

MASS EFFECT 3



BIOWARE™



Sommaire

Plan des commandes	3
Campagne solo	4
Le menu principal	4
Commencer une nouvelle partie.	6
Ordinateur de mission	8
L'écran Commando	10
Journal du jeu.	12
ATH	14
Commandes de base.	16
Utiliser les couvertures	17
Commandes du commando	19
Pouvoirs	20
Armes, mods et armures	22
Carte de la galaxie	24
Commandes Kinect	28
Combat : pouvoirs des coéquipiers	30
Paramètres d'accents régionaux	31
Multijoueur	32
Guerre galactique	32
Le menu multijoueur	34
Rejoindre ou créer une partie	35
Les missions.	37
Salon multijoueur	39
Écran de personnage	42
Packs de renfort	43
Commandes de base	45
Utiliser les couvertures	46
ATH	48
Trucs et astuces	50
Conseils sur les combats	50
Conseils sur les ennemis	51
Conseils sur les pouvoirs	53
Conseils sur les armes	56
Aide	57

Plan des commandes

Déplacements	
Appuyer : pivoter de 90° à couvert	
Caméra	
Appuyer : navigation	
Arme	
Appuyer vite : recharger	
Maintenir enfoncé : changer	
Appuyer vite : utiliser ou se mettre à couvert	
Appuyer vite deux fois : sauter rapidement	
Maintenir enfoncé : courir	
Attaque au corps à corps	
Pouvoir assigné	
Appuyer vite : pouvoir assigné	
Maintenir enfoncé : roue des pouvoirs	
Tir	
Ordinateur de mission	
Sauvegarde rapide	
Appuyer vite : pouvoir assigné	
Maintenir enfoncé : roue des armes	
Visée précise	
Attaque du commando	
Mouvement/Attaque du coéquipier 1	
Rallier	
Mouvement/Attaque du coéquipier 2	

Campagne solo

Le menu principal



La première fois que vous jouez, le menu principal propose les choix suivants :

- ▶ Nouvelle partie
- ▶ Multijoueur
- ▶ Contenu téléchargeable
- ▶ Suppléments

Après avoir commencé une partie, le menu propose aussi les choix Reprendre et Charger. «Reprendre» charge la dernière partie sauvegardée.

Nouvelle partie

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous avez le choix entre quatre options :

Sexe masculin	Commencez avec un nouveau personnage de sexe masculin.
Sexe féminin	Commencez avec un nouveau personnage de sexe féminin.
Importer un personnage de ME2	Importer le commandant Shepard de <i>Mass Effect™ 2</i> . Votre ancien personnage conservera son niveau, et ses actions passées auront une influence sur les événements de <i>Mass Effect™ 3</i> .
Importer un personnage de ME3	Disponible après avoir terminé <i>Mass Effect 3</i> . Cela vous permet de commencer une nouvelle partie en conservant intacts la classe, le niveau, les armes et les modifications du commandant Shepard.

Charger partie

Après avoir débuté une carrière dans *Mass Effect™*, choisissez CHARGER pour continuer à jouer, reprendre une sauvegarde précédente ou passer à une autre carrière active. Une carrière est créée à chaque fois que vous débutez une nouvelle partie ou que vous en importez une. Dans chaque carrière, vous trouverez :

Recommencer la mission	Recommencer la mission en cours.
Sauvegarde auto	Reprendre votre partie depuis le dernier point de sauvegarde. La sauvegarde automatique est mise à jour au fil de votre progression dans le jeu, à chaque point de sauvegarde.
Sauvegardes/sauvegardes rapides	Des sauvegardes numérotées sont créées quand vous sauvegardez le jeu manuellement.
	Vous pouvez aussi reprendre votre partie en choisissant REPRENDRE dans la fenêtre de bienvenue du jeu. Cela chargera votre sauvegarde la plus récente.
Multijoueur	Choisissez MULTIJOUEUR pour accomplir des missions en mode coopératif avec trois amis maximum.
	Veuillez consulter la section multijoueur de ce manuel pour plus d'instructions.
Suppléments	Le menu Suppléments propose les choix suivants :
Exploits	Voir les médailles qui vous ont été accordées pour avoir atteint certains objectifs précis.
Options	Régler les options de jouabilité, de commandes, de graphismes, de son et de jeu en ligne.
Générique	Voir le générique du jeu.
Manuel du jeu	Lire ce manuel !
Contenu téléchargeable	Sélectionnez CONTENU TÉLÉCHARGEABLE dans le menu principal pour acheter le nouveau contenu de <i>Mass Effect 3</i> .

Commencer une nouvelle partie

Au XXI^e siècle, la découverte d'un ancien réseau de relais cosmiques a projeté l'humanité dans un univers peuplé de formes de vie extraterrestres. La Citadelle, capitale galactique de toutes les espèces capables de voyager dans l'espace, en est le cœur. Elle fut jadis habitée par une espèce connue sous le nom de Prothéens, qui a mystérieusement disparu il y a 50 000 ans, en laissant derrière elle des avertissements à propos d'une race de machines quasi-divines qui les auraient exterminés. Cet ennemi avait un nom : les Moissonneurs. Les avertissements prétendaient qu'ils viendraient à nouveau moissonner les formes de vie organiques dans un cycle de destruction éternel.

Un soldat fit le choix de croire ces avertissements. En 2183, le commandant Shepard, capitaine du Normandy, un bâtiment militaire de l'Alliance, détruisit l'avant-garde de la nouvelle invasion des Moissonneurs, au cours d'une bataille féroce autour de la Citadelle. Mais cette victoire ne permit que de gagner du temps. La vaste armada des Moissonneurs demeurait intacte, attendant patiemment son heure dans l'océan infini de l'Abîme.

Deux ans plus tard, Shepard succomba à une blessure mortelle lors d'une mission de routine. Cerberus, une organisation terroriste pro-humaine, récupéra Shepard pour le ressusciter. Dirigé par une figure énigmatique, l'Homme trouble, Cerberus était conscient que les Moissonneurs menaceraient bientôt l'humanité. Soutenu par Shepard et un équipage haut en couleur comptant des chercheurs, des soldats et des hors-la-loi, il envoya le Normandy au-delà du célèbre relais Oméga 4. Cette mission suicide visait à affronter de nouveau les Moissonneurs. Pourtant, ce triomphe ne fit que retarder une guerre à bien plus grande échelle, une guerre qui était sur le point d'embraser toute la Voie lactée...

Type d'expérience de ME3

Il existe trois façons de jouer à *Mass Effect 3*. Vous devez choisir l'une des options suivantes lorsque vous commencez une nouvelle partie, mais vous pouvez aussi ajuster la difficulté des combats et le mode de conversation dans le menu Options après coup.

Mode action

Une expérience de jeu très orientée vers les combats. Les dialogues sont joués automatiquement pendant des cinématiques.

Mode Jeu de rôle

Mode histoire

Création de personnage

Après avoir choisi le sexe du commandant Shepard et le type d'expérience du jeu, vous passez au protocole de réactivation du service actif dans les forces armées du QG de l'Alliance. D'ici, vous pouvez choisir de personnaliser ou non les détails suivants :

- ▶ Prénom
- ▶ Apparence
- ▶ Classe militaire
- ▶ Histoire personnelle
- ▶ États de service
- ▶ Pertes au combat

Vous pouvez modifier les caractéristiques de Shepard autant de fois que vous le souhaitez tant que vous n'avez pas confirmé vos choix dans l'écran de synthèse.

Si vous avez choisi le mode action, vous commencez à jouer directement sans passer par ces écrans. Par défaut, Shepard est né sur Terre et c'est l'unique survivant d'une mission ratée, il y a des années. Il prend également l'apparence par défaut.

Importer un personnage de ME2

Importer le commandant Shepard de *Mass Effect 2* permet de conserver le niveau de votre ancien personnage ainsi que vos décisions passées, qui ont un effet sur le déroulement de *Mass Effect 3*.

Si vous avez terminé *Mass Effect 2*, vous pourrez importer votre ancienne carrière en sélectionnant IMPORTER UN PERSONNAGE DE ME2.

Ordinateur de mission



L'ordinateur de mission correspond au menu en jeu. Pour y accéder, appuyez sur  après avoir pris le contrôle du commandant Shepard dans le jeu. Pour quitter l'ordinateur de mission et retourner en jeu, appuyez sur .

Selectionnez une option dans l'ordinateur de mission en la mettant en surbrillance et en appuyant sur .

NB : toutes les commandes indiquées dans ce manuel correspondent à la configuration par défaut. Pour modifier les commandes, allez dans le menu Suppléments puis dans Options pour modifier le réglage de la manette Xbox 360.

Écran Commando

Choisissez COMMANDO dans l'ordinateur de mission pour passer en revue les pouvoirs du commandant Shepard et de ses coéquipiers. Au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux et des points, vous pouvez les dépenser ici pour débloquer et améliorer des pouvoirs.

