



# MASS EFFECT™

**BiOWARE®**



# EPILEPSZIA VESZÉLY!

**Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a részt, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!**

Néhány ember a mindennapi életben hajlamos epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerül szembe. Hasonlóképpen ezekhez, a televízió-nézés, illetve a videojátékok is okozhatnak ilyesfajta rohamokat. Ez a veszély akkor is fennáll, ha az illető eddig még nem produkált ilyen rohamokat, esetleg még hajlamot sem mutatott rá. Ha az Ön családjában bárkinek valaha is volt valamilyen epilepsziás tünete (pl. roham, eszméletvesztés) a villanó fényektől, kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatát illetően.

Kérjük a szülőket, hogy kísérik fokozott figyelemmel a gyermekeik videojátékkal való időtöltését. Ha Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét a játékkal töltött idő alatt, **AZONNAL** függesse fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz! Ilyen tünetek például: szédülés, homályos látás, szem vagy izomgyengeség, eszméletvesztés, helytelen tájékozódás, önkéntelen mozgás vagy izomrángás.

## **Óvintézkedések a használat közben:**

- Ne üljön túl közel a képernyőhöz! Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik!
- Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!
- Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik, elég világos!
- Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10 – 15 percet!

## TARTALOM

- 1 **Epilepszia veszély!**
- 4 **A játék telepítése**
- 5 **A játék indítása**
- 6 **Teljes irányítás**
- 8 **A Mass Effect univerzum**
- 9 **Karakteralkotás (Character Creation)**
- 12 **Játékmenet**
- 16 **Galaxistérkép (Galaxy Map)**
- 18 **Harc részletesen**
- 23 **Felszerelés (Equipment)**
- 25 **Csapatadatok (Squad Data)**
- 27 **Feltérképezetlen világok (Uncharted Worlds)**
- 28 **Jármű**
- 29 **Kódfejtés (Decrypting)**
- 30 **Képességek (Talents)**
- 34 **Stáblista (Credits)**
- 37 **Teljesítménytipppek**
- 38 **Segítségre van szükséged?**
- 39 **Garancia**

A regisztrált felhasználók számára az utasítások online formában is elérhetőek  
itt: [masseffect.com/manual/](http://masseffect.com/manual/)

[www.ea.com](http://www.ea.com)

## A JÁTÉK TELEPÍTÉSE

**MEGJEGYZÉS:** Rendszerkövetelmények, lásd: [www.ea.com/hu](http://www.ea.com/hu).

### Telepítés (lemez használata esetén):

Helyezd a lemezt a meghajtóba és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat!

Ha nem jelenik meg automatikusan az Automatikus futtatás menü, manuálisan is elindíthatod a telepítést Windows® 7, Windows® XP vagy Windows Vista® alatt, ha megnyitod a **Start > Futtatás** programot, a szövegdobozba beírod a **D:\AutoRun.exe** parancsot, majd az OK gombra kattintasz. (Ha nem a „D:” a CD/DVD-ROM meghajtód, értelemszerűen a helyes betűt kell megadnod.)

A telepítést követően a játék Automatikus futtatás menüjéből, illetve a **START** menüből indíthatod el az alkalmazást.

### Telepítés (Origin (EA) használata esetén):

**MEGJEGYZÉS:** Ha további információra van szükséged az EA közvetlen letöltéseiről, látogass el a [www.origin.com](http://www.origin.com) honlapra, és kattints az oldal tetején látható ÜGYFÉLSZOLGÁLAT (CUSTOMER SERVICE) opcióra.

Ha a játékot letöltötted az Origin (EA) segítségével, kattints a telepítés ikonjára és kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat.

A játék (telepítés után) közvetlenül az Origin (EA) segítségével indítható el.

**MEGJEGYZÉS:** Ha már megvásároltál egy játékot és egy másik számítógépre kívánod telepíteni, töltsd le és telepítsd a másik gépre az Origin (EA) alkalmazást, majd miután elindítottad, jelentkezz be az Origin fiókkal (EA). Válaszd ki a megfelelő címet a megjelenő listából és kattints a start gombra a letöltéshez.

### Telepítés (online viszonteladóktól származó termék esetén):

Ha információra van szükséged arról, hogyan telepítsd a játékot vagy hogyan szerezhetsz belőle másikat példányt, lépj kapcsolatba a viszonteladóval, akitől a terméket vásároltad.

### A *Mass Effect* hangzása Sound Blaster® rendszeren a legjobb!

A Creative **Sound Blaster® X-Fi™** hangkártya támogatja az EAX® ADVANCED HD™ technológiát, garantálja a tökéletes hangzás élményét. Az EAX® ADVANCED HD™ technológia kiemelkedő hanghűséget nyújt, nagyszámú hangszóvet kezel, és kiváló 3D-hangzást biztosít.

A *Mass Effect* effektusainak hangzását az EAX® ADVANCED HD™ környezeti hangok teszik teljessé, tökéletes hangzást biztosítva a támogatott hardvereken. A *Mass Effect* legjobb hangélményének meg tapasztalásához Sound Blaster® X-Fi™ hangkártyát ajánlunk.

További információk a Sound Blaster® X-Fi™ hangkártyákról a <http://soundblaster.com> címen.

## A JÁTÉK INDÍTÁSA

### A játék megkezdése:

Windows Vista vagy Windows 7 esetén a játékok a következő útvonalon érhetőek el: **Start > Játékok** (Games) menü, a Windows korábbi változatai esetén ez **Start > Programok** (Programs) vagy **Minden program** (All Programs) menü. (Az Origin (EA) felhasználóinak eközben futtatniuk kell az Origin (EA) alkalmazást.)

**MEGJEGYZÉS:** Klasszikus Start menüvel használt Windows Vista esetén a játékok helye: Start > Programok > Játékok > Játéktallózó menü.

**A JÁTÉKHOZ INTERNETKAPCSOLAT, IDŐNKÉNTI ONLINE ÉRVÉNYESÍTÉS, ÉS A VÉGELHASZNÁLÓI FELTÉTELEK ELFOGADÁSA SZÜKSÉGES. TOVÁBBI INFORMÁCIÓK A [WWW.EA.COM](http://WWW.EA.COM) CÍMEN.**

## TELJES IRÁNYÍTÁS

### Általános

<b>Tevékenység</b>	<b>Billentyűzet</b>
Interakció	E vagy ENTER
Mégse	Q
Bevetésvezérlő számítógép	ESC
Térkép (Map)	M
Felszerelés (Equipment)	I
Csapat	U
Napló (Journal)	J
Kódex (Codex)	O
Gyorsmentés	F6

### Navigáció (Navigation)

<b>Tevékenység</b>	<b>Billentyűzet</b>
Fel/le/balra/jobbra mozgás	W/S/A/D
Nézés/célzás	Egér
Sprint/roham	Bal SHIFT
Gyaloglás	Z
Guggolás	Bal CTRL

### Fegyverek

<b>Tevékenység</b>	<b>Billentyűzet</b>
Tűz	Bal egérgomb
Nagyítás	Jobb egérgomb lenyomva
Közelítési szint	E (közelítve)
Gránát eldobása/robbantása	R
Elsősegély	F
Taktikai kijelző	SZÓKÖZ lenyomva
Előző/következő fegyver	[/]
Pisztoly	F1
Vadászpuska	F2
Rohampuska	F3
Mesterlövészpuska	F4

### Képességek

<b>Tevékenység</b>	<b>Billentyűzet</b>
Taktikai kijelző	SZÓKÖZ lenyomva
Gyorsrekeszek	V
Gyorsrekeszek (1-8)	1 – 8

### Parancsok

<b>Tevékenység</b>	<b>Billentyűzet</b>
Taktikai kijelző	SZÓKÖZ lenyomva
Mozgás	Felfelé mutató nyíl
Fedezékbe húzódás	Lefelé mutató nyíl
Gyülekezés (Rally)	Balra mutató nyíl
Támadás	Jobbra mutató nyíl

### Jármű

<b>Tevékenység</b>	<b>Billentyűzet</b>
Beszállás	E
Kiszállás	Q
Géppuska	Bal egérgomb
Löveg (Cannon)	Jobb egérgomb
Lövegtorony-nagyítás	Bal SHIFT
Hajtóművek	SZÓKÖZ
Járműjavítás	F
Vissza a Normandia fedélzetére	N



2183-ra az emberiség elsajátította a fénynél gyorsabb galaktikus utazást, és számos idegen civilizációval teremtett kapcsolatot. Fajunk most azért küzd, hogy megtalálja helyét a hatalmas galaktikus közösségben.

