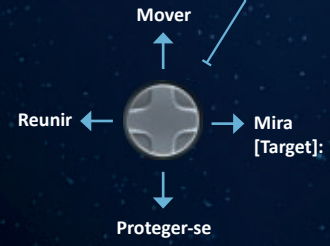
MAPEAMENTO DE CONTROLE [CONTROLLER MAPPING]





PRIMA GAMES

Obter o guia de estratigias primagames.com®

0907 Peça nº X13-45794-01 XC

BioWare® CORP

Microsoft game studios

XBOX 360™

XBOX LIVE®



ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia o Manual de Instruções do Xbox 360 e os avisos de segurança e saúde importantes constantes nos demais manuais. Guarde todos os manuais para consulta futura. Caso seja necessário substituir o manual original por um novo, visite www.xbox.com/support ou ligue para o Atendimento ao Consumidor do Xbox.

Advertências de Saúde Importantes sobre Video Games

Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens visuais, incluindo os flashs das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas que não têm histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar tais "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games.

Esses ataques podem apresentar vários sintomas, incluindo vertigem, visão alterada, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão ou perda momentânea da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos.

Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas. Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques epiléticos pode ser reduzido tomando-se algumas precauções: sentar-se mais longe da tela; usar uma tela menor, jogar em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado.

Se você ou qualquer membro da sua família tiver histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

GUIA BÁSICO DE MASS EFFECT

2 O Universo de Mass Effect
2 Para Começar
3 Criação de Personagens
6 Jogando
10 Mapa da galáxia

GUIA DETALHADO

12 Detalhes de Combate
17 Equipamento
19 Dados da Equipe
21 Mundos Incógnitos
22 Veículo
24 Talentos
28 Expandindo seu Universo Online!
29 Créditos
32 Garantia Limitada
33 Atendimento ao consumidor Xbox

WWW.MASSEFFECT.COM

O UNIVERSO DE MASS EFFECT



No ano de 2183, a humanidade já conquistou a tecnologia necessária para viajar pela galáxia em velocidades maiores do que a da luz, entrando em contato com um grande número de raças alienígenas. Agora a humanidade luta para encontrar seu lugar na grande comunidade galáctica.

Você, Comandante Shepard do Departamento Militar da Aliança de Sistemas, representa a primeira e última linha de defesa contra as estranhas ameaças de uma vasta (e freqüentemente perigosa) galáxia. Suas ações e decisões determinarão o destino da raça humana -- e darão forma ao futuro de toda uma galáxia.

PARA COMEÇAR

Após inserir o disco do jogo Mass Effect™ em seu console Xbox 360®, pressione START.

Você verá o Menu Principal [Main Menu]. Escolha **Iniciar Nova Carreira [Start New Career]**, e pressione A.

Você vai entrar na base de dados do Computador da Missão, e reconstruirá seu perfil para confirmar sua identidade.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Inicialmente, você tem duas escolhas para criar seu personagem.

- Jogar por default como Comandante Shepard, escolhendo um prenome.
- Crie um Personagem Personalizado [Custom Character] para controlar todos os detalhes da criação.

Criação Personalizada de Personagem



Utilize a função de teclado do Xbox para digitar um prenome exclusivo para o Comandante Shepard.

Em seguida, escolha o histórico de sua personagem: Terra [Earthborn], Colônia [Colonist] ou Espaço [Spacer]. Esta escolha representa a primeira de muitas que afetam a maneira como os personagens reagirão durante o jogo.

Use ↻ para ir para a opção de histórico [Pre-Service History], e em seguida pressione A para selecioná-la.

Use ↻ para ir para o Perfil Psicológico [Psychological Profile]. Pressione A para selecionar Implacável [Ruthless], Herói de Guerra [War Hero], ou Único Sobrevivente [Sole Survivor].

Depois pressione A para selecionar a classe de sua personagem. Se você selecionar as opções de default, sua personagem será um soldado [Soldier].

Classes

Há seis classes básicas com força variável, em até três áreas, para o jogador e os dois capangas humanos. Algumas classes concentram sua força em uma área de habilidades; outras dividem-se entre mais de uma área, obtendo táticas equilibradas.

Habilidades de combate causam um máximo de dano aos inimigos. **Habilidades** técnicas permitem que se decifrem sistemas de segurança e que se enfraqueçam armas inimigas. **Habilidades** bióticas permitem que impulsos cerebrais manipulem o mundo físico.

Soldado [Soldier] – Especialista de Combate

O Soldado é um guerreiro resistente, pronto para lidar com inúmeras situações de combate. O Soldado tem melhor saúde, maior número de armas para escolher, e pode, no correr do jogo, utilizar armadura pesada. O foco do jogo é ir para onde a luta está ocorrendo com maior intensidade, escolher a arma certa para a situação tática, e sobreviver aos oponentes.

Engenheiro [Engineer] – Especialista Técnico

O Engenheiro é um especialista técnico, capaz de manipular rápida e facilmente o ambiente com habilidades específicas. O foco do jogo é dar forma ao campo de batalha durante o combate, curar a equipe, e sabotar o inimigo (desativando armas, escudos, etc.).

Adepto [Adept] – Especialista Biótico

O Adepto é o exemplo mais acabado de Biótico, capaz de afetar o mundo físico com o poder de sua mente. O Adepto pode utilizar o poder biótico para manipular objetos violentamente, inclusive alvos inimigos próximos. O foco do jogo é desabilitar e sabotar o inimigo, além de causar danos de grandes proporções.

Infiltrado [Infiltrator] – Combate / Técnico

O Infiltrado é um guerreiro expert em tecnologias, que vence ao desabilitar ou matar inimigos. O foco do jogo é liberar rotas alternativas, obtendo acesso a equipamento em bom estado, assim como uma posição de vantagem sobre os inimigos de combate.

Vanguarda [Vanguard] – Biótico / Combate

O Vanguarda é um combatente poderoso, que combina os poderes de agressão do Adepto e do Soldado. O Vanguarda tem acesso a várias armas e armaduras, além de poderes bióticos. O foco do jogo é derrotar inimigos com força bruta e ação rápida.

Sentinela [Sentinel] – Biótico / Técnico

A Sentinela é a classe mais flexível, capaz de combinar técnica e poder biótico para manipular o ambiente, desabilitar inimigos, atacar inimigos diretamente, ou defender a equipe. O foco do jogo é proteger a equipe, usando barreiras cinéticas, e curar a equipe, usando conhecimento médico avançado.