Journal

Allez sur Journal pour voir vos progrès, passer en revue vos objectifs de mission et lire les articles du codex sur l'univers de *Mass Effect*.

Pour en savoir plus sur le journal, consultez le *Journal du jeu*.

Carte

La carte, accessible dans le Normandy ou sur la Citadelle, vous aide à diriger Shepard lorsque vous ne menez pas une mission importante. Cette option est grisée dans l'ordinateur de mission quand vous vous trouvez dans un lieu où aucune carte n'est disponible.

Appuyez sur  pour accéder à la carte pendant le jeu.

Menu Options

Personnalisez l'expérience de jeu de *Mass Effect 3* dans les options.

Jouabilité

Ajuster la difficulté, la prise de niveau automatique, l'utilisation des pouvoirs des coéquipiers, les sauvegardes automatiques, les indices et les icônes d'action.

Narration

Régler le mode de conversation, les sous-titres et d'autres options.

Commandes

Ajuster et personnaliser la façon dont vous contrôlez le jeu.

Graphismes

Régler les paramètres vidéo.

Son

Ajuster la musique, les effets sonores et les dialogues.

En ligne

Régler les paramètres du réseau.

Autres menus

Quatre autres options sont disponibles dans l'ordinateur de mission.

Sauvegarder

Sauvegarder votre partie à la position actuelle. Ce choix est grisé lorsque la sauvegarde n'est pas possible.

Charger

Charger une partie précédemment sauvegardée.

Menu principal

Quitter la partie en cours et revenir au menu principal de *Mass Effect 3*.

Manuel du jeu

Lire ce manuel !

L'écran Commando



Choisissez COMMANDO dans l'ordinateur de mission pour passer en revue les pouvoirs du commandant Shepard et de ses coéquipiers. Au fur et à mesure que vous gagnez des niveaux et des points, vous pouvez les dépenser ici pour débloquer et améliorer des pouvoirs.

Pouvoirs des coéquipiers



Consultez les pouvoirs actifs de vos coéquipiers en appuyant sur **LT** ou **RT**.

Parcourir les pouvoirs

Utilisez **Ô** et **Ô** ou **↑/↓** pour sélectionner un pouvoir débloqué et appuyez sur **A** pour dépenser des points dans l'arbre des pouvoirs.

Vos points sont affichés en haut à droite de l'écran. Les pouvoirs disponibles à l'achat sont en bleu. Les pouvoirs grisés sont verrouillés tant que Shepard ou le coéquipier choisi n'a pas atteint le niveau requis.

Appuyez sur **X** pour que vos pouvoirs soient améliorés automatiquement.

Rendez l'amélioration automatique des pouvoirs permanente en modifiant les réglages de la prise de niveau automatique dans l'ordinateur de mission, puis Options, puis Jouabilité.

Acheter et améliorer les pouvoirs



Améliorez un pouvoir en mettant en surbrillance l'icône le plus à gauche et en appuyant sur **A**. Tout ce qui se trouve à droite de l'icône le plus à gauche (rang 1) sont des améliorations qui peuvent aussi être achetées avec les points affichés en haut à droite de l'écran. L'amélioration de rang 2 coûte 2 points, celle de rang 3 en coûte 3 et ainsi de suite. Si vous avez assez de points, vous pouvez acheter plusieurs améliorations à la fois.

Chaque amélioration doit être prise dans l'ordre de gauche à droite mais au rang 4, la chaîne se sépare en deux. De là, vous ne pouvez choisir qu'une amélioration par rang, alors réfléchissez bien avant de faire un choix définitif.

Annulez vos changements avant de quitter l'écran Commando en appuyant sur **Y**. Revenez à l'ordinateur de mission en appuyant deux fois sur **B** pour valider vos changements.

Indice de réputation



La barre à gauche de l'écran Commando principal indique la réputation de Shepard. Quand la barre de réputation atteint certains seuils, de nouveaux choix de dialogue sont débloqués.

En fonction des choix de dialogue que vous choisissez (conciliantes ou pragmatiques), la barre bleue ou la barre rouge (respectivement) grandit. Il est inutile de choisir exclusivement un choix ou l'autre pour gagner des points de réputation.

Un Shepard conciliant tend à faire preuve de compassion et d'héroïsme alors qu'un Shepard pragmatique tend à agir de façon brutale et calculatrice.

Journal du jeu



Sélectionnez le journal dans l'ordinateur de mission pour voir votre progression, passer en revue le détail de vos missions et de vos objectifs, et pour en apprendre plus sur l'univers de *Mass Effect*.

Résumé de mission

Passez en revue vos objectifs actuels dans l'onglet Résumé de la mission. Vous pouvez y retourner si vous oubliez ce que vous devez faire.

Entrées du codex

Consultez le codex galactique pour en apprendre plus sur l'univers de *Mass Effect*, ses peuples, ses lieux, sa technologie et son histoire.

Les entrées principales du codex sont narrées. Les entrées secondaires ne sont disponibles qu'en texte.

ATH



L'ATH (Affichage Tête Haute) est l'ensemble des icônes et des barres de statut présent sur les côtés de l'écran lorsque vous jouez au jeu. Dans *Mass Effect 3*, il y a cinq ATH à surveiller :

Barre de bouclier

Suivez le niveau de votre bouclier en surveillant la barre bleue en bas de l'écran. Quand cette barre est pleine, les boucliers empêchent le choc d'une attaque d'affecter votre santé. En absorbant des attaques, la force du bouclier diminue. Quand la barre de bouclier est vide, les attaques affectent directement votre barre de santé. Les boucliers ont besoin de quelques secondes pour se recharger et se régénérer. Tout dégât essuyé pendant la période de recharge interrompt le processus. Un bouclier tombé prend plus de temps à se régénérer qu'un bouclier partiellement entamé.

Barre de santé

La santé de Shepard est représentée par la barre rouge divisée en cinq segments. Elle se trouve sous la barre de bouclier bleue en bas de l'écran. Quand Shepard est attaqué et que la barre de bouclier est vide, le segment le plus à droite de la barre de santé commence à virer au gris. Seul Premiers secours peut rétablir la totalité de la barre de santé. Un segment de santé partiellement réduit se régénérera automatiquement si Shepard se met à couvert et qu'il ne reçoit plus de dégâts.

Si vous perdez vos cinq segments de santé, vous mourrez !

Jauge de délai d'utilisation de pouvoir

Certains pouvoirs ont besoin d'énergie pour être utilisés. Le «délai d'utilisation» est le temps nécessaire pour utiliser à nouveau un pouvoir après en avoir employé un premier. La durée d'un délai d'utilisation varie suivant le pouvoir.

Pendant ce délai d'utilisation, un demi-cercle rouge apparaît de chaque côté du viseur, au centre de l'écran. Le temps d'attente peut être estimé par la distance séparant les deux demi-cercles. Lorsqu'ils se touchent et qu'ils fusionnent, le délai est écoulé et Shepard peut à nouveau utiliser ses pouvoirs.

Jauge de munition

Les armes utilisent une technologie de dissipation thermique qui permet un tir rapide et dévastateur. Quand le potentiel thermique de la cartouche du dissipateur est épuisé, elle est éjectée de l'arme. Arriver à court de dissipateurs revient au même que d'arriver à court de munitions.

Gardez un œil sur votre réserve de dissipateurs thermiques en bas à gauche de l'écran. Le chiffre du bas indique combien de tirs la cartouche actuelle vous permet encore de tirer, celui du haut indique le nombre de tirs que permet votre réserve entière. Quand une arme arrive à court de dissipateurs, les mots «Plus de munitions» s'affichent sous le viseur. Vous devrez trouver d'autres cylindres pour cette arme ou employer une arme déjà chargée.

Statut des coéquipiers

Les portraits des deux coéquipiers actuels de Shepard sont affichés sous la barre de bouclier en bas de l'écran. L'icône à côté de chaque portrait indique le dernier pouvoir utilisé par le coéquipier et la jauge de son délai d'utilisation.

Quand un coéquipier encaisse des dégâts, son portrait clignote en rouge, et s'il est neutralisé, son portrait tourne au gris.

Commandes de base

Ce chapitre couvre les commandes de combat de base pour les nouveaux venus dans la série de *Mass Effect*.

Déplacements

Déplacez-vous en utilisant **△**.

Commandes de caméra

Orientez **□** pour regarder autour de vous.

Visée précise

Maintenez enfoncé **L1** pour viser avec précision.

Tirer et recharger

Pour tirer, appuyez sur **RT**. Pour recharger, appuyez sur **X**.

Changer d'arme

Maintenez enfoncé **X** pour passer à la dernière arme tenue.

Roue des armes

Pour afficher la roue des armes, maintenez enfoncé **LB**. Cette interface vous permet de choisir des armes dans l'inventaire de Shepard et de ses coéquipiers.

