

XBOX ONE

MASS
EFFECT™
ANDROMEDA

BIOWARE™



 **AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale del sistema Xbox One e il manuale degli accessori per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. www.xbox.com/support.

Importanti avvertenze per la salute: disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi.

Anche nei soggetti che non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare "attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità" durante l'utilizzo di videogiochi. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti. **In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico.**

Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando di giocare quando si è stanchi o affaticati. Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

CONTENUTO

INTRODUZIONE.....	3	CREAZIONE.....	15
ELENCO COMPLETO DEI COMANDI.....	4	COMBATTIMENTO.....	17
CREARE UN PERSONAGGIO	6	L'AVVENTURA DI RYDER	24
PER INIZIARE.....	7	MULTIGIOCATTORE.....	26
ESPLORAZIONE.....	8	GARANZIA.....	31
VIVIBILITÀ DI ANDROMEDA.....	12	SERVE AIUTO?	32

INTRODUZIONE

Il sogno di colonizzare la galassia di Andromeda ha spinto migliaia di individui come te a cercare una nuova casa in questo angolo dell'universo. Risvegliandoti dalla stasi dopo un viaggio di 600 anni, tuttavia, scopri che il pianeta candidato a ospitare la prima colonia, Habitat 7, non è affatto ospitale come ci si aspettava.



Nel ruolo di Pioniere, hai il compito di trovare una nuova dimora per la tua gente nel settore Heleus di Andromeda. Con il supporto dell'intelligenza artificiale SAM e di abili compagni di squadra, dovrai esplorare nuovi pianeti nella speranza di renderli abitabili.

L'Iniziativa Andromeda conta su di te.















ELENCO COMPLETO DEI COMANDI

Questi comandi fanno riferimento allo schema controller predefinito. Puoi modificare lo schema controller nel menu di pausa selezionando **Gioco > Impostazioni > Comandi > Configurazione**.

Sposta visuale	
Muoviti	
Scatta	[mantieni in avanti]
Salta	
Scavalca/Oltrepassa/Arrampicati (vicino a una sporgenza)	
Sospensione (in aria)	[mantieni]
Schiva	
Interagisci	[mantieni]
Usa scanner	
Cambia prospettiva visuale	
Mira precisa	
Spara	
Ricarica	
Equipaggia ultima arma	[mantieni]
Apri ruota delle armi	Pulsante Visualizza
Rinfodera l'arma	Pulsante Visualizza [mantieni]
Mischia (vicino al bersaglio)	
Potere 1	
Potere 2	
Potere 3	
Ordina a un compagno di attaccare/difendere	/
Ordina a entrambi i compagni di attaccare/difendere	

Raduna un compagno	 [mantieni]
Raduna entrambi i compagni	 [mantieni]
Menu di pausa	Pulsante Menu

COMANDI NOMAD

Sposta visuale	
Centra visuale	
Sterza	
Accelera	
Freno/Retromarcia	
Usa freno a mano	
Salta	
Turbo	
Alterna 2WD/MOT	
Accendi/Spegni fari	
Attiva/Disattiva computer minerario	
Sgancia drone minerario	
Esci dal veicolo	
Torna alla <i>Tempest</i>	 [mantieni]

CREARE UN PERSONAGGIO

L'avventura ha inizio con la creazione del personaggio che userai nel gioco. Nel menu principale puoi scegliere se giocare nei panni di Scott Ryder o di Sara Ryder, entrambi caratterizzati da un aspetto predefinito e da una specifica storia personale. In alternativa, puoi creare il tuo protagonista nella schermata Personalizzazione personaggio.

PERSONAGGIO PERSONALIZZATO

Per creare un personaggio personalizzato, seleziona CREA PERSONAGGIO PERSONALIZZATO nel menu principale. Puoi scegliere il sesso, l'aspetto, l'addestramento e altro ancora. Muovi **LB** per spostarti nelle opzioni sul lato sinistro dello schermo, quindi premi **A** per apportare modifiche in quell'area.

PERSONALIZZARE IL GEMELLO

Qui puoi selezionare l'aspetto predefinito del tuo gemello o, se preferisci, personalizzarne uno.

PERSONALIZZARE LA STORIA

Puoi decidere il sesso del Comandante Shepard, protagonista della trilogia di Mass Effect.

SCEGLIERE L'ADDESTRAMENTO

Scegli tra gli addestramenti disponibili per il tuo personaggio. Storia personale, potere iniziale e abilità sbloccate dipendono dal tipo di addestramento prescelto. Nel corso del gioco potrai definire il comportamento del tuo personaggio durante le interazioni sociali e in battaglia, tutto questo in base alle decisioni che prendi e al modo in cui investi i punti abilità. Così inizierai a plasmare il tuo Ryder come preferisci.

PER INIZIARE

NEXUS

Il Nexus è una stazione spaziale in cui puoi trovare i rappresentanti di tutte le Arche partite per Andromeda in cerca di una nuova casa. È il centro nevralgico per le attività di ricerca, riparazione e stoccaggio di risorse, nonché un luogo d'incontro per tutte le specie. La tua nave, la *Tempest*, può attraccare al Nexus quando desideri visitare la stazione.