A Rendszerek Szövetségi Haderejében (Systems Alliance Military) szolgáló Shepard parancsnok szerepében, a Normandia űrhajó fedélzetén az emberiség első és utolsó védvonalát képviseled, a hatalmas és gyakorta veszélyes galaxis különös csodáival szemben. Tetteid és döntéseid meghatározzák az emberi faj sorsát, és egy egész galaxis jövőjét formálják.

A főmenüben (Main Menu) válaszd az ÚJ KARRIER MEGKEZDÉSE (START NEW CAREER) opciót. Ekkor belépsz a bevetésvezérlő számítógép (Mission Computer) adatbázisába, ahol megkezded profilod rekonstruálását, hogy megerősíthesd személyazonosságod.

Karaktered létrehozásakor kezdetben két lehetőség van:

- A közismert Shepard parancsnokkal játszol; utónevét te határozod meg.
- Egyedi karakter létrehozása; itt minden részletet te határozol meg.

### Egyedi karakter létrehozása



Kezdsésh adj keresztnevet Shepard parancsnoknak.

Ezután alakítsd ki egyedi karaktered előéletét: földi születésű (Earthborn), telepes (Colonist) vagy űrjáró (Spacer). Ez a választás az első azok sorában, melyek meghatározzák, hogyan fognak reagálni rád a játék szereplői.

Válassz pszichológiai profilt: könyörtelen (Ruthless), háborús hős (War Hero), magányos túlélő (Sole Survivor).

Válassz karakterosztályt! Ha az alapértelmezett beállítást választod, karaktered katona (Soldier) lesz.

## Osztályok (Classes)

Hat alaposztály létezik, melyek három téren rendelkeznek különböző erővel, a játékos és két osztagtárs számára. Egyes osztályok adott területre összpontosítják a képességeiket, míg más osztályok több tulajdonság kiegyensúlyozásával taktikáznak.

Harci képességekkel okozható a legnagyobb sebzés az ellenfeleknek. A technológiai képességek (tech skills) lehetővé teszik a biztonsági rendszerek hatástalanítását és az ellenséges fegyverek gyengítését. A biotikus képességek (biotic skills) segítségével agyhullámaid manipulálhatják a fizikai világot.

### Katona (Soldier) – A harc szakértője

A katona kemény harcos, aki számos harci helyzettel képes megbirkózni. A katona több életerővel és a legszélesebb fegyverválasztékkal rendelkezik, emellett nehéz páncélzatot is tud viselni. A karakterosztályi tagjai így bátran vehetik magukat a harcok sűrűjébe, tudván, hogy a megfelelő fegyverzetet és taktikát választva könnyen túléljük majd ellenfeleiket.

### Mérnök (Engineer) – Technikai szakértő

A mérnök egy technikai szakértő, gyorsan és könnyedén tudja manipulálni környezetét különleges szakértelmével. Ez a fajta játékmenet a harctéri események alakítására, a csapattársak gyógyítására és az ellenfél hátráltatására épít (fegyverek kiiktatása, pajzsok gyengítése).

### Adeptus (Adept) – Biotikus szakértő

Az adeptus szakterülete a biotika, tehát elméje hatalmával képes befolyásolni a fizikai világot. Biotikával erőszakos módon tud változtatni a környezeti objektumokon, beleértve a közeli ellenséges célpontokat is. A játékstílus lényege, hogy harcképtelenné tedd az ellenfelet, megszüntesd előnyeit, és közben jókora sérüléseket okozz.

### Beszivárgó (Infiltrator) – Harc/technika

A beszivárgó olyan harcos, aki ügyesen használja a technológiát. Az ellenfél gyors harcképtelenné tételével és megölésével nyer csatát. A játékstílus lényege, hogy alternatív útvonalakat alkalmazz, fejlett felszereléshez férj hozzá, és előnyös harci pozíciót foglalj el az ellenféllel szemben.

### Harci adeptus (Vanguard) – Biotika/harc

A harci adeptus előnye a küzdelemben, hogy képes az adeptus és a katona támadó képességeit ötvözni. A különféle fegyverek és páncélok mellett biotikus képességek is elérhetőek számukra. A játékstílus lényege, hogy gyorsan, brutális erővel szabadulj meg ellenfeleidtől.

### Őrszem (Sentinel) – Biotika/technika

Az őrszem a legrugalmasabb osztály, mert technológiát és biotikus képességeit ötvözve manipulálja környezetét, harcképtelenné teszi és megtámadja az ellenfelet, vagy megvédi a csapatot. A játékmenet lényege, hogy kinetikus pajzsok segítségével megvédd a csapatot, és fejlett egészségügyi tudásod segítségével meggyógyítsd szövetségeseidet.

## Arc testreszabása (Facial Customization)

Ezzel a funkcióval egyedi arcot készíthetsz karaktered számára. Dolgozhatsz a teljes arcon, vagy koncentrálnhatsz egy bizonyos területre, például a szemek vagy az orr környékére. Az egyes szekciókban csúszókapcsolók segítségével változtathatsz egy sor arcvonáson. A Véglegesítés (Finalize) gombbal befejezheted az elkészített arcot.



## Társalgás

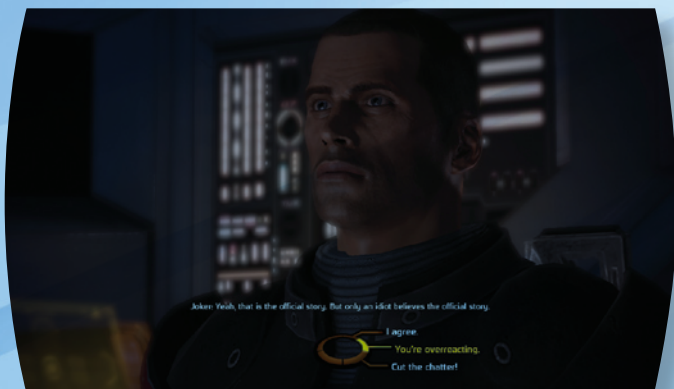
A *Mass Effect* filmszerű közegbe ágyazott, feleletválasztós dialógusai a karakter és a sztori részleteinek kibontakozását szolgálják. Használd a képernyő alján megjelenő párbeszéd tárcsát!

A tárcsa bal oldalára eső választások a párbeszéd elmélyülése, a jobb oldaliak a mielőbbi lezárása irányába hatnak.

A tárcsa felső részén rendszerint Példakép (Paragon) életút választásai vannak, amikor karaktered önzetlen, együttműködő döntéseket hoz. A tárcsa alsó részén többnyire a Renegát (Renegade) életút választai találhatók, ilyenkor karaktered agresszívabb és ellenségesebb.

Amikor képesség- (Talent) pontokat költesz az elbűvölés és megfélemlítés képességekre, új lehetőségek jelennek meg a tárcsától balra, melyek később segíthetnek a párbeszéd pozitív kimenetelében. Az elbájlási lehetőségek kék színnel jelennek meg, a megfélemlítési opciók pedig vörös színben láthatók. (További részletek a 30. oldalon a *Képességek* fejezetben).

Válaszd ki válaszodat, hogy filmszerű stílusban játszhasz. Amint megjelenik a párbeszéd tárcsa, kiválaszthatod a választ. Karaktered a történet szempontjából megfelelő pillanatban mondja majd el szövegét. A **szóköz** megnyomásával megszakíthatsz vagy átugorhatsz egy szöveget.



## Harcon kívüli kezelőfelület (Non-Combat HUD)

Miközben előrehaladsz a játékban, új térségek felderítésével és más karakterekkel való beszélgetéssel TP-t, azaz tapasztalati pontokat (XP, experience points) szerzel.

Amikor valamivel vagy valakivel interakcióba lépsz a világban, a kék fókuszjel egy kört formáz benne. A használatához nyomd meg az **Enter** billentyűt.



- 1 Választócsík (Selection bar)
- 2 Fókuszjel

A képernyőn az eddig szerzett tapasztalatod láthatod. A bevetésvezérlő számítógép Csapat (Squad) képernyőjén szintén nyomon követhető a tapasztalati szint. (További részletek a 25. oldalon a *Csapatadatok* fejezetben).