Personalização Facial

A tela de personalização facial permite que você crie um rosto único para seu personagem. Você pode personalizar o rosto inteiro, ou se dedicar a uma área específica, como os olhos e o nariz. Use as barras de rolagem de cada seção para ajustar uma série de detalhes faciais. Selecione **Finalize** para aceitar o rosto que você criou.



Diálogo

Em Mass Effect, o diálogo cinemático e baseado em escolhas permite que você ajuste minuciosamente seu personagem e sua história, usando o dial de diálogo na parte inferior da tela.

As escolhas na parte esquerda do dial permitem que você explore o diálogo mais aprofundadamente, e as escolhas da direita levam mais rapidamente à conclusão da conversa.

A parte de cima do dial corresponde, em geral, às opções "Exemplar" ["Paragon"], em que o seu personagem toma decisões altruístas e cooperativas. A parte de baixo do dial corresponde às escolhas do Renegado, que dão maior agressividade e hostilidade a seu personagem.

Ao gastar talento em talentos de Charme e Intimidação, aparecem novas opções à esquerda do dial que podem ajudar nos resultados de conversas posteriores. Opções de Charme aparecem em texto azul. Opções de Intimidação aparecem em vermelho. (Vide “Talentos” na página 24 para mais informações.)

Use L para indicar qual a reação deseja, e depois pressione A para atuar como se estivesse no cinema. Assim que aparecer o dial de diálogo, você pode selecionar sua reação. Sua personagem vai dizer a fala no momento dramaticamente apropriado. Pressione X para interromper ou pular uma linha de diálogo.



Visor Transparente [HUD] fora de Combate

À medida que você vai progredindo no jogo, você ganha pontos de experiência (XP), ao explorar novas áreas e estabelecer diálogo com outras personagens.

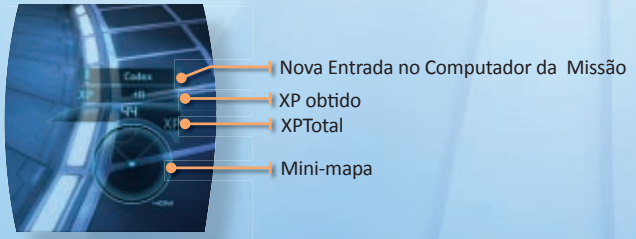
Quando você pode interagir com alguém ou algo, o símbolo de foco azul cria um círculo dentro da pessoa ou coisa. Pressione A para interagir.



1 Barra de Seleção

2 Símbolo de Foco

A tela mostra brevemente o seu XP. A tela de Equipe do Computador da Missão mostra também o XP que você adquiriu. (Vide “Dados da Equipe” na página 19 para mais informações.)



Computador da Missão [Mission Computer]

Pressione START para visualizar o computador da missão. Use L para apontar para uma área do mostrador, e pressione em seguida A para selecioná-la. Quando uma área recebe um update, ela pisca no mostrador.

O computador da missão permite o acesso aos seguintes detalhes de jogo:

- **Equipamento [Equipment]** – Permite que você veja as armas atualmente equipadas, armaduras e outros itens, além de opções para equipar novos itens.
- **Opções [Options]** – Ajuste o jogo, o controlador, os gráficos, o som e outras opções. Muitas dessas opções afetarão a dificuldade do jogo e sua experiência visual; verifique todas as opções.
- **Mapa [map]** – Verifique sua atual posição, assim como pontos de interesse.
- **Gravar [Save]** – Grave seu jogo em seu estado e localização atuais.
- **Equipe [Squad]** – Verifique seus dados e os de sua equipe.
- **Carregar [Load]** – Carrega seus jogos salvos e salvos automaticamente.
- **Diário [Journal]** – Verifique suas tarefas atuais e recentes.
- **Códex [Codex]** – Fique sabendo de tudo sobre o universo de Mass Effect.



Combate [Combat]

O sistema de combate de Mass Effect permite controle minucioso e liberdade de decisão considerável.

Para empunhar sua arma, pressione X. Para guardar sua arma, pressione B.

Para mudar a arma de um membro de sua equipe, pressione e mantenha pressionado LB para verificar as armas disponíveis. Use L para apontar sua escolha, e em seguida pressione A para selecionar. Solte LB para voltar ao jogo.

Para usar as habilidades especiais de um membro de sua equipe, pressione e mantenha pressionado RB.

Para escolher uma habilidade, use L para destacá-la, e em seguida pressione A para selecionar. Cada membro da equipe deve possuir uma única habilidade ativada quando nesse modo de visão.

(Vide “Talentos” na página 12 para mais informações.)

Subindo de Nível

Subida de Nível [Level Up]

Você e sua equipe podem avançar para um outro nível ao acumular XP, que pode ser obtido ao vencer inimigos, utilizar determinadas habilidades e completar missões.

O XP da Equipe é acumulado conjuntamente. Todas as ações da equipe vão para esse conjunto, e a equipe sobe de nível toda ao mesmo tempo, inclusive aqueles que estão no Normandy, e não fazem parte da equipe na ativa.

Benefícios ao Subir de Nível

Quando seu personagem sobe um nível:

1 Ganho de saúde. Você pode aumentar essa quantidade com talentos.

2 Pontos de Talento não utilizados [Unspent talent points] Você pode gastar esses pontos para aumentar sua patente.

Pontos de Auto Level e de Cancelamento de Talento

Pressione Y na tela dos membros da equipe para distribuir automaticamente seus pontos de talento.

Depois de gastar pontos de Talento, pressione X para desfazer suas escolhas.

MAPA DA GALÁXIA

O mapa da Galáxia está no meio do deck de comando. Para acessá-lo, suba o deck, e selecione a imagem holográfica da galáxia. No mapa da galáxia, há quatro níveis, com diferentes graus de detalhamento, para navegação na galáxia.

Pressione A para ir até a localização selecionada. Pressione X para se distanciar do local sendo visualizado. Pressione B para sair do Mapa da Galáxia.

Nível de Galáxia

Este mapa mostra uma projeção vertical da galáxia e dos aglomerados estelares conectados por Atalhos Espaciais [Jump Relays].



Nível de Cluster

Mostra os sistemas estelares que podem ser explorados, além de uma lista de corpos planetários aonde você pode ir em cada sistema estelar, incluindo planetas, campos de asteróides e estruturas artificiais, tais como estações espaciais.



Nível Sistêmico

Mostra uma visão detalhada de um sistema estelar selecionado, com dados sobre a estrela e os corpos planetários que você pode explorar.



