare il cannone e il pulsante sinistro per usare la mitragliatrice.

Per uscire dal Mako, trova un punto stabile e sicuro e premi **Q**. Cerca di controllare il livello di pericolo all'esterno prima di uscire: nelle atmosfere più ostili, infatti, sei in grado di sopravvivere soltanto per un periodo di tempo limitato.

L'Interfaccia del veicolo mostra la salute dei membri della squadra e gli scudi, come pure lo stato degli armamenti e degli equipaggiamenti del Mako.

Come riparare il Mako

Puoi utilizzare dell'omni-gel per riparare il Mako direttamente sul campo di battaglia premendo **F**. Prima, però, devi fermare il Mako, restare al suo interno e cessare il fuoco.

DECRITTAZIONE

Alcuni contenitori e diverse porte sono chiusi: si possono aprire solo violando il loro sistema di sicurezza, utilizzando il Factotum e la tua abilità. Quando ti imbatti in un sistema di sicurezza, hai la possibilità di utilizzare l'omni-gel, oppure di intervenire manualmente.

La decrittazione utilizza il Factotum per violare il sistema di sicurezza e oltrepassare firewall e scanner. Quando tenti un'operazione manuale, devi portarla a termine entro un determinato limite di tempo.

Muovi il mouse per ruotare la sonda attorno al Factotum, quindi clicca con il pulsante sinistro del mouse per avanzare di un settore, o con il pulsante destro per arretrare di uno. In alternativa, puoi premere **A/D** per spostarti a sinistra e a destra attorno al Factotum, **W** per avanzare e **S** per arretrare nei settori.

ABILITÀ

Un'abilità è un settore di esperienza che può migliorare man mano che progredisci nel gioco. Accumulando esperienza otterrai Punti Abilità da investire per migliorare vari aspetti del tuo personaggio.

Le abilità accessibili a te e alla tua squadra dipendono dalla classe che hai scelto durante la creazione del personaggio. Ai vari livelli di competenza, indicati dalle icone sull'abilità, sbloccherai nuove abilità o poteri nella schermata Squadra.

Abilità di combattimento

Pistole – Migliora la precisione e il danno con le pistole. Attiva l'abilità Cecchino, che consente di utilizzare le pistole in modo più rapido e preciso per un periodo di tempo limitato.

Fucili – Migliora la precisione e il danno con i fucili. Attiva l'abilità Strage, che consente di sparare una potente raffica in grado di danneggiare più nemici.

Fucili d'assalto – Migliora la precisione e il danno con i fucili d'assalto. Attiva l'abilità Carneficina, che consente di sparare più a lungo e con maggiore precisione.

Fucili di precisione – Migliora la precisione e il danno con i fucili di precisione. Attiva l'abilità Assassinio, che aumenta il danno del colpo di precisione successivo.

Corazza da battaglia – Aumenta la quantità di danni che la corazza può assorbire o consente di equipaggiare modelli più pesanti, in base alla classe del personaggio. Attiva l'abilità Potenziamento scudo, che rigenera lo scudo della tua corazza in battaglia.

Addestramento assalto – Aumenta il danno delle armi e del corpo a corpo. Attiva l'abilità Scarica di adrenalina, che azzera i tempi di ricarica di tutte le abilità in modo che possano essere usate immediatamente.

Forma – Aumenta la tua salute, rendendoti in grado di sostenere più danni prima di morire. Attiva l'abilità Immunità, che rende più efficace la tua protezione contro i danni per un periodo di tempo limitato.

Addestramento Spettro – Aumenta salute, precisione ed efficacia nell'uso di tutte le armi e tutti i poteri. Fornisce l'abilità Coesione, che consente di rianimare l'intera squadra, qualora i suoi membri vengano feriti in combattimento.

Abilità tecnologiche

Smorzamento – Aumenta il raggio esplosivo delle mine tecnologiche. Attiva il campo Smorzamento, che inibisce l'uso delle abilità tecnologiche e biotiche nemiche durante il combattimento.

Decrittazione – Ti consente di utilizzare dell'omni-gel per violare i sistemi di sicurezza e aprire porte e container. Rende inoltre disponibile Sabotaggio, che disattiva velocemente le armi nemiche durante i combattimenti.

Violazione – Accelera la ricarica delle mine di prossimità tecnologiche. Attiva inoltre l'abilità Violazione IA, che consente di controllare i nemici sintetici in modo che attacchino qualsiasi bersaglio circostante, inclusi i loro stessi alleati.

Elettronica – Permette di aumentare la forza degli scudi e di violare i sistemi di sicurezza di alcuni oggetti bloccati. Inoltre consente di utilizzare l'abilità Sovraccarico, che danneggia o disattiva gli scudi nemici in combattimento.