La partie se met en pause quand vous ouvrez la roue des armes.

Pouvoirs

Pour des instructions sur la façon d'utiliser les pouvoirs, veuillez consulter le chapitre *Pouvoirs* de la campagne solo.

Corps à corps

Pour accomplir une attaque de base au corps à corps, appuyez sur **B** près d'un ennemi.

Pour accomplir une attaque lourde au corps à corps, maintenez enfoncé **B** près d'un ennemi. Chaque classe de personnage possède une attaque lourde spécifique.

Pour faire des combos au corps à corps, appuyez sur **B** de façon répétée près d'un ennemi.

Courir

Pour courir, maintenez enfoncé **A** pendant que vous avancez.

Esquiver

Pour éviter les attaques et les projectiles, ou pour quitter rapidement un abri, utilisez **△** pour vous déplacer et appuyez sur **A**.

Utiliser les couvertures

Utilisez des objets comme couverture pour résister aux ennemis les plus coriaces. Se mettre à couvert est essentiel dans les modes de difficulté les plus élevés.

La précision des tirs est améliorée lorsqu'on ouvre le feu depuis une couverture. Les reculs les plus puissants sont aussi réduits.

Se mettre à couvert

Il y a trois façons de se mettre à couvert.

- ▶ Se mettre à couvert en appuyant sur **A** tout en se tenant près d'une couverture.
- ▶ Rouler à couvert en appuyant sur **A** tout en vous déplaçant.
- ▶ Courir à couvert en maintenant enfoncé **A**.

Tirer avec zoom

Surgissez d'un abri en tirant avec précision en maintenant enfoncé **LT** pour zoomer puis en appuyant sur **RT** pour tirer.

En zoomant, vous ferez apparaître un réticule de visée supérieur.

Tirer au jugé

Tirez par dessus un abri sans vous relever en appuyant sur **RT**.

Tourner au coin d'un mur

Déplacez-vous d'un abri à un autre, à droite ou à gauche, en maintenant enfoncé **△** ou **□** au bord de l'abri et en appuyant sur **A**.

Pivoter de 90° à couvert

Passez un angle à couvert en vous tenant au bord d'un objet offrant un abri et appuyez sur **RB** ou **LB**.

Sauter

Sautez par-dessus une couverture légère en maintenant enfoncé **△** et en appuyant sur **A**.

Autrement, sauter rapidement en appuyant deux fois sur **A** tout en approchant d'une couverture légère. Vous pouvez faire la même chose en courant pour bondir par-dessus la couverture.

Glisser (couverture)

Courez en avant depuis une couverture en maintenant enfoncé **△** lorsque vous vous tenez au bord de l'abri puis maintenez enfoncé **A**.

Tuer à couvert

Tuez instantanément les ennemis situés de l'autre côté de la couverture où vous vous abritez en vous plaçant à leur hauteur et en maintenant enfoncé **B**.

Frapper au corps à corps

Appuyez sur **B** en vous tenant au bord d'une couverture pour attaquer par les coins les ennemis qui s'y cachent.

Commandes du commando



Donnez des ordres à vos coéquipiers en utilisant **O**.

Se déplacer

Pointez avec votre réticule et appuyez sur **O** ou sur **○** pour ordonner à un coéquipier d'aller au point indiqué.

Utiliser un pouvoir

Pointez le réticule de visée sur un ennemi et appuyez sur **○** ou sur **○** pour ordonner à un coéquipier d'attaquer la cible avec son pouvoir par défaut.

Consultez le chapitre *Assignation des pouvoirs* pour savoir comment changer l'assignation des pouvoirs.

Tirer sur une cible

Pointez le réticule de visée sur un ennemi et appuyez sur **○** pour ordonner à vos deux coéquipiers de lui tirer dessus.

Rallier le commando

Appuyez sur **Q** pour rallier vos coéquipiers à votre position actuelle.

Pouvoirs

Roue des pouvoirs

Pour afficher la roue des pouvoirs, maintenez enfoncé **RB**. Cette interface vous permet de choisir un pouvoir pour Shepard et deux coéquipiers.

La partie se met en pause quand vous ouvrez la roue des pouvoirs, pour que vous puissiez viser les ennemis. Une fois la cible visée, sélectionnez un pouvoir avec **1**, appuyez sur **A** et relâchez **RB** pour le déchaîner.

Tant que la roue des pouvoirs est ouverte, vous pouvez programmer un pouvoir d'avance pour Shepard et ses coéquipiers.

Assignment des pouvoirs

Les pouvoirs peuvent être assignés à trois boutons de raccourci.

Par défaut, le pouvoir de classe de Shepard est assigné à **Y**. Pour le modifier, mettez un autre pouvoir en surbrillance dans la roue des pouvoirs et appuyez sur **Y**.

Pour modifier le pouvoir assigné à **LB**, mettez un pouvoir en surbrillance et appuyez sur **X**. Pour modifier le pouvoir assigné à **RB**, mettez un pouvoir en surbrillance et appuyez sur **B**.

Chaque coéquipier possède par défaut un pouvoir assigné à **O** et un autre à **Q**. Pour modifier cette configuration, sélectionnez un pouvoir différent dans la roue des pouvoirs et appuyez sur **X**.

Combos de pouvoirs

Les combos de pouvoirs nécessitent un pouvoir source ainsi qu'un pouvoir déclencheur. Les pouvoirs source ont généralement un effet persistant sur l'ennemi (Télékinésie, Explosion cryo, Rupture, etc.). Les pouvoirs détonateurs infligent en général beaucoup de dégâts ou déplient une grande force (Carnage, Incinération, Déchirure, etc.). La plupart des pouvoirs remplit l'une, l'autre, voire les deux fonctions, alors n'hésitez pas à faire des essais.

Les combos de pouvoirs se divisent en quatre catégories :

Combos biotiques

Déclenchez-les en combinant au moins deux effets biotiques. Par exemple, soulevez un ennemi avec Télékinésie, puis enchaînez avec Déchirure. Ces combos entraînent une explosion qui frappe non seulement la cible mais également tout ce qui l'entoure.

Combos électriques

Déclenchez-les en combinant un effet électrique suivi d'un détonateur. Par exemple, électrocutez un ennemi avec Surcharge puis enchaînez avec Tir percussif. Les combos électriques entraînent des dégâts supplémentaires contre les boucliers et peuvent étourdir les ennemis sans protection.

Combos enflammés

Déclenchez-les en combinant un effet enflammé suivi d'un détonateur mortel. Par exemple, mettez le feu à un ennemi avec Incinération, puisachevez-le avec Carnage. Les combos enflammés entraînent des dégâts supplémentaires contre les armures et peuvent brûler vif un ennemi sans protection.

Combos cryo

Déclenchez-les en combinant un effet de gel suivi d'un détonateur mortel. Par exemple, cryogénisez un ennemi avec Munitions cryo puisachevez-le avec Charge biotique. Les combos cryo gèlent les ennemis sans protection et refroidissent les autres.

Armes, mods et armures



Changer d'arme

Maintenez enfoncé **X** pour passer à la dernière arme tenue.

Écran de sélection des armes

Vous accédez à l'écran de sélection des armes lorsque vous débutez une nouvelle mission, quand vous ramassez une nouvelle arme ou lorsque Shepard utilise un atelier. Utilisez cet écran pour personnaliser les armes que Shepard et ses coéquipiers emportent au combat.

Emplacements d'armes

Passez en revue les emplacements d'armes disponibles sur le côté gauche de l'écran de sélection des armes. Vous pouvez placer une arme dans chaque emplacement du dos du personnage sélectionné.

Les coéquipiers peuvent porter une arme de chaque type. Le nombre d'armes disponibles est indiqué par un chiffre sur l'emplacement. Les emplacements grisés indiquent que vous ne pouvez pas placer d'arme supplémentaire. Les armes récemment acquises sont signalées par «Nouveau».

Changer d'arme

Naviguez entre Shepard et ses coéquipiers avec **LT** et **RT** pour modifier leur armement.

Passez en revue les armes disponibles en mettant un emplacement en surbrillance, en appuyant sur **A**, et en alternant **1/1**.

Assignez une arme à un emplacement en appuyant à nouveau sur **A**.

Poids des armes

Consultez la barre d'encombrement à gauche de l'écran pour savoir quel poids porte un personnage.

Si un personnage est trop encombré, ses délais d'utilisation de pouvoir sont rallongés.

Stats des armes

Appuyez sur **Y** pour basculer entre l'affichage des stats de l'arme et sa description.

Utilisez les marqueurs orange sur les barres des stats pour comparer l'arme sélectionnée à celle qui est équipée. La barre verte montre les bonus des mods.