Nível de Planetas

Mostra características detalhadas do objeto em torno do qual você está em órbita, inclusive dados e elementos narrativos aplicáveis.



DETALHES DE COMBATE



Os elementos do visor transparente [HUD] incluem:

1. **Mira Telescópica [Target reticle]** – Enquadra na mira objetos no seu ambiente. Os inimigos estão descados pela cor vermelha e objetos amigáveis, em azul. Perigos de combate são destacados em laranja.
2. **Barra de status da Equipe** – Mostra o status em tempo real da saúde da equipe e dos escudos. Também mostra o posicionamento da sua equipe.
3. **Radar** – Mostra os inimigos que estão no campo de mira. Também mostra os pontos destacados do mapa do jogo.
4. **Barra de Seleção** – Mostra o nome de um objeto selecionado e resultados de pressionar A.

O sistema de combate oferece controle detalhado de movimentos, decisões e posições de câmera. As caracterísiticas de base incluem:

Mira [Targeting]: Use R para mover a mira. Os disparos de suas habilidades e de suas armas irão ao centro da mira.

Assistência de Pontaria [Target Assist]: O ícone da assistência de pontaria destaca o inimico que estiver mais próximo da mira. Puxe LT para fazer zoom sobre a mira, aumentando a precisão das armas para as quais você já foi treinado. (Você pode ser treinado para usar uma arma ao gastar pontos de Talento nessa arma.)

Mira [Targeting]: O fogo de armas continuado torna sua pontaria menos precisa com o passar do tempo. No entanto, quanto mais treinado você é numa arma, mais certeiro você se torna.

A exatidão é prejudicada por:

- **Rebote [Kickback]** – O fogo de armas produz um rebote que reduz a precisão da mira.
- **Fadiga [Fatigue]** – Perseguir um inimigo pode causar exaustão. (Pressione A para perseguir um inimigo em alta velocidade ou para atacá-lo.)



Dial de Força [Power Wheel]: Para acessar e usar habilidades, mantenha pressionado RB para acionar o dial de força.

Use L para navegar entre as habilidades de cada membro da equipe. Selecione uma habilidade e pressione A reserve para uma ação futura.

Você pode também pressionar X para examinar a habilidade. Aperte RB para acioná-la.

Use R para apontar em algum lugar do mundo e direcionar uma ação. Cada membro da equipe pode ter uma ação declarada apenas.

Solte o botão RB para disparar a ação e usar a habilidade.

Ordens para a Equipe [Squad Orders]

Use ◌ para dar ordens à equipe em campo:

- Pressione ◌ para enviar sua equipe para o local que você selecionou.
- Pressione ◌ para ordenar que se protejam.
- Pressione ◌ para ordenar que ataquem um inimigo específico.
- Pressione ◌ para que marchem até a sua direção e, de lá, o sigam.

Armas [Weapons]

Pistolas

As pistolas são altamente eficientes, têm pouco recuo e são fáceis de usar quando se está em movimento. Elas são eficazes em diferentes alcances, mas produzem um dano limitado no alvo. Soldados [Soldier], Engenheiros [Engineer],Adeptos [Adept], Vanguardas [Vanguard], e infiltrados [Infiltrator] são as classes que podem treinar com pistolas.



Espingardas

As espingardas têm baixa freqüência de fogo e rebote violento, mas podem infligir muito dano a diversos alvos em distâncias pequenas. As classes de Soldado [Soldier] e Vanguarda [Vanguard] podem treinar com espingardas.



Rifles de Ataque

Os rifles de ataque são o armamento padrão da maioria dos soldados, oferecendo boa relação custo benefício com relação a poder de fogo, alcance e precisão. Apenas a classe de soldados [soldiers] pode treinar com rifles de ataque.



Rifles de Tocaia

Rifles de tocaia têm longo alcance e alta precisão, infligindo danos consideráveis. No entanto, eles têm baixa freqüência de fogo, e são praticamente inúteis a pequenas distâncias. Apenas as classes de Soldado e Infiltrado podem treinar com rifles de tocaia.



Granadas

As granadas da Aliança em formato de discopodem planar longas distâncias e também firmar-se em alvos ou superfícies planas para que sejam detonadas remotamente. Apenas você, Comandante Shepard, pode usar granadas.

Pressione BACK para lançar uma granada, e pressione BACK novamente para detoná-la. As granadas explodem automaticamente após dez segundos, se você não as detona.



Armadura [Armor]

Armadura Leve

A armadura leve oferece um nível básico de proteção de ataques inimigos e minimiza as penalidades de movimento que afetam a precisão das armas. A armadura leve pode ser usada por todas as classes.

Armadura Média

A armadura média oferece maior nível de proteção, mas aumenta também as penalidades de movimento que afetam a precisão das armas. A armadura média pode ser usada por soldados desde o início, mas as classes de Vanguarda e Infiltrado podem ser treinadas para usá-la.

Amadura Pesada

A armadura pesada oferece o mais alto nível de proteção contra fogo inimigo, mas tem também o maior nível de penalidades de movimento afetando precisão de armas. Os soldados precisam de treinamento especial de linha de frente para serem capazes de utilizá-las. A armadura pesada não pode ser usada por nenhuma classe no início, mas os soldados podem ser treinados para utilizá-la.



EQUIPAMENTO

Os tipos de equipamento são:

- Armadura
- Rifles de Ataque
- Bioamplificadores
- Granadas
- Omninstrumentos
- Pistolas
- Espingardas
- Rifles de Tocaia



Upgrades

Upgrades melhoram, adaptam, e fazem o upgrade de equipamentos, permitindo que você aumente os danos ao inimigo, melhore proteções, e muito mais. Você só pode fazer o upgrade dos seguintes tipos de equipamento: Armaduras, Armas, Munição e Granadas.

Cada item de equipamento tem slots específicos para o upgrade. Por exemplo, o slot de munição [Ammo slot] das armas só pode usado com um upgrade de munição.

Para fazer upgrade de equipamento, accesse o Computador da Missão e selecione **Equipamento**. Selecione a peça que receberá o upgrade a partir da parte direita inferior do cinto de seleção, e em seguida pressione (X) para ver a tela de Upgrade.

Para fazer o upgrade de munição, selecione inicialmente a arma que se aplica e pressione ↻ para visualizar o upgrade. Pressione (A) para confirmar o upgrade e sair dessa tela.

Bioamplificadores

Os Bióticos podem reforçar seus poderes em disciplinas específicas ao usar amps (amplificadores). Esses aparelhos projetados especialmente vêm na forma de pequenos anexos eletrônicos que são usados na orelha ou atrás da cabeça dos Bióticos.