- Új bejegyzés a bevetésvezérlő számítógépen
- Megerszerzett TP

- Teljes TP
- Minitérkép

## Bevetésvezérlő számítógép

A bevetésvezérlő képernyő megjelenítéséhez nyomd meg az **ESC** gombot. Dönts, és válaszd a kívánt lehetőséget. Ha valamely terület frissül, a képernyő vonatkozó része villogni kezd.

A bevetésvezérlő számítógép segítségével az alábbiakat tekintheted át:

**Felszerelés (Equipment)** Jelenleg használt fegyverek (weapons), páncélat (armor) és egyéb eszközök, valamint az új eszközök használatának lehetőségei.

**Beállítások (Options)** Játékmenetet érintő, vezérlési, grafikai, hang- és egyéb beállítások. E lehetőségek közül számos befolyásolja a játék nehézségét és a vizuális élményt; ne feledd átnézni a választási lehetőségeket!

**Térkép (Map)** Jelenlegi pozíciódat és a felkeresendő helyszíneket jeleníti meg.

**Mentés (Save)** Elementi játékállást az adott helyen és állapotban.

**Csapat (Squad)** Itt láthatod a saját és csapattársaid tulajdonságait.

**Betöltés (Load)** Innen betöltheted manuálisan vagy automatikusan elmentett játékállásaidat.

**Napló (Journal)** Aktuális és közelmúltbeli teendőid áttekintésére szolgál.

**Kódex (Codex)** Fedezd fel a *Mass Effect* univerzumot!



## Harc

A *Mass Effect* harcrendszere precíz irányítást és körültekintő döntéshozást tesz lehetővé.

A fegyvered előhúzásához vagy eltételéhez nyomd meg a **Q** billentyűt.

Fegyverváltáshoz, a különleges képességek használatához vagy mozgási parancsok kiadásához tartsd lenyomva a **szóköz** billentyűt, és válaszd ki a megjelenő menüben a kívánt fegyvert, képességet vagy parancsot. Add ki a parancsokat az osztag minden tagjának, majd engeddd fel a **szóköz** billentyűt a játék folytatásához. (További részletek a 18. oldalon a *Harc részletesen* fejezetben).

## Szintek

### Szintlépés (Level up)

Te és csapatod az ellenségek leküzdéséért, bizonyos képességek használatáért és küldetések teljesítéséért járó TP összegyűjtésével egyre magasabb szintre kerülsz.

A gép teljes csapatod TP-jét egyben számolja. Csapatod minden akciója ebbe a pontszámba számít bele, és minden csapattag ugyanakkor lép szintet, beleértve azokat is, akik a Normandia fedélzetén maradtak, és nem részei az aktív csapatnak.

### A szintlépés előnyei

Amikor karaktered egy szinttel feljebb lép:

- Életerőt kapsz. Ezt a mennyiséget képességekkel növelheted.
- Képességpontokat kapsz. Ezeket a pontokat bármikor elköltheted rangnövelésre.

### Automatikus szintlépés, képességpontok visszavonása

Ha képességpontjaidat automatikusan akarod szétosztani, válaszd az Automatikus szintlépés (Auto Level Up) opciót.

Miután képességpontjaidat elköltötted, visszavonhatod választásaidat a Képességpontok visszavonása (Undo Talent Points) feliratú gombbal.

## GALAXISTÉRKÉP (GALAXY MAP)

A galaxistérkép a Normandia parancsnoki fedélzetének közepén található. Ha meg akarsz nézni, menj fel a fedélzetre, és válaszd a holografikus galaxisképet. A térkép négy szinten jeleníthető meg, ezek a galaktikus navigáció eltérő részletességi szintjében különböznek.

Jelölj ki bármely helyszínt, ahova utazni szeretnél. A jobb egérgomb kicsinyíti a jelenlegi nézetet. A galaxistérképről az **ESC** megnyomásával tudsz kilépni.

### Galaxisszint (Galaxy Level)

A galaxis és a tömegrelék által összekötött csillaghalmazok felülnézeti képét mutatja.



### Csillagközi szint

Mutatja a felderíthető csillagrendszereket és felsorolja az egyes rendszerekben meglátogatható égitesteket, beleértve a bolygókat, aszteroidamezőket és létesítményeket, mint például az űrállomásokat.



### Rendszerszint (System Level)

A kijelölt csillagrendszer részletes képét mutatja, és adatokat a csillagról, valamint a felderíthető égitestekről.



### Bolygószint (Planetary Level)

Az égitestet mutatja részletesen, mely körül épp keringsz, adatokkal és a helyhez tartozó történetelemekkel.



## HARC RÉSZLETESEN

A kijelző (HUD) a következőket mutatja:

<b>Célkereszt</b>	Becélozza a környezetben lévő objektumokat. Az ellenfelek vörös, a barátok kék színnel jelennek meg. A veszélyek narancssárgával vannak kiemelve.
<b>Csapat állapotcsíkja (Party Status Bar)</b>	Valós időben mutatja a csapat életerejének és pajzsainak állapotát, és megmutatja csapatod mozgásstátuszát is.
<b>Radar</b>	A lőtávolban levő ellenfeleket, és a játék térképén megjelölt dolgokat mutatja.
<b>Kiválasztó sáv</b>	Megjeleníti a kijelölt tárgy nevét és az E billentyű megnyomásának hatását.

A harcrendszer finomhangolt mozgásvezérlést, döntéseket és kamerapozíciót kínál. Legfontosabb jellemzői:

**Célzás:** A célkereszt mozgatásához tartsd lenyomva a jobb egérgombot. A képességek és a fegyverek célkereszted közepére irányulnak.

**Célréségítés (Target Assist):** Ez az ikon jelzi a célkereszthez legközelebb tartózkodó ellenfelet. A jobb egérgombbal növelheted a célzás pontosságát, ha már képzett vagy az adott fegyvertípus használatában. (Képességpontok elköltésével képezheted magad az adott típusú fegyverek használatában.)

**Pontosság (Accuracy):** A folyamatos tüzelés idővel csökkenti a pontosságot. Minél több gyakorlatod van azonban egy fegyverrel, annál tovább tudsz pontosan lőni vele.

A pontosságot a következők csökkentik:

- **Visszarúgás (Recoil)** – A tüzelés visszarúgó hatást eredményez, mely a pontosság rovására megy.
- **Kimerültség (Fatigue)** – A sprintelés idővel kimerüléshez vezet. (Nyomd meg a bal **shift**et a sprinteléshez vagy egy ellenség lerohanásához.)

## Taktikai kijelző



A taktikai kijelző használatakor szünetel a játék, így nyugodtan kiválaszthatod a kívánt fegyvert vagy képességet, és kiadhatod a megfelelő parancsokat.

A képességek használatához, a fegyverváltáshoz és a mozgási parancsok kiadásához tartsd lenyomva a **szóköz** billentyűt, hogy megjelenjen a taktikai kijelző.

A képességek leírásához mozgasd az egérkurzort a kérdéses ikonra, miközben lenyomva tartod a **szóköz** billentyűt. A használatához kattints a kívánt képességre, fegyverre vagy taktikai parancsra.

A képességeid vagy taktikai parancsaid célpontjának kijelöléséhez tartsd lenyomva a jobb egérgombot, majd célozz az egérrel. Külön parancsok adhatók az osztag egyes tagjainak (attack - támadás, hold - pozíció tartása, move - mozgás, rally - gyülekezés), és ezzel egyidejűleg használhatók a saját képességek és váltható a fegyver. A kiválasztott képesség használatához, adott parancs kiadásához vagy a fegyverváltáshoz engedd fel a **szóköz** billentyűt.

### Gyorsbillentyűk hozzárendelése

Fogd meg és húzd Shepard képességeit a számozott gyorsrekeszekbe a kijelző bal felső részén, így azokat bármikor elérheted egy gombnyomással. A gyorsrekeszek a megfelelő számbillentyű megnyomásával aktiválhatók.

## Csapat utasítások

Parancsok kiadásához használd az iránybillentyűket:

- A felfele nyíllal a megadott célhoz küldheted az osztagot.
- A jobbra nyíllal fedezékbe küldheted az osztagot.
- A balra nyíllal a megadott ellenfél támadására irányíthatod az osztagot.
- A lefele nyíl megnyomásával pozíciódhoz hívod őket, ezután pedig követnek.