Modifier les armes

Appuyez sur **X** dans l'écran principal de sélection des armes pour les modifier. L'écran de modification des armes ne peut être atteint que par l'écran de sélection des armes, en débutant une mission ou en utilisant un atelier. On ne peut pas l'atteindre quand on trouve une nouvelle arme.

Emplacements de mods

Chaque arme dispose de deux emplacements de mods et de cinq mods uniques. Chaque emplacement peut accueillir n'importe quel mod.

Chaque mod influence les stats et le comportement de l'arme, alors choisissez-les soigneusement.

Stats

Vérifiez les extensions vertes sur les barres de stats pour savoir comment et combien une modification influence une arme.

Sélection d'armure

Vous pouvez atteindre l'écran de sélection d'armure via l'armurerie dans les soutes du Normandy ou dans la cabine de Shepard.

Utilisez cet écran pour choisir entre différents ensembles d'armures uniques et pour fabriquer des armures à partir de pièces trouvées en mission.

Personnalisation de l'armure

Personnalisez l'armure de Shepard en combinant jusqu'à cinq pièces d'armure uniques.

Chaque pièce a un effet particulier qui ajoute aux capacités de combat de Shepard. L'armure personnalisée peut être teintée ou porter des motifs. Les ensembles d'armure uniques ne peuvent pas être teintés ni porter de motifs.

Stats de l'armure

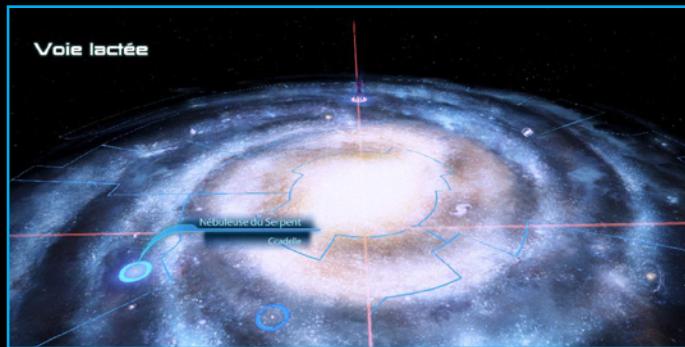
Vérifiez les marqueurs orange sur les barres de stats d'armure pour comparer les pièces d'armures sélectionnées à celles qui sont équipées. Vous pourrez ainsi facilement fabriquer une armure puissante.

Carte de la galaxie

Vous pouvez atteindre la carte galactique par la console centrale de la passerelle du Normandy, sur le deuxième pont. La carte montre la position actuelle du Normandy sur la carte galactique et permet de déplacer le bâtiment jusqu'à votre prochaine mission.

Explorez les systèmes solaires pour découvrir de nouvelles planètes, des astéroïdes, des épaves de vaisseaux spatiaux et d'autres lieux.

Vue galactique



Volez d'un système de la galaxie à un autre avec **△**. Choisissez votre destination et appuyez sur **A** pour entrer dans le système.

Pour retourner à la vue galactique depuis un système, passez par un relais cosmodésique. Le Normandy utilise l'énergie des relais cosmodésiques pour voyager. Aucun carburant n'est donc nécessaire.

Au fur et à mesure que vous découvrez de nouvelles missions et de nouveaux territoires, des marqueurs apparaissent sous le nom des systèmes. Pour plus de détails sur ces missions, retournez en jeu, ouvrez l'ordinateur de mission et consultez vos objectifs de mission dans le journal.

Vue du système



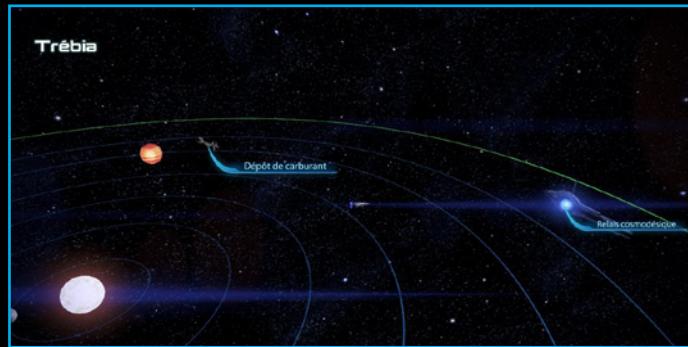
Pilotez le Normandy à travers un système avec **△**. Appuyez sur **A** pour entrer en orbite autour d'une planète ou d'une station.

Le Normandy pénètre dans un système par la vue du secteur ou la vue galactique, le plus souvent par un relais cosmodésique. Les lieux qui sont concernés par un objectif de mission sont signalés par des marqueurs verts.

Pour débuter une mission, faites atterrir (ou amarrer) le Normandy. D'autres endroits peuvent être explorés pour collecter des informations.

S'il voyage à une vitesse inférieure à la vitesse SLM, le Normandy ne consomme pas de carburant lorsqu'il navigue dans un système.

Vue du secteur



Pilotez le Normandy à travers un secteur avec **1**. Appuyez sur **A** pour entrer dans un système.

Le Normandy passe en vue du secteur quand il navigue au-delà de la limite verte d'un système.

La vue de secteur fonctionne quasiment comme la vue de système, sauf que le Normandy vole en vitesse SLM et consomme du carburant. N'oubliez pas de faire le plein à un dépôt de carburant avant de passer en vue de secteur.

La jauge de carburant du Normandy prend en compte le voyage du retour. Si vous tombez à court de carburant, le Normandy retournera automatiquement dans un système abritant un relais cosmodésique. Puiser dans votre réserve d'urgence de carburant vous coûte des crédits.

Relais cosmodésiques

Les relais cosmodésiques sont la meilleure façon de traverser la galaxie. Quand vous vous trouvez dans un système doté d'un relais, utilisez **1** pour vous y déplacer et appuyez sur **A**. Cela ouvre la vue galactique, où vous pouvez choisir d'envoyer le Normandy vers d'autres systèmes.

Dépôts de carburant

Visitez un dépôt de carburant avant de partir en mission SLM dans l'espace interstellaire où aucune assistance n'est disponible.

Les Moissonneurs détruisent les dépôts au fur et à mesure de leur avancée, alors soyez prudents avant de vous lancer dans une mission de secours. Si vous êtes à court de carburant dans un système conquis, récupérez-en dans les dépôts détruits.

Scanner

Les systèmes furtifs du Normandy permettent d'infiltrer les systèmes qui ont été conquis par les Moissonneurs. Quand vous êtes dans un système conquis, sondez-le pour trouver les objets intéressants à portée, comme des épaves, des vestiges ou des survivants.

Un pourcentage dans le coin de l'écran montre quel pourcentage des objets ont été récupérés dans le système.

Appuyez sur **1** pour utiliser le scanner du Normandy, mais faites attention à ne pas alerter les Moissonneurs à proximité.

Moissonneurs

Les Moissonneurs rôdent autour des systèmes conquis. Ils détecteront le Normandy si vous utilisez trop fréquemment ses capteurs ou si vous le faites trop près d'eux.

Si un Moissonneur repère le Normandy, il le pourchassera. Fuyez par un relais cosmodésique pour survivre à cette rencontre. Si vous voulez revenir dans ce système, attendez d'avoir accompli une mission.

Missions de sauvetage

Analyser une planète peut mettre en évidence un signal de détresse. Pour lancer une mission de sauvetage, lancez des sondes vers la planète pour découvrir la position des survivants puis rendez-vous à cet endroit pour les secourir.

Commandes Kinect

Dans *Mass Effect 3*, vous pouvez utiliser la reconnaissance vocale Kinect pour parler aux personnages, explorer des zones et donner des ordres à vos coéquipiers. Kinect reconnaît différentes commandes vocales selon le contexte. Cette section vous aidera à profiter pleinement de cette fonction.

Avant de jouer, sélectionnez CALIBRAGE KINECT dans le menu principal pour vérifier que Kinect fonctionne correctement.

Exploration

Les commandes d'exploration sont utiles pour interagir avec des éléments du jeu, comme des portes ou des objets. La commande appropriée s'affiche quand vous vous approchez d'un objet ou d'une personne. Quand le texte grisé devient blanc, vous pouvez prononcer la commande à voix haute. Si la commande est reconnue, l'icône micro clignote en vert. Si Kinect ne comprend pas, il clignote en rouge.

Pendant l'exploration, les commandes vocales incluent : Utiliser, Ouvrir, Contourner, Activer, Désactiver et Réactiver ainsi que Soutenir, Ramasser, Examiner, Prévenir, Récupérer et Parler.

Quand vous n'êtes pas en combat, dans une conversation ou une cinématique, vous pouvez sauvegarder votre partie en disant «Sauvegarde rapide».

Conversations

Quand vous parlez avec des personnages, un icône de microphone apparaît au milieu de l'interface de conversation. Cela signifie que vous pouvez répondre oralement. Lisez la réponse que vous souhaitez ; Kinect la sélectionnera automatiquement.