Omninstrumentos

Omninstrumentos são ferramentas de diagnóstico e manufatura com múltiplas utilidades, utilizadas para uma grande variedade de tarefas de campo de batalha, tais como hacking, decifragem ou conserto.

Recursos

Contêineres [Containers]

Os contêineres se encontram distribuídos em todos os planetas, e oferecem em geral equipamento de grande utilidade, além de recursos. Os contêineres parecem lockers de metal ou caixas de carga pesada. Você não pode colocar objetos em seu interior.

Omni-gel

Os materiais tecnológicos qie podem ser retirados de seu meio ambiente são chamados de omni-gel. Use com o omninstrumento para fazer o trabalho elétrico ou de decodificação. Você também pode usar o omni-gel para consertar seu veículo.

Créditos [Credits]

Os créditos são a unidade monetária primária em Mass Effect.

Gel Médico [Medi-gel]

Gel médico cura diversos ferimentos e enfermidades. Você pode adquiri-lo através de pilhagem ou de NPCs (personagens fora do jogo). Você pode também adquirir ou aumentar sua capacidade de medi-gel em algumas lojas. Pressione Y para dar início aos Primeiros Socorros.

Informação dos Membros da Equipe



Selecione **Equipe [Squad]** no Computador da Missão para verificar as informações disponíveis sobre cada membro da equipe. Essas informações incluem:

1. Nome
2. Classe
3. Aparência
4. Medidores de Exemplar e Renegado (disponível apenas para Shepard) [Paragon and Renegade meters]
5. XP e nível
6. Saúde [Health]
7. Telento destravado
8. Talento travado
9. Descrição do talento
10. Pontos de Talento não utilizados [Unspent talent points]

Nível Atual [Current level]

Ao ganhar experiência, seu nível atual reflete seu avanço.

Sempre que você ganha experiência suficiente para avançar para um novo nível, você recebe pontos de Talento que podem ser gastos para adquirir patentes mais altas ou talentos adicionais.

Saúde [Health]

Mostra sua atual saúde e a saúde máxima. Representa sua habilidade de causar dano durante o combate. Você morre quando sua saúde for zero. Sua capacidade máxima pode aumentar, à medida que você avança durante o jogo.

Pontos de Experiência [Experience Points]

Lista seus pontos de experiência atuais (XP), assim como o número total de que você precisa para avançar para o próximo nível.

Escala Exemplar / Renegado [Paragon and Renegade meters]

Essa escala permite que você verifique suas escolhas ao longo do jogo.

A escala Exemplar aumenta quando você faz escolhas nobres, cooperativas, ou auto-sacrifícios. Os Exemplares cumprem metas ao fazer a coisa certa, de maneira correta.

A escala Renegado aumenta quando você faz esclhas agressivas, egoístas ou impiedosas. Renegados atingem seus objetivos, não interessa que meios sejam necessários.

Talentos [Talents]

Ao dar pontos para talentos, você pode melhorar suas habilidades de combate, técnicas e bióticas, assim como ativar habilidades especiais para cada talento.

Você e sua equipe sobem na escala de talentos da mesma maneira. (Vide “Talentos” na página 24 para mais informações.)

Seleção de Equipe

Use a tela de Seleção de Equipe [Squad Selection] para recrutar uma equipe equilibrada, baseada nos talentos de combate, técnicos e bióticos de cada potencial membro da equipe.

Pressione L ou R para mover os membros de equipe disponíveis. Pressione X para remover ou adicionar um membro de equipe. Pressione Y quando quiser para revisar sua equipe. Pressione A para aceitar a equipe selecionada.

Você só pode escolher membros de equipe em duas áreas:

- Ao encontrar pela primeira vez um novo potencial membro de equipe.
- A bordo do Normandy, onde você pode voltar para modificar a composição de sua equipe.

Escolha sua equipe com cuidado: ao sair do Normandy, você pode não mais ter a oportunidade de modificá-la até retornar.

Como navegar para um mundo incógnito

Suas missões pela Transversal Ática o levarão a planetas com misteriosas anomalias. Para descobrir a natureza dessas anomalias, você deve pousar e explorar esses planetas.

Do Mapa da Galáxia, selecione **Navegação por Aglomeração [Cluster Navigation]**, **Navegação por Sistema [System Navigation]**, e em seguida **Aterrisagens Planetárias [Planetary Landings]**.

Ao chegar ao planeta, explore o terreno em seu Mako, que vem equipado com sensores poderosos que detectam inimigos alienígenas, anomalias tecnológicas e recursos.

Use seu mapa do computador da missão para descobrir o que se encontra nos arredores de um mundo incógnito. Pressione A para determinar um destino em sua localização atual do cursor, que mostra então uma seta no radar do jogo.

Como sair de um mundo incógnito

Quando você desejar sair de um mundo incógnito:

1. Pressione START para chamar o Computador da Missão, e selecione em seguida **Mapa [Map]**.
2. Pressione X para voltar ao Normandy.



Mako

O Mako é um veículo de batalha de infantaria (IFV), ou rover. Ele leva você e sua equipe à batalha, onde pode auxiliar com fogo e proteção.

Para posicionar você e sua equipe dentro do Mako, selecione-o e em seguida pressione A.

Mova L para dirigir, e R para fazer a rotação da vista. Pressione A para dar saltos em terrenos acidentados ou para se esquivar de fogo inimigo.

Pressione LT para fazer zoom com a câmera da arma, RB para disparar o canhão, e RT para disparar a metralhadora.

Para sair do Mako, dirija-se a solo estável e seguro e pressione B. Tome cuidado com o nível de periculosidade antes de sair, pois você pode sobreviver apenas um período limitado de tempo em atmosferas hostis.



O visor transparente do veículo mostra os níveis de saúde e de proteção dos membros da equipe, e as armas e equipamento do Mako.

Mapeamento do Controlador do Mako



Como consertar o Mako

Sempre que quiser, você pode usar omni-gel para consertar o Mako em campo Y. Antes de fazê-lo, no entanto, você deve parar o Mako, ficar nele, e cessar o fogo das armas.

TALENTOS

Um talento é uma área de especialização que pode ser aperfeiçoada à medida que você progride no jogo. Ao ganhar experiência, você adquire pontos de talento que podem ser gastos melhorando aspectos da sua personagem.

Os talentos disponíveis para você e sua equipe dependem da classe selecionada em Criação de Personagem [Character Creation].