## Fegyverek

### Pisztolyok (Pistols)

Nagyon pontosak, kis visszarúgással, mozgás közben is könnyen használhatók. Különböző távolságokban használhatók, de korlátozott sebést okoznak. A katona, a mérnök, a harci adeptus és a beszivárgó osztályok kaphatnak pisztolykiképzést.



### Vadászpuskák (Shotguns)

Kis tűzgyorsaság, nagy visszarúgás, de kis távolságból egyszerre több célpontban is hatalmas kárt tesz. A katona és a harci adeptus osztályok kaphatnak vadászpuska-kiképzést.



### Rohampuskák (Assault rifles)

A rohampuska a legtöbb katona hagyományos fegyvere, mely jó egyensúlyt kínál tűzerő, lőtávolság és pontosság között. Csak a katona osztály kaphat rohampuska-kiképzést.



### Mesterlövészpuskák (Sniper rifles)

A mesterlövészpuskák lőtávolsága nagy, igen pontosak, és nagy sebést okoznak. Kicsi azonban a tűzgyorsaságuk, és kis távolságra gyakorlatilag használhatatlanok. Csak a katona és a beszivárgó osztályok kaphatnak mesterlövészpuska-kiképzést.



### Gránátok

A lemez formájú szövetségi gránátok messzire képesek vitorlázni, és fel is tapadnak a célokra vagy lapos felületekre, ahol távirányítással felrobbanthatók. Csak te tudsz gránátokat használni, Shepard parancsnok szerepében.

Az **R** a gránátdobás billentyűje, az újra megnyomott **R** pedig felrobbantja a gránátot. Ha nem robbantod fel, a gránát 10 másodperc után automatikusan felrobban.



## FELSZERELÉS (EQUIPMENT)

### Páncél (Armor)

#### Könnyű páncél

Alapszintű védelmet nyújt ellenséges támadásokkal szemben, és nem fejt ki akkora, a fegyverek pontosságát befolyásoló mozgáskorlátozást. Minden osztály viselhet könnyű páncélt.

#### Közepes páncél

A közepes páncél erősebb védelmet ad, de a fegyverek pontosságát befolyásoló mozgáskorlátozással jár. A katonák kezdettől viselhetnek ilyen páncélt, a harci adeптusok és beszivárgók kiképzést kaphatnak rá.

#### Nehéz páncél

Ez jár a legmagasabb szintű védelemmel, de a mozgást is ez korlátozza a legjobban, tehát a fegyverek pontosságára is negatívan hat. Csak különlegesen kiképzett frontkatonák használhatják. Kezdetben egyetlen osztály sem hordhat nehéz páncélt, de a katonák kiképzést kaphatnak rá.

A felszereléstípusok:

- Páncél (Armor)
- Rohampuskák (Assault rifles)
- Bionikus erősítők (Bio-amps)
- Gránátok (Grenades)
- Mindenesek (Omni-tools)
- Pisztolyok (Pistols)
- Vadászpuskák (Shotguns)
- Mesterlövészpuskák (Sniper rifles)



### Fejlesztések (Upgrades)

A fejlesztések erősítik és testreszabják a felszerelést, így nagyobb sebést, erősebb védelmet és egyebeket érhetsz el. Csak a következő felszereléstípusokat fejlesztheted: páncél (armor), fegyverek (weapons), lőszer (ammo) és gránátok (grenades).

Minden felszerelési tárgynak igen specifikus fejlesztési helyei vannak. Egy fegyver lőszerhelyét például csak lőszerfejlesztéssel fejlesztheted.

A felszerelés fejlesztéséhez nyisd meg a bevetésvezérlő számítógépet (Mission Computer), és válaszd a Felszerelés (Equipment) opciót. Válaszd ki a fejleszteni kívánt darabot a jobb alsó sávból, majd kattints rá a fejlesztési képernyő megtekintéséhez.

A lőszer fejlesztéséhez válaszd ki a megfelelő fegyvert, majd kattints a lőszer ikonjára a fejlesztések megtekintéséhez (ha nem látszik az ikon, akkor nem fejleszthető a lőszer). Kattints a Felszerelés (Equip) feliratú gombra, vagy kattints duplán a fejlesztés elfogadásához és kilépéshez.

### Bionikus erősítők (Bio-Amps)

A biotikusok több téren is erősíthetik képességeiket erősítők használatával. Ezek a speciálisan elkészített eszközök gyakran apró elektronikus kiegészítők formájában készülnek, melyeket a biotikus a fülén vagy a tarkóján hord.

### Mindenesek (Omni-Tools)

A mindenesek többcélú diagnosztikai és gyártóeszközök, melyek számos harctéri feladatra alkalmazhatók, például feltörsésre, kódfejtésre, vagy javításra.

### Erőforrások

#### Tárolók (Containers)

Minden bolygón található tárolók, és gyakran tartalmaznak értékes felszerelést és erőforrásokat. A tárolók fém ládákra vagy szállítódobozokra emlékeztető tárgyak. Te nem helyezhetsz el bennük tárgyakat.

#### Omnigél (Omni-Gel)

A környezetből felhasználható technológiai anyagokat omnigélnak nevezzük. A mindenessel (Omni-Tools) használva elektromos vagy kódfejtési munkákra alkalmasak. Omnigél segítségével járművedet, a Mékót is megjavíthatod.

#### Kredit (Credits)

A kredit a Mass Effect univerzum elsődleges fizetőeszköze.

#### Medigél (Medigel)

A medigél (egészségügyi gél) különféle sebeket és betegségeket gyógyít. Fosztogatással vagy NPC-k (nem játszható karakterek) segítségével juthatsz hozzá. Bizonyos üzletek kínálatában a felvehető medigél mennyiségének növelése is szerepel. Az **F** megnyomásával alkalmazhatsz elsősegélyt (First Aid).

### Csapattag-információ (Squad Member Information)



A bevetésvezérlő számítógépen (Mission Computer) válasz a Csapatok (Squads) menüpontot, és feltűnik a csapattagokról rendelkezésre álló információ. További információk:

- ① Név
- ② Osztály
- ③ Megjelenés (Appearance)
- ④ Példakép és Renegát mérők (csak Shepard esetén)
- ⑤ TP (XP) és szint (level)
- ⑥ Életerő
- ⑦ Elérhetővé tett képesség (Unlocked talent)
- ⑧ Zárolt képesség (Locked talent)
- ⑨ Képesség leírása (Talent description)
- ⑩ Elköltetlen képességpontok (Unspent Talent points)

#### Jelenlegi szint (Current level)

Ahogy nő a tapasztalatod, szinted tükrözi előrehaladásodat.

Amikor egy új szintre lépéshez elegendő tapasztalatot gyűjtöttél, képességpontokat (Talent points) kapsz, melyekkel magasabb rangot vagy további képességeket vásárolhatsz.

#### Életerő

Jelenlegi és maximális életerőszinted megjelenítése. Életerőd azt mutatja, mekkora sebzést vagy képes elviselni a harcban. Ha életerőd eléri a nullát, meghalsz. Maximális életerőd a játékban előre haladva növekszik.

## Tapasztalati pontok (Experience points)

Jelenlegi TP-d, és a következő szinthez szükséges összeg feltüntetése.

## Példakép és Renegát mérők (Paragon and Renegade meters)

Ezek a kijelzők követik választásaidat a játék során.

A példakép (Paragon) mérő értéke akkor nő, ha nemes, együttműködő vagy önfeláldozó döntéseket hozol. A példakép úgy éri el célját, hogy a helyes dolgot a helyes módon teszi.

A renegát (Renegade) mérő értéke akkor nő, ha döntéseid agresszívek, önzöek vagy kíméletlenek. A renegát semmilyen eszközt nem szégyell bevetni céljai érdekében.

## Képességek (Talents)

Ha a képességekhez pontokat rendelsz hozzá, fejlődsz a harc, a technológia és a biotika terén, valamint különleges képességeket aktiválhatsz mindegy egyes képesség alatt.

Te és csapatod tagjai ugyanúgy fejleszthetitek a képességeiteket. (További részletek a 30. oldalon a *Képességek* fejezetben).

## Csapat kiválasztása

A csapat kiválasztása képernyőn toborozhatsz kiegyenlített csapatot az egyes potenciális csapattagok harci (combat), technikai (tech) és biotikus (biotics) képességeire alapozva.