Abilità biotiche

Lancio – Genera un campo biotico che scaglia lontani gli oggetti entro la portata.

Sollevamento – Genera un campo biotico che solleva in aria gli oggetti.

Deformazione – Genera un campo biotico che disgrega lentamente gli oggetti che colpisce, infliggendo dei danni e riducendo temporaneamente l'efficacia della corazza.

Singolarità – Genera un campo biotico che causa il volo degli oggetti, schiantandoli violentemente gli uni contro gli altri.

Barriera – Genera un campo biotico che assorbe i colpi delle armi.

Stasi – Genera un campo biotico che circonda e isola qualsiasi oggetto con cui entri in contatto, impedendo ai nemici di muoversi e attaccare ma li protegge anche da qualsiasi genere di danno.

Abilità aggiuntive

Fascino – Aumenta le opzioni di conversazione Fascino e riduce il numero di crediti di necessari per acquistare oggetti nei negozi.

Intimidazione – Aumenta le opzioni di conversazione Intimidazione e la quantità di crediti ottenuta vendendo oggetti nei negozi.

Abilità di classe

Alcune abilità sono pertinenti solo alle singole classi di personaggio:

Soldato – Aumenta la salute e la velocità di recupero della medesima.

Ingegnere – Riduce il tempo di ricarica delle abilità tecnologiche e aumenta la resistenza tecnologica.

Adepto – Riduce il tempo di ricarica delle abilità biotiche e aumenta la resistenza biotica.

Incursore – Aumenta il danno provocato dalle mine tecnologiche e riduce il surriscaldamento di fucili di precisione e pistole.

Sentinella – Riduce il tempo di ricarica delle abilità tecnologiche e biotiche, aumenta i danni inflitti e la precisione con le pistole, fornisce l'abilità Cecchino.

Ricognitore – Aumenta la resistenza biotica e il danno inflitto con fucili e pistole.

Potenziamenti delle abilità

Tu e i membri della tua squadra disponete di un elenco di abilità, che rappresentano le capacità, i punti di forza e i tipi di addestramento di ogni personaggio. Spendendo Punti Abilità in queste abilità, puoi andare a migliorare determinati aspetti del personaggio, arrivando a sbloccare nuovi attacchi, aure, competenze e abilità.

Punti Abilità

Usa i Punti Abilità per acquistare abilità di grado elevato.

Premi **U** per accedere alla schermata Squadra, o premi **ESC** per accedere al Computer missione, quindi scegli Squadra. Clicca su una sezione disponibile di un'abilità, oppure clicca sulle icone + e - per aumentare o ridurre il grado.

Specializzazione

La specializzazione potenzia le abilità specifiche delle classi. Dopo aver portato a termine un incarico facoltativo dell'Alleanza, puoi scegliere una specializzazione per il tuo personaggio, andando a incrementare il numero massimo di Punti Abilità che puoi investire nelle abilità specifiche della sua classe.

RICONOSCIMENTI

BioWare

Direttore progetto
Casey Hudson

Capo progettista
Preston Watamaniuk

Capo sceneggiatore
Drew Karpyshyn

Direttore grafica
Derek Watts

Capo programmatore
David Falkner

Produttori esecutivi
Ray Muzyka (Direttore esecutivo)
Greg Zeschuk (Presidente)

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

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

Direttore dipartimento animazione e filmati
Steve Gilmour

Grafici personaggi
Mike Spalding – Capo
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Bozzettisti
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

Grafico interfaccia
Nelson Housden

Grafici livelli
Mike Trottier – Capo
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

Grafici tecnici
Adrien Cho – Capo
Brian Chung
Jeff Vanelle

Grafica effetti visivi
Shareef Shanawany – Capo
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Direttore dipartimento grafica
Dave Hibbein

Progettazione audio
Steven Sim – Capo
Michael Kent – Capo associato
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Progettazione sistemi filmati
Brad Prince – Capo

Progettisti filmati
Ken Thain – Capo
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Progettisti sistemi
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Progettisti tecnici
Dusty Everman – Capo
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Sceneggiatura
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Editor
Cookie Everman

Direttore dipartimento progettazione
Kevin Barrett

Responsabili progetto
Yanick Roy – Capo
Corey Andruko

Assistenti produttori
Steve Lam
Nathan Plewes

Produttore doppiaggio e risorse esterne
Shauna Perry

Assistenti produttori risorse esterne
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Responsabile localizzazione progetto
John Campbell

Direttore dipartimento produzione
Duane Webb

Capo programmatore strumenti
Darren Wong

Programmatori
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

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

Programmatori grafica
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Assistente direttore dipartimento programmazione
Aaryn Flynn

Analisti CQ
Scott Langevin – Capo
Bob McCabe – Capo progettazione
Kim Hansen – Capo tecnico
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

Programmatori CQ
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

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

Direttore dipartimento CQ
Phillip DeRosa

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

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

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

Produzione aggiuntiva
Alain Baxter

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

Compositori colonna sonora originale
Jack Wall - Capo
Sam Hulick

Musica aggiuntiva
Richard Jacques
David Kates

Musica riconoscimenti
m4 part II
Scritta ed eseguita dai Faunts

Direzione doppiaggio
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Servizi di casting
Tikiman Productions, Inc.