Talentos de Combate [Combat Talents]



Pistolas [Pistols] – Melhora a precisão e o poder de dano no manuseio de pistolas. Este talento ativa a habilidade Atirador [Marksman], que permite que você atire mais rapidamente e com maior precisão, durante um período curto de tempo.

Espingarda [Shotgun] – Melhora a precisão e o poder de dano no manuseio de espingardas. Ativa a habilidade de Carnificina [Carnage] que permite que você dispare uma grande explosão de sua arma, danificando os inimigos.

Rifles de Ataque [Assault Rifles] – Melhora sua precisão e poder de dano no manuseio de rifles de ataque. Ativa a habilidade de Supermatança [Overkill], que permite que você dispare sua arma por mais tempo e com maior precisão.

Rifles deTocaia [Sniper Rifles] – Melhora sua precisão e poder de dano no manuseio de rifles de tocaia. Este talento ativa a habilidade Assassinato [Assassination], que aumenta o poder de dano de seu próximo disparo com rifle de tocaia.

Armadura [Armor] – Aumenta o dano que sua armadura pode absorver e pode permitir que você se equipe com armaduras mais pesadas, dependendo de sua classe. Ativa a habilidade Reforço de Proteção [Shield Boost], que restaura a proteção de sua armadura em combate.

Treinamento de Ataque [Assault Training] – Aumenta o dano de ataques corpo a corpo e com armas. Ativa a Adrenalina [Adrenaline Burst] que reinicializa o tempo de esfriamento de todos os seus talentos, para que possam ser utilizados imediatamente.

Preparo Físico [Fitness] – Melhora sua saúde, aumentando o nível máximo de dano que você suporta antes de morrer. Ativa a habilidade de Imunidade [Immunity], aumentando sua proteção contra danos por um período curto de tempo.

Treino de Espectro [Spectre Training] – Aumenta a Saúde, Precisão e efetividade de todos os ataques e poderes. Fornece a habilidade de Unidade [Unity], permitindo que você revitalize sua equipe quando ela for ferida em combate.

Talentos Técnicos [Tech Talents]



Damping – Aumenta o raio de explosão de suas minas técnicas. Destrava o Campo Damping, que suprime as habilidades técnicas ou bióticas de seus inimigos em combate.

Decifragem [Decryption] – Permite que você use omni-gel para neutralizar sistemas de segurança e abrir portas ou contêineres. Destrava Sabotagem [Sabotage], que desabilita rapidamente as armas inimigas em combate.

Hacking – Aumenta a velocidade de recarregamento de suas minas de proximidade técnicas. Ativa AI (inteligência artificial) de Hacking, que permite que você controle a Inteligência Artificial de inimigos robóticos, de maneira que possam atacar todos em torno, ou uns aos outros.

Eletrônica [Electronics] – Permite que você aumente a força de sua proteção e que você passe pelos sistemas de segurança de alguns objetos trancados. Permite que você use o Sobrecarregamento de Proteção [Shield Overload], danificando ou neutralizando as proteções dos inimigos em combate.

Talentos Bióticos [Biotic Talents]



Lançar [Throw] – Gera um campo biótico que lança objetos a seu alcance.

Erguer [Lift] – Gera um campo biótico que levanta objetos no ar.

Deformação [Warp] – Gera um campo biótico que estraçalha lentamente o objeto atingido, causando dano e reduzindo temporariamente a eficácia de armaduras.

Singularidade [Singularity] – Gera um campo biótico que faz com que objetos flutuem e se choquem violentamente uns contra os outros.

Barreira [Barrier] – Gera um campo biótico que absorve o fogo de armas.

Stasis – Gera um campo biótico que cerca e isola qualquer objeto atingido, impedindo que inimigos se movam ou ataquem, mas impdeindo também que você lhes cause dano.

Talentos Adicionais [Additional Talents]

Charme ou Encanto [Charm] – Aumenta o número de opções de Charme em diálogos, e diminui os créditos necessários em compras em lojas.

Intimidação [Intimidate] – Aumenta o número de opções de Intimidação em diálogos, e aumenta os créditos obtidos ao vender itens em lojas.

Talentos de Classe [Class Talents]

Alguns talentos são inerentes à classe de seu personagem.

Soldado – Melhor saúde e poder de regeneração da saúde.

Engenheiro – Reduz o tempo de recarregamento das habilidades técnicas e aumenta a resistência técnica.

Adepto – Reduz o tempo de recarregamento das habilidades bióticas e aumenta a resistência biótica.

Infiltrado – Aumenta o dano causado pelas minas técnicas e reduz o sobreaquecimento de rifles e pistolas.

Sentinela – Reduz o tempo de recarga de habilidades técnicas e bióticas, aumenta o dano e a precisão de pistolas, e confere a habilidade Marksman.

Vanguarda – Aumenta a resistência biótica e o dano com armas e pistolas.

Upgrade de Talento [Talent Upgrade]

Você e os membros de sua equipe têm cada um uma lista de talentos, representando as capacidades, forças e treinamento de cada personagem. Ao gastar pontos nesses talentos, alguns aspectos do personagem tornam-se mais fortes e, ao final, permitem novos ataques, poderes, proficiências e habilidades.

Pontos de talento [Talent points]

Use pontos de Talento para adquirir patentes superiores.

Pressione START para ir para o Computador da Missão e escolha **Equipe**. Use ◌ para selecionar um a talento, e em seguida pressione A para gastar um ponto de Talento ao aumentar sua patente em um nível.

Especialização [Specialization]

Especializações melhoram os talentos específicos de sua classe. Após completar uma missão da Aliança, você pode escolher uma especialização para sua personagem, aumentando o número máximo de pontos de talento que você pode usar em talentos específicos de uma classe.

EXPANDINDO SEU UNIVERSO ONLINE!

Você quer explorar as regiões mais longínquas do universo de Mass Effect? Você busca agentes Spectre como você? Você precisa de um lugar para discutir suas idéias sobre o estado da galáxia? Junte-se a nós, na comunidade oficial de Mass Effect da Bioware!

Registre-se na BioWare para ganhar acesso ao conteúdo especial, deixe mensagens nos fóruns selecionados, comunique-se com a equipe de desenvolvimento de Mass Effect, contribua com conteúdo especial, seja reconhecido por seu trabalho, envie mensagens a outros membros, e seja parte de uma das mais ativas comunidades do momento.

Solicite o envio da BioWare Community Newsletter (Boletim da Comunidade Bioware), novos anúncios e updates de jogos, notícias de última hora, e muito mais!