Az elérhető tagokat az egérrel rendezheted az osztagban. Kattints az egyes tagokra, hogy felvedd vagy eltávolítsd őket az osztagból. Az osztag áttekintése (Examine Squad) feliratú gombra kattintva bármikor áttekintheted az aktuális osztagot. Ha készen állsz, nyomd meg az Elfogad (Accept) feliratú gombot.

Csak két esetben választhatsz csapattagokat:

- Amikor először találkozol egy új potenciális csapattaggal.
- Amikor elhagyod a Normandiát, ahová visszatérhetsz, hogy kicserélj egyes tagokat.

Körültekintően válogasd össze csapatodat: miután elhagyta a Normandia fedélzetét, lehet, hogy visszatérésedig nem lesz lehetőség változtatni döntéseiden.

## Navigálás egy feltérképezetlen világban

Az Attikai Vonal (Attican Traverse) környékén végrehajtott küldetések feltérképezetlen világokon zajlanak, ahol rejtélyes jelenségekkel találkozhatsz. Ezen anomáliákat úgy kutathatod fel, ha elutazol ezekre a bolygókra, leszállsz, majd felderíted őket.

A galaxistérképen (Galaxy Map) válaszd a csillagközi navigáció (Cluster Navigation) opciót, majd a rendszernavigáció menüpontot (System Navigation), végül a leszállások égitestre (Planetary Landings) opciót.

Miután leszálltál egy bolygón, derítsd fel a terepet Mékó járműved erős érzékelőivel, melyek érzékelik az ellenséges idegeneket, a technológiai anomáliákat és az erőforrásokat.

Használd bevetésvezérlő számítógépes térképedet (Mission Computer map) a feltérképezetlen világban, amellyel felderítheted a környéket. A térképen jelöld ki a kívánt célt a jobb egérgombbal, ez nyílként látszik a radaron.

## Feltérképezetlen világ elhagyása

Ha készen állsz egy feltérképezetlen világ elhagyására és a Normandia fedélzetére való visszatérésre, akkor szállj be a csapatoddal a Mékó belsejébe és nyomd meg Visszatérés a Normandiára (Return to Normandy) feliratú gombot.

Ha gyalogosan vagy éppen:

1. Hívd elő a bevetésvezérlő számítógépet az ESC billentyűvel, majd válaszd a Térkép (Map) opciót.
2. Kattints a Visszatérés a Normandiára (Return to Normandy) feliratú gombra.



### Mékó (Mako)

A Mékó egy gyalogsági terepjáró harcjármű (IFV). Ez visz csatába a csapatoddal együtt, ott pedig fedezékül és tűztámogatásul szolgál.

Csapatoddal úgy szállhatsz be a Mékóba, ha a közelébe mész, és megnyomod az **E** gombot.

A Mékó gyorsításához nyomd a **W** gombot. Hátramenethez nyomd az **S** gombot, kanyarodáshoz pedig az **A** vagy **D** gombot. A **szóköz** billentyűvel átugrathatsz a nehéz terepen vagy ellenséges tűzön.

A bal **shift** lenyomásával közelíthetsz a fedélzeti kamerájával, a jobb egérgombbal tüzelhetsz az ágyúval, a bal egérgombbal pedig a gépfegyvert használhatod.

A Mékó elhagyása előtt keress biztonságos, stabil talajt, majd nyomd meg a **Q** gombot. Kiszállás előtt bizonyosodj meg a külvilág veszélyességi szintjéről, mert bizonyos mostoha légköri viszonyok között csak korlátozott ideig maradhatsz életben.



A jármű kijelzője mutatja a csapattagok életerő- és pajzsszintjét, valamint a Mékó fegyvereinek és felszereléseinek állapotát.

### A Mékó kijavítása

Az **F** megnyomásával omnigélt felhasználva kijavíthatod a Mékót a harctéren. Ehhez azonban meg kell állnod, a járműben kell maradnod, és nem tüzelhetsz.

Egyes lezárt tárolók és ajtók csak a biztonsági rendszer kiiktatásával nyithatók, amihez szükség van a mindenesre (omni-tool), valamint kódfejtési képességre (decrypting talent). Amikor hatástalanítani akarsz egy biztonsági eszközt, ezt megteheted omnigéll vagy manuális kiiktatás segítségével.

Kódfejtéskor a mindenes használatával betörsz a biztonsági rendszerbe, és átjutsz a tűzfalakon és érzékelőkön. Ha manuálisan próbálsz kiiktatni a rendszert, egy megadott időn belül kell teljesítened a műveletet.



Forgasd az egérrel a szondát a mindenes körül, majd kattints bal gombbal az átjáró használatához, esetleg kattints jobb gombbal egy átjáróval való visszatéréshez. A szonda mozgatásához az **A/D** billentyűket is használhatod, az átjárókon való haladást pedig a **W/S** billentyűkkel kezelheted.

## KÉPESSÉGEK (TALENTS)

A képesség (talent) olyan szakértelem, melyben fejlődhetsz is a játék során. Ahogy tapasztalatot szerzel, képességpontokat (Talent points) kapsz, melyekkel fejlesztheted karaktered tudását.

Az általad és csapatod által elérhető képességeket az határozza meg, hogy milyen osztályt (class) választottál a karakter létrehozásakor (Character Creation).

Az aktiválási fázisokban, melyeket az illető képességnél feltűnő ikon jelez, új képességeket tehetsz elérhetővé a Csapat (Squad) képernyőn.

### Harci képességek (Combat Talents)



**Pisztolyok (Pistols)** – Növeli a pisztoly használatokor a sebést és a pontosságot. Aktiválja a Mesterlövész (Marksman) képességet, mellyel rövid ideig gyorsabban és pontosabban lőhetsz.

**Vadászpuska (Shotgun)** – Növeli a vadászpuska használatokor a sebést és a pontosságot. Aktiválja a Vértantás (Carnage) képességet, mellyel hatalmas tűzerejű lövést adhatsz le a puskából.

**Rohampuskák (Assault Rifles)** – Növeli a rohamfegyverek használatokor a sebést és a pontosságot. Aktiválja a Kaszálás (Overkill) képességet, mellyel hosszabb, pontosabb sorozatokat adhatsz le a puskából.

**Mesterlövészpuskák (Sniper Rifles)** – Növeli a mesterlövészpuskák használatokor a sebést és a pontosságot. Aktiválja a Merénylet (Assassination) képességet, mely növeli következő lövésed sebését.

**Páncél (Armor)** – Növeli a páncél által elnyelni képes sebzés mennyiségét, és lehetővé teszi, osztályodtól függetlenül, a nehéz páncél használatát. Aktiválja a Pajzstöltés (Shield Boost) képességet, mely helyreállítja pajzsaidat a harcban.

**Harcászati kiképzés (Assault Training)** – Növeli a közelharcú és fegyvered sebészed. Aktiválja az Adrenalinlöket (Adrenaline Burst) képességet, mellyel minden képességed késedelem nélkül ismét használható.

**Erőnlét (Fitness)** – Növeli életerődöt, így nagyobb sebzést vagy képes elviselni anélkül, hogy belehalnál. Aktiválja az Immunitás (Immunity) képességet, mely rövid időre megnöveli a sebzés elleni védelmet.

**Fantom kiképzés (Spectre Training)** – Növeli az életerőt, a pontosságot, és minden támadás és képesség hatékonyságát. Elérhetővé teszi az Egység (Unity) képességet, mellyel felélesztheted csapatod tagjait, ha megsérültek a harcban.

### Technikai képességek (Tech Talents)



**Tompítás (Damping)** – Növeli technikai aknáid robbanásának hatókörét. Aktiválja a Tompító mezőt (Damping Field), mely elnyomja az ellenség technikai és biotikus képességeit.

**Kódfejtés (Decryption)** – Omnigél használatával kiiktathatod a biztonsági rendszereket ajtókon vagy tárolókon. Végül aktiválja a Szabotázs (Sabotage) képességet, mely gyorsan tönkreteszti az ellenséges fegyvereket harc közben.

**Feltörés (Hacking)** – Növeli közelségi technikai aknáid feltöltődési sebességét. Végül aktiválja az MI hackelést (AI Hacking), mellyel átveheted az ellenőrzést az ellenséges robotok felett, hogy mindenkire rátámadjanak maguk körül, még egymásra is.