Combat : contrôler Shepard

En combat, vous pouvez utiliser les pouvoirs de Shepard en disant leur nom à voix haute. Par exemple, en tant qu'Adepté, vous pouvez dire «Déchirure» pendant un combat pour déclencher ce pouvoir. Vous saurez que la commande a bien été comprise quand l'icône du micro en haut à gauche devient bleu.

En plus des pouvoirs, Kinect fonctionne également avec les Premiers secours ou les grenades. Pour les utiliser, dites «Premiers secours» ou «Grenades».

Vous pouvez également changer d'arme en disant «Changer d'arme», «Échanger d'arme» ou en indiquant le type d'arme.

Kinect reconnaît les types d'armes suivants :

- ▶ Pistolet lourd
- ▶ Mitrailleuse
- ▶ Fusil d'assaut
- ▶ Fusil de précision
- ▶ Grenade

Pour lancer une grenade, vous pouvez également dire : «lance une grenade».

Pour obtenir une liste complète des commandes servant à activer les pouvoirs de Shepard, reportez-vous à la section *Combat : commandes des pouvoirs*.

Combat : contrôler les coéquipiers

En combat, vous pouvez donner des instructions orales à vos coéquipiers. Pour donner un ordre à un coéquipier, dites : (coéquipier)+(ordre).

Vous pouvez leur demander de vous suivre en disant «Suivez-moi» ou «James : suivez-moi». Il en va de même avec «Attaquez» ou «Bougez». Dire «James attaquez» ordonnera à ce coéquipier d'attaquer la cible en face de vous. Si vous dites «James : bougez», James se déplacera à l'endroit que vous viserez à ce moment.

Si vous ne spécifiez pas de coéquipier et que vous dites simplement «Attaquez», «Bougez» ou «Suivez-moi», tous vos coéquipiers exécuteront l'ordre. Idem pour «Couvrez-moi».

Vous pouvez aussi demander à vos coéquipiers de changer d'arme et d'utiliser des grenades. Pour ce faire, précisez à quel coéquipier vous donnez l'ordre, suivi par l'ordre. Par exemple, «James changez d'arme» ordonnera à James de changer d'arme. «James : pistolet» ordonnera à James de dégainer son pistolet. «James : lancez une grenade» lui ordonnera de lancer une grenade.

Pour aider un coéquipier au sol, approchez-vous de lui et dites : «Ranimer».

Combat : commandes des pouvoirs

Au combat, Shepard utilisera les pouvoirs indiqués si vous prononcez leur nom à voix haute pour Kinect, à condition qu'ils soient connus. Pour voir la liste des pouvoirs disponibles à un moment donné pour Shepard, affichez la roue des pouvoirs en maintenant enfoncé **RB**.

Adepte

Bombe à fragmentation, Télékinésie, Ondes de choc, Singularité, Projection, Déchirure

Ingénieur

Drone de combat, Explosion cryo, Sabotage, Tourelle de garde, Surcharge, Incinération

Franc-tireur

Camouflage tactique, Bombe collante, Munitions antigrav, Munitions cryo, Incinération, Sabotage

Sentinelle

Télékinésie, Ondes de choc, Déchirure, Grenade de lévitation, Surcharge, Explosion cryo

Soldat

Montée d'adrénaline, Tir percussif, Munitions incendiaires, Munitions antigrav, Munitions cryo, Grenade à fragmentation

Porte-étendard

Charge biotique, Nova, Munitions incendiaires, Munitions cryo, Télékinésie, Ondes de choc

Combat : pouvoirs des coéquipiers

Vous pouvez ordonner à un coéquipier d'utiliser un pouvoir donné en prononçant son nom suivi du pouvoir, par exemple «James Carnage».

Pour voir la liste des pouvoirs disponibles pour chaque coéquipier, affichez la roue des pouvoirs en maintenant enfoncé **RB**.

Si un coéquipier possède le pouvoir, il l'utilisera avant Shepard, même si vous ne prononcez pas son nom. Les munitions, cryo ou incendiaires par exemple, sont la seule exception à cette règle. Avec les munitions, vous devez préciser le coéquipier, ou c'est Shepard qui les utilisera.

Paramètres d'accents régionaux

Les anglophones peuvent choisir parmi les trois régions suivantes, suivant leur accent, pour que Kinect reconnaisse mieux les ordres.

- ▶ Amérique du Nord
- ▶ Royaume-Uni
- ▶ Australie/Nouvelle-Zélande

La guerre est bruyante. Si vous avez du mal à utiliser une commande vocale, essayez de parler plus fort ou de prononcer lentement la commande.

Multijoueur

Guerre galactique

La guerre galactique se trouve à droite des options du menu multijoueur. Elle montre le statut des cinq théâtres d'opération de l'Alliance. Contrôlez le score de préparation de chaque théâtre pour défendre efficacement la Voie lactée contre l'invasion des Moissonneurs.

Théâtres d'opération

La carte de la galaxie montre cinq théâtres d'opérations. Aidez à défendre ces fronts contre les Moissonneurs qui envahissent la Voie lactée.

- ▶ Systèmes Terminus
- ▶ Travée de l'Attique
- ▶ Espace de l'Alliance interstellaire
- ▶ Espace concilien intérieur
- ▶ Espace concilien extérieur

Statut de l'invasion des Moissonneurs

Chaque théâtre d'opération possède un état d'alerte de 4 niveaux, appelé score de préparation. Utilisez ces scores pour savoir quel théâtre a le plus besoin de votre aide pour contrer l'invasion des Moissonneurs.

Rouge

Critique : une action immédiate est nécessaire pour contrer l'invasion des Moissonneurs.

Orange

Urgent : il est nécessaire d'agir pour contrer la menace des Moissonneurs.

Jaune

Grave : Aide nécessaire, mais les forces actuelles tiennent encore contre les Moissonneurs.

Vert

Stable mais risqué : le front est stable.

Plus vous venez à bout de vagues pendant une mission, plus vous améliorez le score de préparation du théâtre concerné. Souvent, une escouade doit accomplir plusieurs missions de contre-offensive pour améliorer le statut d'un théâtre. Négligez un front vert ou jaune trop longtemps et les Moissonneurs repasseront à l'offensive.

Points chauds

Chaque théâtre d'opération possède plusieurs zones de conflit, appelées points chauds.

Pour défendre un théâtre, vous devez choisir un point chaud quand vous rejoignez ou créez une partie. Pour ce faire, changez le lieu de la mission. Régler le lieu sur «Inconnu» accorde à chaque personnage joueur un bonus d'expérience de 10 % et améliore le score de préparation de chaque théâtre de 5 % au mieux. Choisir un point chaud particulier améliore le score de préparation de son théâtre de 15 % au mieux, et de 2 % au mieux pour tous les autres.

Ennemis

Les forces d'invasion sont faites de Moissonneurs, de troupes de Cerberus et de Geth.

Si vous voulez défendre un territoire contre une force hostile précise, choisissez un type d'ennemi quand vous rejoignez ou créez une mission.

Régler l'ennemi sur «Inconnu» génère un ennemi aléatoire et donne à votre personnage un bonus allant jusqu'à 15 %.

Défis

Choisissez un défi de bronze, d'argent ou d'or quand vous rejoignez ou créez une mission.

Les défis de bronze sont prévus pour les débutants, ceux d'argent pour les joueurs confirmés et ceux d'or pour les experts. Plus la difficulté est grande, plus votre personnage remporte de crédits et d'expérience.

Le menu multijoueur

Pour atteindre le menu du mode multijoueur, sélectionnez MULTIJOUEUR dans le menu principal du jeu.

Partie rapide

Connectez-vous à un salon multijoueur existant ou à une partie en cours. Soyez sûr d'avoir préparé votre personnage avant de choisir PARTIE RAPIDE.

Créer une nouvelle partie

Créez une partie avec des paramètres de mission particuliers.

Personnage

Personnalisez l'apparence de votre personnage et améliorez les pouvoirs, les armes et l'équipement de mission.

Classements

Passez en revue votre note N7 pour voir comment vous vous situez par rapport à vos amis, votre pays et la totalité de la communauté multijoueur de *Mass Effect*.

Boutique

Choisissez BOUTIQUE pour acheter des packs de renfort et ainsi améliorer votre personnage et enrichir votre expérience en mode multijoueur.

Des renforts peuvent être achetés avec des crédits ou avec des Microsoft® Points. Accumulez des crédits en accomplissant des objectifs pendant vos parties multijoueur.

Rejoindre ou créer une partie

Personnalisez jusqu'à 4 paramètres de mission.

- ▶ Partie publique/privée
- ▶ Lieu
- ▶ Ennemi
- ▶ Défi

Équipe

Réglez une mission sur publique ou privée quand vous créez une partie personnalisée. Vous ne pouvez pas la rendre privée si vous choisissez PARTIE RAPIDE depuis le menu multijoueur.