WWW.MASSEFFECT.COM

CRÉDITOS

BioWare

Diretor de Projeto
Casey Hudson

Projetista Principal
Preston Watamaniuk

Escritor Principal
Drew Karpyshyn

Diretor de Arte
Derek Watts

Programador Principal
David Falkner

Produtor Executivo
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (Presidente)

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

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

Diretor, Animação e Departamento de Cinemática
Steve Gilmour

Artistas de Personagens
Mike Spalding - Chefe
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Concepção Artística
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

Artista de GUI
Nelson Housden

Artistas de Níveis
Mike Trottier - Chefe
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

Artistas Técnicos
Adrien Cho – Chefe
Brian Chung
Jeff Vanelle

Artistas de Efeitos Visuais
Shareef Shanawany - Chefe
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Diretor do Departamento de Arte
Dave Hibbein

Design de Áudio
Steven Sim – Chefe
Michael Kent – Chefe Associado
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Design de Sistemas Cinemáticos
Brad Prince – Chefe

Designers de Cinemática
Ken Thain – Chefe
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Designers de Sistemas
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Designers Técnicos
Dusty Everman - Chefe
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Escritores
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Editor
Cookie Everman

Diretor do Departamento de Design
Kevin Barrett

Diretores de Projeto
Yanick Roy – Chefe
Corey Andruko

Produtores Assistentes
Steve Lam
Nathan Plewes

Áudio e Produtor de Recursos Externos
Shauna Perry

Produtor Assistente de Recursos Externos
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Gerente do Projeto de Localização
John Campbell

Diretor do Departamento de Produção
Duane Webb

Programador Chefe de Ferramentas
Darren Wong

Programadores
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

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

Programadores Gráficos
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Programadores de Áudio
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Assistente de Direção do Departamento de Programação
Aaryn Flynn

Analistas QA
Scott Langevin – Chefe
Bob McCabe – Chefe de Design
Kim Hansen – Chefe Técnico
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

Programadores QA
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

Testadores de Termos QA
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

Diretor do Departamento de QA
Phillip DeRosa

Arte Adicional
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki

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

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

Produção Adicional
Alain Baxter

QA Adicional
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanale

Trilha Original, Compositores
Jack Wall - Chefe
Sam Hulick

Música Adicional
Richard Jacques
David Kates

Música dos Créditos
m4 part II
Escrita e Interpretada por Faunts

Direção de VO
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Serviços de Seleção de Elenco
Tikiman Productions, Inc.

VO Gravada em
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Edição Adicional de Diálogo
Dave Chan

ELENCO DE MASS EFFECT

Steve Barr
Urdnot Wrex
Vozes Adicionais

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Capitão David Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Comandante Shepard (Mulher)
Vozes Adicionais

Lance Henriksen
Almirante Steven Hackett

Ali Hillis
Liara T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Comandante Shepard (Homem)
Vozes Adicionais

Marina Sirtis
Matriarch Benezia

Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Vozes Adicionais

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tatasciore
Saren

Vozes Adicionais
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

Captura de Movimento
Giant Studios

Escaneamentos em 3D
3D Eyetronics

MARKETING

Diretor de Marketing
Ric Williams

ARTE
Todd Grenier
Mike Sass

Comunidade
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Gerente de Marketing
Jarrett Lee

RP
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Robin Mayne
Colin Walmsley

OPERAÇÕES E ADMINISTRAÇÃO

Diretor de Operações de Desenvolvimento
Darryl Horne

Diretor de Finanças / Diretor de Desenvolvimento Comercial
Richard Iwaniuk

Gerente de Serviços Administrativos
Jo-Marie Langkow

Finanças e Pagamentos
Lori Burkosky
Janice Cardinal
Todd Derechey
Nils Kuhnert
Sharon Pate
Treena Rees

Diretor de Recursos Humanos
Derek Sidebottom

Recursos Humanos
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Ellen Cunningham
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas

Diretor de Sistemas de Informação
Vince Waldon

Sistemas de Informação - Aplicação
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk Dups
Wijayawardhana

Sistemas de Informação - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk

Sistemas de Informação - Instalações
Mike Patterson

Sistemas de Informação - Infraestrutura
Sam Decker
Wayne Loney
Craig Miller

Diretor de Serviços Jurídicos e Comerciais
Robert Kallir

Assistentes Administrativos / Recepção
Crystal Ens
Deb Gardner
Teresa Meester
Barbara Schmid
Jessica Yamanaka

ADMINISTRAÇÃO BIOWARE/ PANDEMIC

CEO
Greg Richardson

VP de Tecnologia e Consultoria de Produção
David O'Connor

Assistente / Recepção
Lynette Farriot

Desenvolvimento de Negócios
Mark Spenner

Finanças
Jim Johnson
Kerman Lau

Recursos Humanos
Roberta Riga

Sistemas de Informação
Chad Billingsley

Legal
CJ Prober

Marketing
Jillian Goldberg
Dave Rosen

Agradecimentos Especiais da BioWare
Jim Bishop, Diarmid Clarke, Mark Darrah, Trent Oster, Craig Priddle (Antigo Diretor do Desenvolvimento Comercial), Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Elevation Partners (Bono, Bret Pearlman, Fred Anderson, Marc Bodnick, Roger McNamee), John Riccitello (Ex-CEO da VGH), Andrew Goldman, Greg Borrud, Josh Resnick e o pessoal todo dos Pandemic Studios, Access Communications (Chris Norris, Tuesday Uhland) e todos os nossos amigos da BioWare Austin.

Agradecimentos muito especiais para nossas famílias e amigos, cuja paciência e apoio ajudaram-nos a tentar o impossível.