Doppiaggio registrato presso
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Montaggio dialoghi aggiuntivo
Dave Chan

Cast *Mass Effect*

Steve Barr
Urdnot Wrex
Add'l voices
Kimberly Brooks
Ashley Williams
Keith David
Capitano David Anderson
Seth Green
Jeff "Joker" Moreau
Jennifer Hale
Comandante Shepard (donna)
Voci aggiuntive
Lance Henriksen
Ammiraglio Steven Hackett
Ali Hillis
Liara T'Soni
Brandon Keener
Garrus Vakarian
Mark Meer
Comandante Shepard (uomo)
Voci aggiuntive
Marina Sirtis
Matriarch Benezia
Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Voci aggiuntive
Raphael Sbarge
Kaidan Alenko
Fred Tatasciore
Saren
Voci aggiuntive
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
Scansioni 3D
3D Eyetronics

Mass Effect PC

Squadra BioWare esterna

Direttore progetto
Diarmid Clarke
Produttore associato
Darcy Pajak

Squadra BioWare Live

Produttore tecnico associato
Derek French
Assistente produttore
Steve Lam
Squadra BioWare sviluppo PC
Capo Programmatore
Owen Borstad
Programmazione
Steven Hand
Produttore localizzazione
Jenny McKearney
Assistente produttore localizzazione
Ryan Warden
Responsabile CQ
Homan Sanaie
Analista progettazione CQ
Billy Buskell
Addetti al testing squadra controllo qualità
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich
Progettazione aggiuntiva
Christina Norman
CQ aggiuntivo
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin
Programmazione aggiuntiva
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Blake Grant
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John Wetmiller

Marketing BioWare

Direttore marketing
Ric Williams
Grafica
Sheridon Routley
Mike Sass
Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Responsabile marketing
Jarrett Lee
Assistente responsabile marchio
Randall Bishop
PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley
Operazioni e amministrazione Bioware
Operazioni e amministrazione Bioware
Darryl Horne
Direttore operazioni sviluppo
Richard Iwaniuk
Direttore finanziario e amministrativo
Kevin Gunderman
Responsabile servizi amministrativi
Jo-Marie Langkow
Finanza/Personale
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Direttore risorse umane
Derek Sidebottom
Risorse umane
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Direttore sistemi informatici
Vince Waldon
Sistemi informatici – Applicazione
Lee Evanochko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Sistemi informatici - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Sistemi informatici - Strutture
Mike Patterson
Sistemi informatici - Infrastruttura
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Direttore servizi legali e commerciali
Robert Kallir
Assistenti amministrazione/ Reception
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios Development Team

Capo grafica
Katie Stampf
Grafica
Andrew Cormier
Attività commerciali e legali
Bill Reed
Capo progettazione
Dan Chretien
Programmazione
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Capo progetto
Bill McFadden
Produzione
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Capo controllo qualità
Jimmy Storey
Controllo qualità
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

Produttore
David Yee
Produttore associato
Michael Doran
Assistente alla produzione
Craig Krstolic
Direttore sviluppo senior
John Vifian
Direttore sviluppo
Crystal Sanchez
Ringraziamenti speciali
David DeMartini
Jon Horsley
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland
Chris Serra
Ben Smith
Evelyn Walker

EA Redwood Shores

Direttore CQ
Dave Steele

Responsabile CQ
Matthew Brown

Capo testing senior
Robert Walton

Capo progetto CQ
Daniel Allender

Assistente capi CQ
Raasahn Browder
Jonathan Yan

Tester CQ
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

Assistente capo CQL EARS
Aleef Shehadeh

Tester LQA EARS
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

Responsabile supporto CQ
Dave Koerner

Capi conformità CQ
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

Tester conformità CQ
Chris Anjos
Sam Worf

Laboratorio di compatibilità EARS
Angelo Bayan
Dave Caron
Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Masterizzazione internazionale
Michael Yasko

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

Approvazioni e conformità Nord America (NASC)
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Joyce Sacman
Matthew Salazar

Controllo qualità clienti Nord America (CQC-NA)
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Kyle Killion
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Garrett Muldoon
Chance Shiflett
Bobby Williams

Progetto grafico documentazione
Christopher Held

EA Europe

Responsabile masterizzazione Europa
Sam Roberts

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

Responsabile localizzazione progetto senior
Laurent Gibert

Responsabile localizzazione progetto
Fausto Ceccarelli

Capo tester localizzazione
Juan Linaje

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

Localizzazione Italiana
Synthesis International srl, Milano

Ringraziamenti speciali BioWare

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond e tutti gli amici di BioWare Austin.