**Elektromos eszközök (Electronics)** – Növeli a pajzs erősségét, és lehetővé teszi egyes zárolt objektumok biztonsági rendszerének kiiktatását. Aktiválja a Túltöltés (Overload) képességet, mely tönkreteszti az ellenséges pajzsokat, vagy legyengíti őket.

## Biotikus képességek (Biotic Talents)



**Dobás (Throw)** – Biotikus mező generálása, mely elrepíti a hatókörébe eső tárgyakat.

**Emelés (Lift)** – Biotikus mező generálása, mely a levegőbe emeli a tárgyakat.

**Torzítás (Warp)** – Biotikus mező generálása, mely lassan széttepi a vele érintkező tárgyakat, sebzést okozva és csökkentve a páncél hatékonyságát.

**Szingularitás (Singularity)** – Biotikus mező generálása, mely elrepíti és vadul egymásba csapja a tárgyakat.

**Védőpajzs (Barrier)** – Biotikus mező létrehozása, mely elnyeli a fegyvertűzet.

**Sztázis (Stasis)** – Biotikus mező generálása, mely körülvesz és elszigetel mindent, amihez hozzáér, így az ellenség sem mozdulni, sem támadni nem képes, de te sem tudod megsebezni.

### További képességek

**Megbűvölés (Charm)** – Növeli a megbűvölés lehetőségeit beszélgetéskor, és csökkenti a vásárláskor az üzletekben szükséges kreditmennyiséget.

**Megfélemlítés (Intimidate)** – Növeli a megfélemlítés lehetőségeit beszélgetéskor, és növeli az eladáskor az üzletekben kapott kreditmennyiséget.

## Osztályképességek

Bizonyos képességek hozzátartoznak a karakterosztályok jellemzőihez:

**Katona (Soldier)** – Növeli az életerőd és annak regenerációját.

**Mérnök (Engineer)** – Csökkenti a technikai képességek újratöltési idejét és növeli a technológiával szembeni ellenállóképességet.

**Adeptus (Adept)** – Csökkenti a biotikai képességek újratöltési idejét és növeli a biotikus ellenállóképességet.

**Beszivárgó (Infiltrator)** – Növeli a technikai aknák sebzését és csökkenti a mesterlövészpuskák és pisztolyok túlhevülését.

**Őrszem (Sentinel)** – Csökkenti a biotikus és technikai képességek újratöltési idejét, növeli a pisztolyok sebzését és pontosságát, biztosítja a Mesterlövész képességet.

**Élharcos (Vanguard)** – Növeli a biotikus ellenállást és a vadászpuskák és pisztolyok sebzését.

## Képességfejlesztés (Talent Upgrade)

Csapattagjaiddal együtt rendelkezzel egy képességlistával, mely mutatja minden karakter kiképzettségét, képességeit és erősségeit. Az ezekre költött képességpontokkal a karakter bizonyos aspektusai erősebbek lesznek, és végül új támadási lehetőségeket, erősítőket, jártasságokat és képességeket nyitnak meg.

## Képességpontok (Talent Points)

Képességpontjaiddal magasabb rangokat vásárolhatsz.

Ehhez nyomd meg az **U** billentyűt, vagy térj vissza a bevetésvezérlő számítógéphez az **ESC** billentyűvel és válaszd a Csapat (Squad) lehetőséget. Kattints az elérhető képességeknél, vagy kattints a + és - ikonokra a rang növeléséhez vagy csökkentéséhez.

## Specializálódás (Specialization)

A specializálódás erősíti az osztályspecifikus képességeket. Miután teljesítettél egy opcionális küldetést a Rendszerek Szövetségi Haderejének, válassz egy specializálódást a karakterednek, növelve a maximális képességpontszámot, mely kiosztható osztályspecifikus képességekre.