Microsoft Estúdios do Game

EQUIPE DE BASE

Produtor Executivo
Jorg Neumann

Chefes de Desenvolvimento
Russ Almond
Relja Markovic

Diretor de Design
Eric Simonich

Diretor de Arte
Tim Dean

Diretor de Áudio
Caesar Filori

Chefes de Testes
Shane White
Chris Liu

Chefe de Pesquisa de Usuário
Tim Nichols

Chefe / Escritor UX
John Sutherland

Editor
Heidi Hendricks

Chefe de Design de Documentos
Chris Lassen

Designer
Carol Walter

Projeto Internacional Gerente
Lief Thompson

Desenvolvimento de Negócios
Bill Wagner

Gerente Global de Produto
Adam Kovach

Gerente RP Global
Rob Semsey

EQUIPE ADICIONAL

Produtor Executivo
Shannon Loftis

Produtores
Leon Pryor
Sam Charchian
Peter Connelly
Gordon Hee
Ravi Mehta

DESENVOLVIMENTO

Gerente de Desenvolvimento
Brian Stone

Diretor de Desenvolvimento
Tony Cox

Desenvolvimento Adicional
Brandon Burlison
Greg Hermann
Tom Holmes
Chuck Noble
Kutta Srinivasan

XNA GPX
Marwan Jubran
Mike Ruete
Aleks Gershaft
Jon Yip
Jon Burns

DESIGN

Diretor de Design
William Hodge

Diretores de Design Chefes
Chris Esaki
Thomas Zuccotti

Diretor de Design Sênior
Josh Atkins

Design Adicional
Stephen McLaughlin

ARTE

Diretor de Arte
Jonas Norberg

Diretor de Arte Sênior
Kevin Brown

Diretor de Arte
Kiki Wolfkill

Arte Adicional
Doug McBride
Michael Cahill
Jeff McCrory
Ryan Wilkerson

Editor de Vídeo
Curtis Neal

Editores Assistentes de Vídeo
Aaron Bear
Colin McLoughlin

Áudio

Gerente de Design de Áudio
Ken Kato

Designer de Som
Keith Sjoquist

Diretor de Áudio Sênior
Guy Whitmore

TESTES

Gerente de Testes
Kyle Shannon

Equipe de Base de Testes
Brandon Anthony
Brett Dupree
Tim Duzmal
Carolyn Gold
Greg Hjertager
Jeff Kafer
Peter Kugler
Matt Shimabuku
Sarah Stewart
John Thomas
Randy Wood
Brian Yu

Equipe SDE
Mark Amos
Matthew Call
Eric Lee
Justin McBride
Dan Price
Brant Schweigert

Chefes da Equipe de Reserva
Craig Marshall
Mark McAllister

Testes de Reserva
Adam Wojewidka
Alex Gray
Amanda Robinson
Bob Mowery
Brandon McCurry
Brandt Massman
Brian Noonan
Bryce Pinkston
Cahlen Lee
Chad Hale
Chris Burke
Corigan Bemis
Craig Prothman
Dalrek Davis
Dan Osborn
David Foster
David Hoar
Devin Prutsman
Devon Carver
Doug Gorman
Eric Anderson
Ja Tsang
Jakob Pederson
Jason Hall
Jeff Carmon
Jeff Hines
Jennifer Wilson-Parenti
Jeremy Powers
John Thomas
Jordan Harrison
Josh Hansen
Josh McCullough
Josiah Colborn
Kart McLain
Kevin Sherard
Kyle Jacobsen
Lawrence Lai
Lucas Myers
Matt Giddings
Matt Wolff
Michael Corrado
Michael Durkin
Noah McGary
Pat Moening
Paul Orsborn
Peter DuBois
Philip Brown
Phoebe Spencer
Rebekka Shipway
Robert Colling
Robert Maddux
Robert Shearon
Roderic Ponce
Ryan Crowell
Scott Lindberg
Scott Shields
Sean Thompson
Shaun Jones
Stephen Bonikowsky
Ted Lockwood
Tom Wollam
Trevor Berlin
Tyler Cooper
Tyler Johnston
Wade Davis
Will Timmins

PESQUISA DE USUÁRIO

Chefe de Pesquisa de Usuário
Kevin Keeker

Pesquisa de Usuário Adicional
Ramon Romero
Drew Voegele
John P. Davis

EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO

Gerente UX
Laura Hamilton

Gerente de Design de Documentos
JoAnne Williams

Gerente Grp UX
Matt Whiting

LOCALIZAÇÃO

Equipe da Microsoft da Irlanda

Gerente de Programa
John Byrne

Líderes de Testes
Alan Davis
John O'Sullivan

Testador Chefe
Brian Fox

Chefe de Áudio
Steve Belton

Assistente de Pós-Produção
Terry McManus

Engenheiro
Jean-Philippe Chassagne
Julien Chergui

Documentação
Ben Cahill

Tradução (Alemão)
Marianne Marcel

Keywords International Ltd.

Gerente de Testes
Paul Vigneron

Chefe da Equipe
Nicolas Hermant

Equipe Italiana Keywords
Emanuele Guidetti
Raffaele La Gala
Camilla Miliacca
Claudio Perazzo

Equipe Alemã Keywords
Patrick Lampert
Jürgen Röder
Manuel Tants
Achim Unland

Equipe Francesa Keywords
Julien Bourgeat
Jean-Philippe Mathieu
Benoît de Ruyter
François Tarrida

Equipe Polonesa Keywords
Magdalena Cakala
Adam Dawidziuk
Tomasz Krupa
Tomasz Wilczek

Equipe Espanhola Keywords
Sergio Sampalo Álvarez
Julián Cid Bautista
José María Parrondo Martín
Aurora Cano Ubiña

Loc Audio VO Prod. ExeQuo France

Gerente Sênior de Projeto
Guillaume Capitan

Equipe da Microsoft de Taiwan

Gerente de Programa
Robert Lin

Chefe de Testes
Aha Chiu

PM da Localização
Eva Lin

Equipe da Microsoft da Coréia

Gerente de Programa
Jae Youn Kim

Chefe de Testes
Jee Hoon Oh

PM da Localização
Kyoung Han Yoon

DESENVOLVIMENTO JURÍDICO E DE NEGÓCIOS

Gerente Comercial do Grupo
Nick Dimitrov

Diretor do Gerenciamento de Negócios
Todd Stevens

Diretor Sênior do Gerenciamento de Negócios
Frank Pape

Advogado
Don McGowan

MARKETING GLOBAL

Gerente de Produto do Grupo
Dan Amdur

Diretor do Marketing de Produto Global
Craig Davison

ID da Marca Visual
Justin Kirby
Henry Liu
Aaron Travis

Publicidade
Ryan Crosby
Aaron Elliot
Taylor Smith

RELAÇÕES PÚBLICAS

Gerente Sênior do Grupo de Relações Públicas
Genevieve Waldman

Administrador de Negócios
Muffy Bryan

- CPL Solutions
- Dados de Excell
- gskinner.com
- Kelly Services
- LUX
- Volt
- Xgen Studios, Inc.

Agradecimentos Especiais da Microsoft Game Studios:
Bonnie Ross-Ziegler, Daland Davis, Dan Cawdrey, Dave Luehman, David C. Holmes, David Hufford, Frank Pape, Greg B. Jones, Jeff Bell, Jo Clowes, Melissa Gruenstein, Mike Fischer, Peter Moore, Phil Spencer, Phil Teschner, Randy Blum, Raja Subramoni, Rick Lockyear, Robert Dekker, Shane Kim, Shannon Loftis, Steve Beinner, Tara Brannigan e Tobin Buttram.