Un ringraziamento molto speciale alle nostre famiglie e ai nostri amici; la loro pazienza e il loro supporto ci hanno aiutati a raggiungere le stelle.

Consulta i riconoscimenti all'interno del gioco per l'elenco completo dei membri della squadra di *Mass Effect*.

Problemi di funzionamento del gioco

- Assicurati che il tuo computer soddisfi i requisiti minimi di sistema richiesti dal gioco e di avere installato i più recenti driver per la scheda video e la scheda audio.

Per le schede video NVIDIA, visita il sito **www.nvidia.com** per individuare e scaricare il driver.

Per le schede video ATI, visita il sito **www.ati.amd.com** per individuare e scaricare i driver.

- Se usi la versione su supporto ottico del gioco, prova a reinstallare DirectX dal supporto ottico. Solitamente si trova nella cartella "DirectX" all'interno della cartella principale del supporto. Se hai accesso a Internet, puoi visitare il sito **www.microsoft.com** per scaricare la versione più recente di DirectX.

Consigli generici per la risoluzione dei problemi

- Se possiedi la versione su supporto ottico del gioco e la schermata di AutoRun non appare automaticamente per installare/giocare, clicca con il pulsante destro del mouse sull'icona del lettore di supporti ottici che si trova all'interno della cartella "Risorse del computer" e seleziona AutoPlay.
- Se il gioco funziona lentamente, prova a ridurre la qualità di alcune delle impostazioni audio e video dal menu delle opzioni del gioco. Spesso ridurre la risoluzione dello schermo può migliorare le prestazioni.
- Per ottenere prestazioni ottimali durante il gioco, potrebbe essere utile disabilitare altri processi simultanei (tranne l'applicazione EADM, se applicabile) in esecuzione all'interno di Windows.

ASSISTENZA TECNICA

Puoi contattare l'assistenza clienti di Electronic Arts al numero telefonico

848.800.729

(dal lunedì al venerdì, dalle 9.00 alle 18.00), oppure collegarti al nostro sito

www.electronicarts.it

e consulta la sezione "Assistenza clienti".
È inoltre possibile raggiungerci via e-mail all'indirizzo

servizio-clienti@electronicarts.it

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico 0900 900 998 (CHF 1,19/min).

N.B.: il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni o trucchi per alcun gioco.

NOTA: se hai acquistato il gioco attraverso EA Store, puoi accedere all'accordo di licenza con l'utente finale all'indirizzo **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/it/eula.pdf**

NOTA: la seguente garanzia è valida solo per i prodotti venduti al dettaglio e non per quelli venduti online attraverso EA Store.

Garanzia limitata

Electronic Arts garantisce all'acquirente originario di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, corredato dalla relativa prova di acquisto, da una descrizione dei difetti, dai supporti difettosi e dall'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente.

Questa garanzia non si applica ai programmi software, che sono forniti "così come sono", né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni.

In caso di malfunzionamento di qualunque genere, NON spedire il supporto elettronico a Electronic Arts, ma contattare il servizio di assistenza tecnica o il rivenditore presso il quale il prodotto è stato acquistato.

ABBIAMO BISOGNO DI TE!

Aiutaci a forgiare il futuro della tua esperienza fantascientifica preferita, unendoti alla community BioWare di *Mass Effect*.

Crea un account gratuito della community BioWare e otterrai contenuti esclusivi. Potrai comunicare con gli sviluppatori di *Mass Effect*, frequentare forum riservati, fornire contenuti, ottenere il riconoscimento del tuo impegno e far parte di una delle migliori community in circolazione.

Abbonati alla newsletter della community BioWare per le informazioni più aggiornate su *Mass Effect*, le anteprime sui nuovi giochi e molto altro ancora!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Tutti i diritti riservati. BioWare, il logo BioWare e Mass Effect e il logo Mass Effect sono marchi di EA International (Studio and Publishing) Ltd. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. EA e il logo EA sono marchi o marchi registrati di Electronic Arts Inc. negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. Tutti i diritti riservati. Unreal® è un marchio registrato di Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT è un marchio di Creative Technology Ltd negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Software di animazione facciale fornito da OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. e suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati. Usa la tecnologia video Bink.Copyright©1997-2008 RAD Game Tools, Inc.

EA101606226MT