Privée : seuls les joueurs invités peuvent rejoindre la partie.

Publique : n'importe quel joueur peut rejoindre la partie. La partie sera souvent rejointe par des gens ayant choisi PARTIE RAPIDE.

Lieu

Chaque théâtre d'opération possède plusieurs zones de conflit, appelées points chauds.

Pour défendre un théâtre, vous devez choisir un point chaud quand vous rejoignez ou créez une partie. Pour ce faire, changez le lieu de la mission.

Régler le lieu sur «Inconnu» accorde à chaque personnage joueur un bonus d'expérience de 10 % et améliore le score de préparation de chaque théâtre de 5 % au mieux. Choisir un point chaud particulier améliore le score de préparation de son théâtre de 15 % au mieux, et de 2 % au mieux pour tous les autres.

Ennemi

Les forces d'invasion sont faites de Moissonneurs, de troupes de Cerberus et de Geth.

Si vous voulez défendre un territoire contre une force hostile précise, choisissez un type d'ennemi quand vous rejoignez ou créez une mission.

Régler l'ennemi sur «Inconnu» génère un ennemi aléatoire et donne à votre personnage un bonus allant jusqu'à 15 %.

Défi

Choisissez un défi de bronze, d'argent ou d'or quand vous rejoignez ou créez une mission.

Les défis de bronze sont prévus pour les débutants, ceux d'argent pour les joueurs confirmés et ceux d'or pour les experts. Plus la difficulté est grande, plus votre personnage remporte de crédits et d'expérience.

Migration de l'hôte

Si le joueur hôte quitte la partie, un nouvel hôte est choisi parmi l'escouade et la mission recommence à partir du début de la vague actuelle.

Les missions

Les missions multijoueur, ou matches, sont divisées en 10 vagues d'ennemis dont la difficulté augmente à chaque confrontation.

Objectifs de mission

Pendant une mission, l'équipe doit accomplir des objectifs précis pour déclencher la vague suivante. Menez à bien ces objectifs dans le temps imparti sous peine d'échec. Les objectifs précèdent les vagues 3, 6 et 10.

Il y a trois types d'objectifs de mission :

Assassinat

Abattre un certain nombre d'ennemis ciblés avant la fin du temps imparti.

Piratage

Capturer et tenir un point précis afin de pirater des données capitales avant la fin du temps imparti.

Appareils

Activer ou désactiver des appareils importants dans un certain ordre avant la fin du temps imparti.

Médailles

Les escouades et les combattants peuvent gagner des médailles pour leurs efforts combinés et leurs actions individuelles. Des points dérivés de l'obtention des médailles s'ajoutent à l'expérience de l'équipe et au score de la mission.

Zones d'évacuation



Après la dixième vague d'une mission, l'équipe doit se rassembler dans une zone d'évacuation. Les bonus de missions dépendant du nombre de membres de l'escouade encore en vie au moment où la navette de l'Alliance arrive pour récupérer l'équipe.

Résumé de mission

Le résumé de mission montre les médailles individuelles et collectives. Le succès global de l'escouade détermine l'expérience et les crédits gagnés, mais les succès individuels ont aussi leur importance.

Salon multijoueur



Le salon multijoueur est l'endroit où vous attendez que votre équipe se rassemble avant de partir en mission.

Ce chapitre passe en revue les options que vous pouvez ajuster en attendant le début d'une partie.

Paramètres de mission

Passez en revue les données en haut à gauche de l'écran pour voir le lieu de la mission, l'ennemi que vous affronterez et le niveau du défi.

Si vous avez créé la mission, choisissez PARAMÈTRES DE MISSION pour changer ces options avant le début de la partie.

Détails de l'effectif

La liste des joueurs qui attendent le début d'une partie est affichée à droite de l'écran. Cette liste donne une vue d'ensemble de la classe et du niveau de chaque joueur.

Consultez la note N7 d'un joueur pour vous faire une idée approximative de son expérience. Consultez le détail de l'effectif pour connaître les pouvoirs, les armes, les mods et l'équipement de chaque personnage joueur. Sur cet écran, vous pouvez aussi voter pour bannir un joueur du salon.

Note N7

La note N7 de votre personnage et des autres joueurs est affichée à droite du logo N7.

Votre note N7 correspond au cumul des niveaux de personnage que vous avez gagnés pour chaque classe de personnage. La seule façon de dépasser 120 est de promouvoir vos escouades. (Un score de 120 représente toutes les classes menées au niveau 20.)

Prêt

Choisissez PRÊT quand vous êtes prêt à lancer une partie. La mission débute quand tous les joueurs du salon sont prêts.

Pouvoirs

Choisissez POUVOIRS pour débloquer et améliorer les pouvoirs. Un indicateur de progression apparaît quand vous avez amassé assez de points à dépenser en pouvoirs.

Consultez les sections *Parcourir les pouvoirs* et *Acheter et améliorer les pouvoirs* de la campagne solo pour des instructions sur cet écran et sur le déverrouillage et l'utilisation des pouvoirs.

Armement

Choisissez ARMES pour changer l'inventaire des armes de votre personnage.

Consultez le chapitre *Armes, mods et armures* de la campagne solo pour des instructions concernant l'utilisation et la personnalisation des armes.

Apparence

Choisissez APPARENCE pour personnaliser l'apparence de votre personnage.

Équipement

Choisissez ÉQUIPEMENT pour passer en revue votre matériel. Vous pouvez aussi appliquer les bonus de munitions, d'arme et d'armure dans cet écran.

Boutique

Choisissez BOUTIQUE pour acheter des packs de renfort et ainsi améliorer votre personnage et enrichir votre expérience en mode multijoueur.

Des renforts peuvent être achetés avec des crédits ou avec des Microsoft® Points. Accumulez des crédits en accomplissant des objectifs pendant vos parties multijoueur.

Changer de personnage

Choisissez PERSONNAGE pour changer de personnage. Vous pouvez choisir entre plusieurs espèces pour chacune des 6 classes de personnage. Consultez le chapitre *Écran de personnage* pour plus d'informations.

Inviter des amis

Choisissez INVITER DES AMIS pour jouer contre les joueurs que vous avez ajoutés à votre liste d'amis ou contre lesquels vous avez récemment joué.

Chat joueur

Parlez aux autres joueurs en utilisant le chat vocal. Un icône de micro à côté du nom d'un joueur indique que son chat vocal est activé.

Sortir du salon

Choisissez SORTIR DU SALON pour retourner au menu multijoueur et à la Guerre galactique.

Écran de personnage

Dans l'écran de personnage, vous pouvez changer de classe de personnage, déverrouiller des kits de classe et promouvoir des personnages.

La première fois que vous lancerez le jeu en multijoueur, vous serez amené à cet écran pour choisir votre première classe.

Classes

Consultez toutes les classes disponibles et leurs kits débloqués sur l'écran de personnage.

Choisissez une nouvelle classe pour voir ses kits et ses actions disponibles. Le niveau de chaque classe est affiché, et il s'applique à tous les kits associés à cette classe.

Kits

Les kits sont utilisés pour ajuster l'apparence, le style de jeu et les pouvoirs d'une classe. Débloquez des kits uniques en achetant des packs de renfort dans la boutique.

Les kits débloqués qui n'ont pas été déployés sont signalés par NOUVEAU.

Les kits qui disposent de points non dépensés sont signalés par NIVEAU SUP.

Les kits verrouillés sont signalés par VERROUILLÉ.

Promouvoir une classe

Quand une classe atteint le niveau 20, le joueur peut la promouvoir pour l'envoyer dans la campagne solo de la Guerre galactique.

Promouvoir une classe vers la Guerre galactique remet son niveau à 1 mais augmente la note N7 du joueur de 10 points. Seul le niveau de votre personnage est réinitialisé. Les armes, les mods et les denrées sont conservés.

Packs de renfort

Les packs de renfort contiennent des armes, des mods, des kits d'entraînement et de l'équipement.

Achetez des packs de renfort pour constituer votre collection de matériel.

Armement

Achetez des packs de renfort pour trouver des déverrouillages d'armes pour toutes les classes et tous les personnages. Achetez des packs supplémentaires pour améliorer le niveau de votre arme jusqu'à un maximum de 10.

Les armes renforcées sont plus légères, font plus de dégâts et disposent d'une plus grande capacité thermique.

Mods

Les renforts de mods peuvent être utilisés par n'importe quel personnage disposant d'une arme compatible. Les mods peuvent être utilisés pour améliorer votre niveau de mod jusqu'à un maximum de 5. Vous pouvez trouver ces mods dans les packs de renfort.

Kits d'entraînement

Les kits d'entraînement accordent chacun un bonus unique de points d'expérience qui améliore le niveau de la classe du personnage. Ces kits se trouvent dans les packs de renfort.