Vide os créditos do jogo para uma lista completa da equipe de Mass Effect.

GARANTIA LIMITADA

Garantia limitada para software de jogo Xbox (“Game”) adquirido no Brasil

Garantia

A Microsoft Corporation (“Microsoft”) garante a você, comprador original do Game, esse produto contra defeitos de projeto, fabricação, montagem ou em decorrência de vícios de qualidade do material, que o torne impróprio ou inadequado ao uso a que se destina, por um período de 90 dias a partir da data constante na nota fiscal de aquisição. Se você encontrar um problema no Game coberto por esta garantia dentro do período de 90 dias, seu revendedor autorizado optará entre consertá-lo ou substituí-lo, sem custos, conforme o processo identificado abaixo. Esta garantia limitada: (a) não se aplicará se o Game for usado para fins comerciais ou empresariais; e (b) será automaticamente invalidada se os problemas com o Game estiverem relacionados com acidentes, abusos, vírus, aplicação ou uso incorretos.

Exercício da Garantia

As solicitações de garantia deverão ser feitas junto ao centro de Assistência ao consumidor Xbox, cujo telefone está indicado na contra capa do Manual. Entregue o Game a Microsoft junto com uma cópia da nota fiscal de compra e uma explicação sobre o problema verificado no Game. Após a entrega do Game, a Microsoft terá trinta dias para consertá-lo ou substituí-lo, conforme for a opção exclusiva da Microsoft. O Game substituído será garantido pelo período restante da garantia original ou por trinta dias a partir do recebimento, o que for mais longo. Caso o produto não seja substituído ou o defeito não seja reparado pela Microsoft no prazo de trinta dias, você poderá escolher entre: substituir o produto por outro; ou obter a restituição da quantia que você pagou pelo produto Xbox atualizada; ou receber o abatimento proporcional do preço.

Limitações

Esta garantia limitada substitui quaisquer outras garantias, condições ou obrigações, expressas ou legais, e nenhuma outra de qualquer natureza será feita em nome da Microsoft, seus revendedores ou fornecedores. Essa garantia é válida apenas para games adquiridos dos revendedores autorizados no Brasil cuja lista de referência pode ser consultada no site www.xbox.com. A garantia limitada perderá a validade e a Microsoft não terá qualquer responsabilidade se:

- Não for apresentada a nota fiscal de aquisição do game de um revendedor autorizado no Brasil;
- O game for usado em condições diferentes das que estão indicadas no Manual do Usuário
- O game for usado para propósitos comerciais ou empresariais (incluindo aluguel e arrendamento);
- O game for danificado por caso fortuito, força maior, qualquer agente da natureza (raio, enchente, maresia, etc.), mau uso, abuso, negligência, acidente, manuseio, uso ou emprego incorreto, ou por quaisquer outras causas que não tenham relação com materiais defeituosos da Microsoft ou à mão de obra da Microsoft;
- O game for danificado por programas, dados, vírus ou arquivos,
- Se for reparado, modificado ou alterado por quem não pertença à rede autorizada da Microsoft.

Essa garantia limitada é exclusiva do game descrito no Manual do Usuário. Não inclui despesas de transporte, frete, seguro, constituídos esses itens de sua responsabilidade (o comprador original).

Em caso de dúvidas relacionadas a esta garantia, entre em contato com o seu revendedor ou com a Microsoft em:

Xbox Product Registration
Microsoft Corporation
One Microsoft Way
Redmond, WA 98052-9953 EUA

ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR XBOX

O suporte técnico está disponível todos os dias, inclusive feriados.

- Nos Estados Unidos ou Canadá, ligue 1-800-4MY-XBOX
  Usuários de TTY: 1-866-740-XBOX
- No México, ligue 001-866-745-83-12
  Usuários de TTY: 001-866-251-26-21
- Na Colômbia, ligue 01-800-912-1830
- No Chile, ligue 1230-020-6001
- No Brasil, ligue 0800-891-9835

Para mais informações visite **www.xbox.com**

As informações deste documento, incluindo URLs e referência da Web, podem mudar a qualquer momento, sem aviso prévio. A menos que explicitado, os nomes de empresas, organizações, produtos, domínios, endereços de e-mail, logos, pessoas, lugares e eventos mostrados aqui são fictícios, e não se deve inferir nenhuma associação com nenhuma empresa, organização, produto, domínio, endereço de e-mail, logo, pessoa, lugar e evento da vida real. É de responsabilidade do usuário a observância de todas as leis de direitos autorais que se aplicarem. Sem limitar os direitos autorais, nenhuma parte deste documento pode ser reproduzida, armazenada ou disponibilizada em um sistema de recuperação de dados, nem transmitida de forma alguma, seja ela eletrônica, mecânica, por fotocópia, gravação ou outras formas, ou para qualquer objetivo, sem a permissão escrita expressa da Microsoft Corporation.

Microsoft e BioWare Corp. podem ter patentes, pedidos de patentes, marcas comerciais, direitos autorais, ou outros direitos intelectuais de autor incluídos neste documento. A menos que fornecido expressamente em uma licença por escrito da Microsoft e da BioWare, a posse deste documento não confere nenhuma licença sobre as patentes,marcas comerciais, direitos de autor ou outra propriedade intelectual.

Os nomes das empresas reais e seus produtos mencionados neste documento podem ser marcas comerciais de seus respectivos proprietários.

Cópias não autorizadas, reverse engineering, transmissão, exibição pública, aluguel, exibição paga, ou desrespeito da proteção de cópia são estritamente proibidos.

Desenvolvido pela BioWare Corp. para a Microsoft Corporation.

Mass Effect, Copyright 2003-2007 BioWare Corp. Todos os direitos reservados. BioWare Corp., o logo BioWare Corp., BioWare, o logo BioWare, Mass Effect, e o logo Mass Effect são marcas comerciais da BioWare Corp. nos Estados Unidos e em outros países.

Portions © 2007 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados.

Microsoft, o logo da Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logos Xbox são marca comercial registrada do grupo Microsoft de empresas.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados.

Unreal® é marca comercial registrada de Epic Games, Inc.

Portions © 2007 Scaleform Corporation.

Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACTT):

Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT é marca comercial registrada de Creative Technology Ltd nos Estados Unidos da América e em outros países.

Fabricado sob licença da Dolby Laboratories.

Usa Bink Video. © Copyright 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.