# STÁBLISTA (CREDITS)

<p><b>BioWare</b>  <b>Projektigazgató</b>          Casey Hudson  <b>Vezető tervező</b>          Preston Watamaniuk  <b>Vezető író</b>          Drew Karpyslyn  <b>Művészeti igazgató</b>          Derek Watts  <b>Vezető programozó</b>          David Falkner  <b>Vezető producerek</b>          Ray Muzyka          (vezérgazgató)          Greg Zeschuk (elnök)  <b>Animátorok</b>          Jonathan Cooper – vezető          Cristian Enciso          Chris Hale          Ben Hindle          Mark How          Rick Li          Marc-Antoine Matton          Kees Rijnen          Dave Wilkinson  <b>Átvezető animátorai</b>          Shane Welbourn – vezető          Tony de Waal          Nick Diliberto          Mike Higgins          Ryan Kemp          Brad Kinley          Colin Knuettel          Pasquale LaMontagna          Parrish Ley          Greg Lidstone          Joel MacMillan          Sherridon Routley  <b>Igazgató, animációs részleg</b>          Steve Gilmour  <b>Karaktergrafikusok</b>          Mike Spalding – vezető          Tim Appleby          Matt Charlesworth          Francis Lacuna          Ryan Lim          Steve Runham          Sean Smalles          Jaemus Wurzbach  <b>Konceptgrafikusok</b>          In Greg Gaulin          Sung Kim          Matthew Rhodes  <b>GUI grafikus</b>          Nelson Housden</p>	<p><b>Pályagrafikusok</b>          Mike Trotter – vezető          Don Arceta          Kally Chow          Tristan Clarysse          Nolan Cunningham          Boali Dshstestani          Michael Jeffrey          Noel Lukasewich          Chris Ryzebol          Marcel Silva          Mike Smith          Jason Spykerman          Neil Valeriano          Gina Welbourn  <b>Technikai grafikusok</b>          Adrien Cho – vezető          Brian Chung          Jeff Vanelle  <b>Vizuáliseffekt grafikusok</b>          Shareef Shanawany – vezető          Alim Charain          Trevor Gilday          Andrew Melnychuk-          Oseen          Ryan Rosanky          Jacky Xuan  <b>Igazgató, művészeti részleg</b>          Dave Hibbein  <b>Audió tervezők</b>          Steven Sum – vezető          Michael Kent –          Társvezető          Matt Besler          Vance Dylan          Michael Peter          Jeremie Voillot  <b>Animációs rendszerek tervezése</b>          Brad Prince – vezető  <b>Animációs tervezők</b>          Ken Thain – vezető          Jonathan Epp          James Henley          Nathan Moller          Jonathan Perry          Armando Troisi  <b>Rendszertervezők</b>          Jason Attard          Jason Booth          Georg Zoeller  <b>Műszaki igazgatók</b>          Dusty Everman – vezető          Rick Burton          Keith Hayward          David Sitar          Peter Thomas          Keith Warner          John Winski  <b>Írók</b>          Luke Kristjansson          Chris L'Étoile          Mac Walters          Patrick Weekes</p>	<p><b>Szerkesztő</b>          Cookie Everman  <b>Igazgató, tervezési részleg</b>          Kevin Barrett  <b>Projektmenedzserek</b>          Yanick Roy – vezető          Corey Andruko  <b>Külső Producerek</b>          Steve Lam          Nathan Plewes  <b>Hangfelvétel és külső erőforrások producer</b>          Shauna Perry  <b>Külső erőforrások producerek</b>          Teresa Costea          Melanie Fleming  <b>Lokalizációs projekt menedzser</b>          John Campbell  <b>Igazgató, gyártási részleg</b>          Duane Webb  <b>Vezető eszközprogramozó</b>          Darren Wong  <b>Programozók</b>          Marc Audy          Robert Babiak          Noel Borstad          Skye Boyes          Jason Ewasuk          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  <b>Eszközprogramozók</b>          Chris Christou          Andy Desplenter          Blake Grant          Carson Knittig          Stefan Lednicky          Chris Mihalick          Brent Scriver          Kris Tan          Jon Thompson          Ryan Warden          Tom Zaplachinski</p>	<p><b>Grafikai programozók</b>          Jonathan Baldwin          Rob Krajcarski          Matt Peters  <b>Audioprogramozók</b>          Marwan Audeh          Sophia Chan          Pat LaBine          Don Yakielashek  <b>Titkár igazgató, programozási részleg</b>          Aaryn Flynn  <b>Minőségbiztosítási elemző</b>          Scott Langevin – vezető          Bob McCabe – tervezési vezető          Kim Hansen – műszaki vezető          Guillaume Bourbonnière          Billy Buskell          Derrick Collins          Mitchell T. Fujino          Ryan Loe          Brian Mills          Iain Stevens-Guille          MB programozók          Alex Lucas          Jonathan Newton          Jay Zhou  <b>Minőségbiztosítási feltétel tesztelők</b>          Vanessa Alvarado          Zachery Blanchette          Curtis Knecht          Denny Letourneau          Vanessa Prinsein          Homan Sanaie  <b>Címzene, szerzők</b>          Jack Wall - vezető          Sam Hulick  <b>További zene</b>          Richard Jacques          David Kates  <b>Zárózene</b>          m4 part II          Írta és előadta –          Faunts  <b>Felvételevezető</b>          Ginny McSwain          Caroline Livingstone          Chris Borders  <b>Szinkron</b>          Tikiman Productions, Inc.  <b>Felvétel</b>          Technicolor          Interactive Services (Burbank)          Blackman Productions (Edmonton)  <b>További vágás</b>          Dave Chan</p>	<p>Eric Poulin          Rion Swanson          Rob Sugama          Jillian Tamaki  <b>További programozás</b>          Chris Blackburne          Howard Chung          Jordan Dubuc          Jan Goh          Michael Graves          Chris Johnson          Scott Meadows          James Redford          Sidney Tang          Julie West          Graham Whihlidal          Peter Woytlik  <b>További gyártás</b>          Alain Baxter  <b>További minőségbiztosítás</b>          Steven Deleeuw          Nathan Frederick          Curtis Knecht          Denny Letourneau          Vanessa Prinsein          Homan Sanaie  <b>További hangok</b>          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          Hannah Feinglass          Brian George          Kim Mai Guest          Jeff Haslam          Roger L. Jackson          Peter Jessop          John Kirkpatrick          Lex Lang          Matthew Levin          David Ley          Anndi McAfee</p>	<p><b>Mass Effect szinkron</b>  <b>Steve Barr</b>          Urdnort Wrex          Tov. hangok  <b>Kimberly Brooks</b>          Ashley Williams  <b>Keith David</b>          David Anderson kapitány  <b>Seth Green</b>          Jeff „Joker” Moreau  <b>Jennifer Hale</b>          Shepard parancsnok (női)          Tov. hangok  <b>Lance Henriksen</b>          Steven Hackett admirális  <b>Ali Hillis</b>          Liana T'Soni  <b>Brandon Keener</b>          Garrus Vakarian  <b>Mark Meer</b>          Shepard parancsnok (férfi)          Tov. hangok  <b>Marina Sirts</b>          Matriarch Benezia  <b>Liz Sroka</b>          Tali'Zorah nar Rayya          Tov. hangok  <b>Raphael Sbrage</b>          Kaidan Alenko  <b>Fred Tatasciore</b>          Saren  <b>További hangok</b>          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          Hannah Feinglass          Brian George          Kim Mai Guest          Jeff Haslam          Roger L. Jackson          Peter Jessop          John Kirkpatrick          Lex Lang          Matthew Levin          David Ley          Anndi McAfee</p>	<p>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 Szarabjka          George Szilagyí          Mari Weiss          Gary Anthony Williams          David Wittenberg          Shanelle Workman          John Wright          Gwendoline Yeo          Rick Zieff  <b>Motion capture</b>          Giant Studios  <b>3D scan</b>          3D Eyetronics</p>	<p><b>Mass Effect PC</b>          Külső BioWare munkatársak  <b>Projektigazgató</b>          Diarmid Clarke  <b>Társproducer</b>          Darcy Pajak  <b>Külső technikai producer</b>          Derek French  <b>Asszisztens producer</b>          Steve Lam  <b>Vezető programozó</b>          Owen Borstad  <b>Programozás</b>          Steven Hand  <b>Lokalizációs producer</b>          Jenny McKearney  <b>Vezető lokalizációs producer</b>          Ryan Warden  <b>Minőségbiztosítási vezető</b>          Homan Sanaie  <b>Minőségbiztosítási tervezési elemző</b>          Billy Buskell  <b>Minőségbiztosítási feltétel tesztelők</b>          Vanessa Alvarado          George Blott          Reid Buckmaster</p>	<p>Darren Gilday          Jack Lamden          Richard Poulin          Tayce Wilson          Thomas Trachimowich  <b>További tervezési munkálataik</b>          Chris L'Étoile          Christina Norman  <b>További minőségbiztosítás</b>          Chris Buzon          Kim Hansen          Scott Langevin  <b>További programozás</b>          Marwan Audeh          Jonathan Baldwin          Blake Grant          Brenon Holmes          Nelson Housden          Ryan Hoyle          Rob Krajcarski          Shawn Potter          Craig Welburn          John Wetmiller</p>	<p><b>Pénzügy/Bérelésizmolás</b>          Todd Derechey          Sharon Pate          Threana Rees          Calvin Chan  <b>Személyzeti igazgató</b>          Derek Sidebottom  <b>Személyzeti ügyek</b>          Celia Arevalo          Theresa Baxter          Mark Kluchky          Leanne Korotash          Angela Pappas  <b>Információs rendszerek igazgató</b>          Vince Waldon  <b>Információs rendszerek – Alkalmazás</b>          Lee Evanochko          Julian Karst          Robert McKenna          Jesse Van Herk  <b>Információs rendszerek – Asztal</b>          Dave McGruther          Jeff Mills          Brett Tollefson          Chris Zeschuk  <b>Információs rendszerek – Létesítmények</b>          Mike Patterson  <b>Információs rendszerek – Infrastruktúra</b>          Sam Decker          Wayne Mah          Craig Miller  <b>Jogi és üzleti szolgáltatások igazgató</b>          Robert Kallir  <b>Asszisztens rendszergazda/Recepció</b>          Keri Clark          Crystal Ens          Teresa Meester          Lanna Mess</p>	<p><b>Demiurge Studios fejlesztői csapat</b>  <b>Művészeti vezető</b>          Katie Stampf  <b>Grafika</b>          Andrew Cormier  <b>Üzleti és jogügyek</b>          Bill Reed  <b>Vezető tervező</b>          Dan Chretien  <b>Programozás</b>          Ken Clary          Roger Hanna          Andy Hendrickson          Andrew Moise          Bernie Rissmiller          Kevin Teich</p>	<p><b>Projektvezető</b>          Bill McCadden  <b>Gyártás</b>          Tim Crosby          Kristin Price          Al Reed          Kurt Reiner  <b>Működésellenőrzési vezető</b>          Jimmy Storey  <b>Minőségellenőrzés</b>          M. Wesley Sherman  <b>Demiurge Studios</b>          Dave Elder          Dave Flamburis          Andrea Fonger          Liang Li          Tom Lin          Chris Linder          Andrew Moise          Leo Montenegro          Les Nelken          Evan Kniclik          Kurt Reiner          Alex Rice          Adam Rosenfeld          Eddie Scholtz  <b>EA partnerek</b>  <b>Producer</b>          David Yee  <b>Társproducer</b>          Michael Doran  <b>Asszisztens producer</b>          Craig Krstolic  <b>Rangidő fejlesztési igazgató</b>          John Vifian  <b>Fejlesztési igazgató</b>          Crystal Sanchez  <b>Külön köszönet az alábbiaknak:</b>          Steve Arnold          Edwin Caparaz          Steve D'Éredita          Brent Dady          David DeMartini          John Horsley          Micah Loucks          DJ Powers          Raphael Ruland          Chris Serra          Ben Smith          Evelyn Walker          EA Redwood Shores  <b>Minőségbiztosítási igazgató</b>          Dave Steele  <b>Minőségellenőrzési menedzser</b>          Matthew Brown  <b>Rangidő tesztvezető</b>          Robert Walton</p>
--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	---