Équipement

Avant qu'une mission ne débute, sélectionnez un emplacement d'équipement vide et choisissez un objet à utilisation unique dans l'inventaire d'un personnage. Vous pouvez améliorer votre personnage avec ces trois types d'équipement : améliorations de munitions, d'armes et d'armure.

Matériel

Chaque personnage porte ces matériels standard en mission :

Lance-missile Cobra

Ce lance-missile à un coup permet d'abattre les cibles coriaces.

Boîte de cartouches thermiques

Recharge vos réserves de cartouches thermiques et de grenades en cours de mission.

Médi-gel

Ranimez-vous vous-même après être tombé au combat.

Kit de survie

Restaure totalement votre santé et vos boucliers.

Un personnage peut amener une quantité limitée de matériels en mission, mais des améliorations de réserves sont disponibles (voir section suivante)

Amélioration des capacités

Augmentez la quantité de matériels que votre personnage peut emporter en mission en ramassant des améliorations de capacité.

Spécialisation

Dépensez des objets de spécialisation pour remettre à zéro les points de talent d'un personnage dans l'écran des pouvoirs.

Commandes de base

Ce chapitre couvre les commandes de combat de base pour les nouveaux venus dans la série de *Mass Effect*.

Déplacements

Déplacez-vous en utilisant **□**.

Commandes de caméra

Orientez **○** pour regarder autour de vous.

Visée précise

Maintenez enfoncé **△** pour viser avec précision.

Tirer et recharger

Pour tirer, appuyez sur **□**. Pour recharger, appuyez sur **X**.

Changer d'arme

Maintenez enfoncé **X** pour passer à la dernière arme tenue.

Pouvoirs

Pour des instructions sur la façon d'utiliser les pouvoirs, veuillez consulter le chapitre *Pouvoirs* de la campagne solo

Attaque au corps à corps

Pour accomplir une attaque de base au corps à corps, appuyez sur **B** près d'un ennemi.

Pour accomplir une attaque lourde au corps à corps, maintenez enfoncé **B** près d'un ennemi. Chaque classe de personnage possède une attaque lourde spécifique.

Pour faire des combos au corps à corps, appuyez sur **B** de façon répétée près d'un ennemi.

Courir

Pour courir, maintenez enfoncé **A** pendant que vous avancez.

Esquiver

Pour éviter les attaques et les projectiles, ou pour quitter rapidement un abri, utilisez **L1** pour vous déplacer et appuyez sur **A**.

Utiliser les couvertures



Utilisez des objets comme couverture pour résister aux ennemis les plus coriaces. Se mettre à couvert est essentiel dans les modes de difficulté les plus élevés.

La précision des tirs est améliorée lorsqu'on ouvre le feu depuis une couverture. Les reculs les plus puissants sont aussi réduits.

Se mettre à couvert

Il y a trois façons de se mettre à couvert.

- ▶ Se mettre à couvert en appuyant sur **A** tout en se tenant près d'une couverture.
- ▶ Rouler à couvert en appuyant sur **A** tout en vous déplaçant.
- ▶ Courir à couvert en maintenant enfoncé **A**.

Tirer avec zoom

Surgissez d'un abri en tirant avec précision en maintenant enfoncé **LT** pour zoomer puis en appuyant sur **RT** pour tirer.

En zoomant, vous ferez apparaître un réticule de visée supérieur.

Tirer au jugé

Tirez par dessus un abri sans vous relever en appuyant sur **RT**.

Tourner au coin d'un mur

Déplacez-vous d'un abri à un autre, à droite ou à gauche, en maintenant enfoncé **L1** ou **R1** au bord de l'abri et en appuyant sur **A**.

Pivoter de 90° à couvert

Passez un angle à couvert en vous tenant au bord d'un objet offrant un abri et appuyez sur **R** ou **L**.

Sauter

Sautez par-dessus une couverture légère en maintenant enfoncé **L1** et en appuyant sur **A**.

Autrement, sauter rapidement en appuyant deux fois sur **A** tout en approchant d'une couverture légère. Vous pouvez faire la même chose en courant pour bondir par-dessus la couverture.

Glisser (couverture)

Courez en avant depuis une couverture en maintenant enfoncé **L1** lorsque vous vous tenez au bord de l'abri puis maintenez enfoncé **A**.

Tuer à couvert

Tuez instantanément les ennemis situés de l'autre côté de la couverture où vous vous abritez en vous plaçant à leur hauteur et en maintenant enfoncé **B**.

Frapper au corps à corps

Appuyez sur **B** en vous tenant au bord d'une couverture pour attaquer par les coins les ennemis qui s'y cachent.



L'ATH (Affichage Tête Haute) est l'ensemble des icônes et des barres de statut présent sur les côtés de l'écran lorsque vous jouez au jeu.

Barre de bouclier

Suivez le niveau de votre bouclier en surveillant la barre bleue en bas de l'écran. Quand cette barre est pleine, les boucliers empêchent le choc d'une attaque d'affecter votre santé. En absorbant des attaques, la force du bouclier diminue. Quand la barre de bouclier est vide, les attaques affectent directement votre barre de santé.

Les boucliers ont besoin de quelques secondes pour se recharger et se régénérer. Tout dégât essuyé pendant la période de recharge interrompt le processus. Un bouclier tombé prend plus de temps à se régénérer qu'un bouclier partiellement entamé.

Barre de santé

La santé de Shepard est représentée par la barre rouge divisée en cinq segments. Elle se trouve sous la barre de bouclier bleue en bas de l'écran.

Quand Shepard est attaqué et que la barre de bouclier est vide, le segment le plus à droite de la barre de santé commence à virer au gris. Seul Premiers secours peut rétablir la totalité de la barre de santé. Un segment de santé partiellement réduit se régénérera automatiquement si Shepard se met à couvert et qu'il ne reçoit plus de dégâts.

Si vous perdez vos cinq segments de santé, vous mourrez !

Jauge de délai d'utilisation de pouvoir

Certains pouvoirs ont besoin d'énergie pour être utilisés. Le «délai d'utilisation» est le temps nécessaire pour utiliser à nouveau un pouvoir après en avoir employé un premier. La durée d'un délai d'utilisation varie suivant le pouvoir.

Pendant ce délai d'utilisation, un demi-cercle rouge apparaît de chaque côté du viseur, au centre de l'écran. Le temps d'attente peut être estimé par la distance séparant les deux demi-cercles. Lorsqu'ils se touchent et qu'ils fusionnent, le délai est écoulé et Shepard peut à nouveau utiliser ses pouvoirs.

Jauge de munition

Les armes utilisent une technologie de dissipation thermique qui permet un tir rapide et dévastateur. Quand le potentiel thermique de la cartouche du dissipateur est épuisé, elle est éjectée de l'arme. Arriver à court de dissipateurs revient au même que d'arriver à court de munitions.

Gardez un œil sur votre réserve de dissipateurs thermiques en bas à gauche de l'écran. Le chiffre du bas indique combien de tirs la cartouche actuelle vous permet encore de tirer, celui du haut indique le nombre de tirs que permet votre réserve entière. Quand une arme arrive à court de dissipateurs, les mots «Plus de munitions» s'affichent sous le viseur. Vous devrez trouver d'autres cylindres pour cette arme ou employer une arme déjà chargée.

Matériel

La quantité de matériaux que vous portez à un moment donné est indiquée à gauche de l'écran.

- ▶ Appuyez sur $\hat{\diamond}$ pour utiliser les lance-missiles Cobra.
- ▶ Appuyez sur \diamond pour utiliser les kits de survie.
- ▶ Appuyez sur \diamond pour utiliser du médi-gel.
- ▶ Appuyez sur \diamond pour utiliser les boîtes de cartouches thermiques.

Trucs et astuces

Conseils sur les combats

Conseils sur les combats, par les concepteurs de *Mass Effect 3*.

Défense de Cerberus

Cerberus utilise des défenses mobiles. Localisez et détruisez les générateurs portables qui alimentent leurs pylônes de défense et leurs modules.

Roulades en combat

Faites des roulades en combat pour quitter un abri ou vous mettre rapidement à couvert.

Tirs à la tête

Les tirs à la tête infligent davantage de dégâts sur la plupart des cibles.

Corps à corps lourd

L'attaque lourde au corps à corps est efficace contre les ennemis sans armure ou sans bouclier.

Positionnement en hauteur

Attention aux adversaires sur terrain élevé ! Ils peuvent vous tirer dessus tout en restant à couvert.

Moteur de barrière

Les troupes des Moissonneurs se protègent en déployant des générateurs de barrières nommés moteurs de barrières. Ciblez-les en priorité.

Suppression des boucliers

Tirez en continu et utilisez vos pouvoirs pour empêcher les boucliers ennemis de se régénérer.

Bonus d'escouade

Les coéquipiers infligent plus de dégâts quand ils reçoivent l'ordre d'attaquer une cible particulière.

Configuration du commando

Choisir le commando adapté aux forces et aux faiblesses de Shepard est la clé du succès. Testez différentes configurations.

Conseils sur les ennemis

Conseils sur les ennemis, par les concepteurs de *Mass Effect 3*.

Atlas

L'Atlas est un engin de destruction massif doté d'un blindage, d'un armement et de boucliers puissants. Brisez le cockpit pour tuer le pilote.

Furie

Pour arrêter une furie chargée, infligez-lui des dégâts quand elle s'approche de vous avec ses sauts biotiques.

Brute

Ne laissez pas les brutes s'approcher ! Les brutes sont des adversaires vicieux qui peuvent vous tuer d'un coup.

Cannibale

Les cannibales dévorent les autres cannibales ou les zombies tombés au combat pour se couvrir de plaques d'armure. Tirer sur ces plaques ne cause aucun dommage aux cannibales tant qu'elles ne sont pas détruites.

Stratège

Les stratèges déploient des écrans de fumée pour dissimuler leurs mouvements. Pour voir au travers, utilisez un fusil de précision équipé de certains mods de lunette.

Ingénieur

Éliminez les ingénieurs avant qu'ils ne posent des tourelles blindées ou ne réparent un Atlas endommagé.

Chasseur geth

Les chasseurs geth camouflés sont virtuellement indétectables, ce qui leur permet de vous attaquer de flanc avec de puissants fusils à pompe à plasma. Faites tomber leurs boucliers pour éliminer leur camouflage.

Geth Prime

Utilisez Sabotage sur un Geth Prime pour pirater ses drones et ses tourelles.

Pyromane geth

Les pyromanes geth ont des lance-flammes qui brûlent les ennemis à courte portée. Visez leur réservoir de combustible et utilisez Surcharge et Sabotage.

Gardien

Les gardiens sont dotés de boucliers qui arrêtent les pouvoirs, les tirs et les attaques au corps à corps. Pour tuer un gardien, déséquilibrer-le avec Projection ou Tir percussif, ou employez Télékinésie pour neutraliser son bouclier. Vous pouvez également essayer de les contourner.

Maraudeur

Les maraudeurs renforcent les zombis et les cannibales en leur donnant des plaques blindées. Éliminez-les en premier.

Némésis

Les némésis sont des adversaires vifs, armés d'un fusil de précision puissant. Mettez-vous à couvert quand vous repérez que leur visée laser pointe dans votre direction.

Fantôme

Détruissez l'épée des fantômes pour leur retirer leurs capacités au corps à corps. Ce sont d'agiles combattants. Ne relâchez surtout pas la pression !

Exterminateur

Quand une poche d'exterminateur est éventrée, elle libère une nuée d'essaimeurs. Seules, ces créatures sont faibles mais en groupe, elles peuvent tuer ou empêcher les boucliers de se recharger.

Conseils sur les pouvoirs

Conseils sur les pouvoirs, par les concepteurs de *Mass Effect 3*.

Munition perforante

Utilisez des armes puissantes contre les adversaires en armure. Les munitions incendiaires et perforantes sont également utiles dans ce cas.

Barrières et boucliers

Les boucliers et les barrières protègent des dégâts contre la santé. Les boucliers sont bleus, les barrières violettes.

Soins

La barre de santé de Shepard se régénère, mais les segments déjà vides ne peuvent être restaurés qu'en utilisant Premier secours depuis la roue des pouvoirs.

Pouvoirs passifs

Les deux dernières améliorations d'une arborescence sont des compétences passives qui améliorent vos capacités au combat, votre encombrement ou vos bonus de Conciliation ou de Pragmatisme.

Combos de pouvoirs

Les combos de pouvoirs nécessitent un pouvoir source ainsi qu'un pouvoir déclencheur. Les pouvoirs source ont généralement un effet persistant sur l'ennemi (Télékinésie, Explosion cryo, Rupture, etc.). Les pouvoirs détonateurs infligent en général beaucoup de dégâts ou déploient une grande force (Carnage, Incinération, Déchirure, etc.). La plupart des pouvoirs remplit l'une, l'autre, voire les deux fonctions, alors n'hésitez pas à faire des essais.

Les combos de pouvoirs se divisent en quatre catégories :

Combos biotiques

Déclenchez-les en combinant au moins deux effets biotiques. Par exemple, soulevez un ennemi avec Télékinésie, puis enchaînez avec Déchirure. Ces combos entraînent une explosion qui frappe non seulement la cible mais également tout ce qui l'entoure.

Combos électriques

Déclenchez-les en combinant un effet électrique suivi d'un détonateur. Par exemple, électrocutez un ennemi avec Surcharge puis enchaînez avec Tir percussif. Les combos électriques entraînent des dégâts supplémentaires contre les boucliers et peuvent étourdir les ennemis sans protection.

Combos enflammés

Déclenchez-les en combinant un effet enflammé suivi d'un détonateur mortel. Par exemple, mettez le feu à un ennemi avec Incinération, puisachevez-le avec Carnage. Les combos enflammés entraînent des dégâts supplémentaires contre les armures et peuvent brûler vif un ennemi sans protection.

Combos cryo

Déclenchez-les en combinant un effet de gel suivi d'un détonateur mortel. Par exemple, cryogénisez un ennemi avec Munitions cryo puisachevez-le avec Charge biotique. Les combos cryo gèlent les ennemis sans protection et refroidissent les autres.

Réanimations

Utilisez la capacité Premiers secours pour relever à distance un coéquipier tombé au combat. Cette action utilise du médi-gel. Tenez-vous près de votre coéquipier pour le ressusciter sans dépenser de médi-gel.

Stratégie : boucliers et barrières

Utilisez des armes à cadence rapide et des munitions antigrav pour détruire les barrières et les boucliers. Empêchez les boucliers de se régénérer en les handicapant avec Surcharge, Drain de bouclier ou des munitions antigrav.

Stratégie : Cerberus

Visez les générateurs de Cerberus avec Surcharge ou Sabotage pour saper leurs défenses. Si vous prenez une position de Cerberus, réparez ces boucliers pour les utiliser à votre compte.

Stratégie : Geth

Les Geth s'appuient beaucoup sur leurs boucliers et sont donc vulnérables à Surcharge, Drain de bouclier, Sabotage ou aux munitions antigrav.

Encombrement

Porter trop d'armes entraîne un allongement des délais d'utilisation, diminuant ainsi la cadence à laquelle vous pouvez utiliser vos pouvoirs.

Conseils sur les armes

Conseils sur les armes, par les concepteurs de *Mass Effect 3*.

Munition perforante	Utilisez des armes puissantes contre les adversaires en armure. Les munitions incendiaires et perforantes sont également utiles dans ce cas.
Barrières et boucliers	Les boucliers et les barrières protègent des dégâts contre la santé. Les boucliers sont bleus, les barrières violettes.
Percer une couverture	La Veuve, la Veuve noire et le Javelot peuvent traverser les cibles et les abris légers. Installez un mod sur d'autres armes, comme le Mattock et le Claymore, pour leur conférer cet avantage dévastateur.
Tirer depuis une couverture	Les armes sont plus précises lorsque vous tirez à couvert.
Portées de tir	Testez vos armes dans les stands de tirs de la Citadelle, situés dans le bureau des Spectres.
Surchauffe	Les armes utilisent des cartouches thermiques pour empêcher la surchauffe. Ces cartouches étant d'un modèle standard, pensez à en ramasser dans les zones de combat ou sur le corps de vos ennemis.
Réduire le recul	Les armes puissantes possèdent un gros recul et il est plus difficile de viser avec. Pour compenser ce défaut, il est conseillé de tirer à couvert et d'intégrer des mods pour stabiliser l'arme.
Cartouches thermiques	Les cartouches thermiques vides sont éjectées pour refroidir l'arme. Si vous n'avez plus de cartouche, vous ne pouvez plus tirer.
Équilibre des armes	C'est une bonne idée de s'équiper d'une arme lourde à cadence lente et d'une autre plus légère à cadence rapide.
Mods d'armes	Les armes puissantes ont tendance à épuiser leurs cartouches thermiques plus vite. Installez des mods sur votre arme pour améliorer son efficacité.
Encombrement	Porter trop d'armes entraîne un allongement des délais d'utilisation, diminuant ainsi la cadence à laquelle vous pouvez utiliser vos pouvoirs.

Aide

BESOIN D'AIDE ?

Utilisez les articles d'aide pour ce jeu ou connectez-vous à un service personnalisé sur <http://help.ea.com/fr/mass-effect/mass-effect-3>.

Que ce soit en ligne, sur les forums de la communauté, par chat, par téléphone ou dans votre réseau social, les conseillers de jeux d'EA sont là pour s'assurer que vous profitez à fond de nos jeux, n'importe où, n'importe quand.

REMARQUE : certains services ne sont pas disponibles dans toutes les langues ni dans tous les pays.