## Minőségbiztosítási projektvezető

Daniel Allender

## Minőségbiztosítási asszisztens vezetők

Raasahn Browder

Jonathan Yan

## Minőségbiztosítási tesztlők

Krish Acu

John Bratnaber

Jack Beacom

Ashley Coleman

Michael Crabtree

Katharine Ellis

Robin Giles

Shelby Good

Jared Karklins

Nathan J. Karklins

Ronald Nixon

Tim Olson

Samuel Retzlaff

Devon M. Smith

Isaac Stevenson

Chris Sykora

Bryan Walsh

Chad Wilson

## EARS LQA asszisztens vezető

Aleef Shehadeh

## EARS LQA tesztlők

Daniel Canton

Matt Danuser

Huey Ngo

Matt Zenel

## Minőségbiztosítási támogató menedzser

Dave Koerner

## Minőségbiztosítási megfeleléségi vezetők

Matt Landi

Steve Jenkins

Mark Johnson

Josh Riemersma

## Minőségbiztosítási megfeleléségi tesztlők

Chris Anjos

Sam Worf

## EARS-kompatibilitási labor

Angelo Bayan

Dave Caron

Mark Gonzales

Jon Naugle

Ryan Morales

Josh Platt

## Nemzetközi mastering

Michael Yasko

## EARS mastering

Mike Deir

Chris Espiritu

Kima Hayuk

Rick Helmer

Belle Vasaya

## Észak-amerikai benyújtás és megfeleléségi (NASC)

Jason Collins

Darryl Jenkins

Mike Kushner

Daniel Martell

Russell Medeiros

Ryan Roque

Joyce Sacman

Matthew Salazar

## Vásárlói minőségellenőrzés – Észak-Amerika (CQC-NA)

Dave Beck

Wes Hendrix

Ryan Jacobson

Dave Jordan

Kyle Killion

Conrad Leiden

Shaun McCourt

Garrett Muldoon

Chance Shiflett

Bobby Williams

## Dokumentáció elrendezése

Christopher Held

EA Europe

## Európai mastering menedzser

Sam Roberts

## Madrid mastering

Andreas Berral

John Brunton

Dan Burnett

Ruben Del Pozo

Cristian Giner

Gonzalez

## Rangidős lokalizációs projekt menedzser

Laurent Gibert

## Lokalizációs projekt menedzser

Dave Beck

Fausto Ceccarelli

## Vezető lokalizációs tesztlők

Juan Linaje

## Lokalizációs tesztlők

Alexander Bowman

Paolo Catozzella

Damien Haimovici

David Monteiro

Tirdad Nosrati

Federica Rossi

## Problémák a játék futtatásakor

- Bizonyosodj meg arról, hogy a géped eleget tesz a játék futtatásához szükséges minimális követelményeknek, valamint arról, hogy telepítetted a legfrissebb illesztőprogramokat hangkártyádhoz és videokártyádhoz. NVIDIA videokártya használata esetén látogasd meg a [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) honlapot és töltsd le a megfelelőt. ATI videokártya használata esetén látogasd meg a [www.amd.com](http://www.amd.com) honlapot és töltsd le a megfelelőt.
- Ha a játék lemezes verzióját használod, próbáld meg újratelepíteni a DirectX programot a lemezről. Ez általában a lemez DirectX mappájában található. Ha rendelkezel internet-hozzáféréssel, látogasd meg a [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) honlapot és töltsd le a DirectX legújabb változatát.

## Általános hibaelhárítási tippek

- Ha a játék lemezes változatával rendelkezel és telepítéskor / játék közben nem jelenik meg automatikusan az Automatikus lejátszás képernyő, kattints az egér jobb gombjával a lemezmeghajtó ikonjára a Sajátgép (My Computer) mappában és válaszd az Automatikus lejátszás pontot.
- Ha a játék futása lassú, próbáld alacsonyabbra állítani a videó és hangbeállításokat a játék opciók menüjében. A képfelbontás csökkentése szintén javíthatja a teljesítményt.
- Ha játék közben az optimális teljesítmény elérésére törekszel, javasolt, hogy a Windows összes háttérben futó funkcióját kikapcsold (kivéve az Origin (EA) alkalmazást).

## BioWare külön köszönet –

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond és barátainknak a BioWare Austinnál.

Külön köszönet családtagjainknak és barátainknak, akik türelme és támogatása segített elérnünk a csillagokig.

A Mass Effect készítőinek teljes névsorát megtalálod a játékban.

## SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED?

Az EA ügyfélszolgálati csapata mindent megtesz azért, hogy a lehető legteljesebb és legzavartalanabb játékkélményben lehessen részed – bárhol, bármikor. Szakértőink online, a közösségi fórumokon, chaten és telefonon egyaránt a rendelkezésedre állnak, és készek megoldani a felmerülő problémákat.

### Online támogatás

A [help.ea.com/hu](http://help.ea.com/hu) oldalon közvetlenül hozzáférhetsz GYIK gyűjteményeinkhez és súgócikkeinkhez. A tudásbázist naponta frissítjük, így itt biztosan megtalálod a legfrissebb problémák és megoldásuk leírásait.

### Telefonos támogatás

Telefonos ügyfélszolgálatunk hétfőtől-péntekig 9:00 és 18:00 között áll rendelkezésedre a **+36 150 595 50** telefonszámon. (A hívások díjszabása a szolgáltatód hagyományos díjszabásával egyezik).

## GARANCIA

**MEGJEGYZÉS:** A következő garanciák csak kiskereskedelemben vagy online, fizikai adathordozón értékesített termékekre vonatkoznak. Ezek a garanciák nem érvényesek az online, az Origin (EA) segítségével értékesített digitális termékekre.

### Korlátozott garancia

Az Electronic Arts az eredeti termékek vásárlói számára garantálja, hogy ez a PC szoftver termék, a médiahordozó, amin ez a szoftver található és rögzített, mentes a gyártási, előállítási és anyaghibáktól. A garancia a vételi időponttól számított 12 hónapig érvényes. Ez alatt az idő alatt, az Electronic Arts az esetlegesen hibás termékeket kicseréli, amennyiben a hibás médiahordozót a reklamáló elküldi az alább található címre, a vételi számlával, a hiba leírásával és a visszaküldési cím feltüntetésével. A garancia ezeken túl semmilyen más formában nem befolyásolja az egyéb vásárlói jogokat. A garancia nem érvényes magára a szoftverre, amely önmagában került átadásra, és nem érvényes azon médiahordozókra, amelyek sérültek, elhasználódtak, avagy nem megfelelő módon voltak felhasználva.

### Visszatérítési garancia

Az Electronic Arts kicseréli a sérült médiahordozót, amennyiben a jelenlegi árukészlet ezt lehetővé teszi és amennyiben az eredeti médiahordozót visszaküldi az EA csomagoláson feltüntetett postacímre, **Electronic Arts Czech Republic s.r.o. Empiria Building, Na Strži 1702/65, 140 00 Praha 4, Csehország**, a vásárlást igazoló számlával. A küldeményben tüntesse fel a hiba részleteit, nevét, címét, és amennyiben lehetséges, egy telefonszámot, amelyen munkaidőben felvehetjük a kapcsolatot Önnel.

Az Electronic Arts semmiféle garanciát nem vállal, ha a terméket a vásárló másodkézből vásárolta és nem az első végfelhasználó.

# SZÜKSÉGÜNK VAN RÁD!

Formáld te is a legjobb sci-fi élmény jövőjét, csatlakozz a *Mass Effect* közösségéhez!

Regisztrálj egy ingyenes fiókot a BioWare közösségi rendszerében, hogy te is hozzáférj a különleges tartalmakhoz, kapcsolatba léphess a *Mass Effect* fejlesztőivel, üzenj a fórumon, ossz meg, és lásd az elismerést a kapcsolódó saját munkáidért. Légy része ennek a vagány csapatnak!

A BioWare hírleveléből azonnal értesülhetsz a *Mass Effect* újdonságairól, az új fejlesztésekről és még sok másról!

Ezen kívül teljesen ingyen letöltheted a *Bring Down the Sky* kiegészítőt! A letöltött tartalmat a galaxistérképről érheted el, vár az új kaland egy idegen bolygón!

[www.masseffect.com](http://www.masseffect.com)

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Minden jog fenntartva.  
A BioWare, a BioWare embléma, a Mass Effect és a Mass Effect embléma az EA International (Studio and Publishing) Ltd. védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban. Az Electronic Arts és az EA logó az Electronic Arts Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2006 Epic Games, Inc. Minden jog fenntartva. Az Unreal® az Epic Games, Inc. bejegyzett védjegye. Bizonyos részek a Scaleform Corporation fejlesztései, © 2008. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. Az ISACT a Creative Technology Ltd. védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Az arcok animációs szoftverét az OC3 Entertainment biztosítja. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. és licencelői. Minden jog fenntartva. Bink Video technológia használatával. Copyright © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc.