LA TEMPEST

Oltre a essere l'astronave che usi per viaggiare nel settore Heleus, la *Tempest* è la tua base operativa. Qui puoi cambiarti d'abito nel tuo alloggio, creare nuovi oggetti al centro di ricerca, risvegliare altri coloni dalla stasi, assegnare missioni alle squadre d'assalto, usare la mappa galattica per tracciare una rotta verso un nuovo pianeta, parlare con i membri dell'equipaggio e altro ancora.

SAM

SAM è il tuo sistema operativo personale. Essendo in contatto diretto con il tuo impianto neurale, può monitorare tutte le tue funzioni vitali e aumentare la tua efficacia tramite i profili (consulta Profili a pagina 23). In più, ti aiuta a identificare gli oggetti sconosciuti che rilevi utilizzando lo scanner. Presso il nodo SAM, a bordo del Nexus, puoi parlare con SAM in privato.

ESPLORAZIONE

Tra i compiti di un Pioniere c'è quello di cercare nuovi pianeti colonizzabili. Alcuni sono utili solo come fonte di risorse, altri possono invece diventare una nuova casa. Oltre alla *Tempest*, possiedi un veicolo terrestre e molte abilità per avventurarti in queste terre inesplorate.

MAPPA GALATTICA



Accedi alla mappa galattica, sul ponte di comando della *Tempest*, per cercare risorse o esaminare un nuovo pianeta da vicino.

La mappa galattica mostra innanzitutto la tua attuale posizione. Premi **B** per passare alla visuale Sistema; muovi **L** per evidenziare un altro pianeta nel sistema e premi **A** per tracciare una rotta. In alternativa, premi ancora **B** per passare alla mappa Settore, quindi pianifica le rotte per altri sistemi del settore Heleus, a seconda delle necessità. Evidenzia una località per vedere i progressi che hai compiuto nella sua esplorazione [espressi in percentuale].

SCANSIONARE PIANETI E SISTEMI STELLARI

Alcuni pianeti e sistemi stellari presentano anomalie che puoi scansionare. Nel caso dei pianeti, puoi anche individuare una zona d'atterraggio che ti permetta di scendere sulla superficie. Per cercare una zona d'atterraggio o un'anomalia su un pianeta, mantieni **W** per attivare lo scanner, quindi muovi **L** per iniziare la ricerca. Quando trovi qualcosa, premi **W** per lanciare una sonda [utile per trovare risorse o compiere altri interessanti scoperte] o far atterrare la *Tempest*.

IL NOMAD

Il Nomad è il veicolo che usi per spostarti sulla superficie dei pianeti. Tienilo sempre a portata di mano e potenzialo ogni volta che puoi. Oltre a essere un mezzo di trasporto, infatti, ti protegge dai pericoli ambientali e da altre potenziali minacce! Controlla il livello degli scudi e della salute del Nomad quando attraversi territori ostili.

SUGGERIMENTO: puoi richiedere il Nomad da qualsiasi stazione avanzata o avamposto.

MODALITÀ OGNI TERRENO (MOT)

Quando vuoi salire un pendio particolarmente scosceso a bordo del Nomad, premi **LB** per attivare la modalità ogni terreno (MOT). Sfruttando tutte le sei ruote motrici, il Nomad potrà contare su una maggiore trazione e affrontare i pendii con più facilità. Quando il terreno torna a essere pianeggiante, premi di nuovo **LB** per ripristinare la modalità a due ruote motrici (2WD), che permette al Nomad di raggiungere velocità maggiori rispetto alla modalità ogni terreno.

ESTRAZIONE MINERARIA

Quando sei nel Nomad, premi **↻** per attivare il computer minerario e rilevare i giacimenti minerari nelle vicinanze. Puoi individuare le zone minerarie anche dalle stazioni avanzate. Quando sei nei pressi di un giacimento, premi **RB** per sganciare un drone minerario. Può estrarre automaticamente preziose risorse!

SUGGERIMENTO: assicurati di trovarti nella posizione ottimale quando sganci un drone minerario, in quanto raggiunge la massima capacità di estrazione solo nel punto in cui ti trovi.

ORIENTARSI

MAPPA

Quando hai bisogno di controllare la destinazione o indicare un nuovo obiettivo, apri il menu di pausa (pulsante **Menu**) e seleziona la mappa. La mappa mostra la tua attuale posizione, gli obiettivi tracciati e i punti d'interesse. Muovi **↑** per spostarti sulla mappa. Per posizionare un waypoint, evidenzia un punto sulla mappa e premi **A** per farlo comparire sulla bussola. Evidenzia un waypoint esistente e premi **A** per rimuoverlo.

Per maggiori informazioni sulle icone utilizzate nella mappa, premi **X** per consultare la legenda. Le icone possono indicare avamposti, waypoint, mercanti con i quali puoi interagire e altro ancora.

BUSSOLA

Usa la bussola in cima allo schermo per vedere gli obiettivi attuali, i punti d'interesse e i nemici nei paraggi. Se stai tracciando un obiettivo, questo compare con l'icona di un waypoint a forma di stella sulla bussola, in modo da poterlo trovare con facilità.

MUOVERSI NELLO SCENARIO DI GIOCO

Ryder ha una grande libertà di movimento quando si sposta a piedi. Per scattare, mantieni **▶** in avanti. Per scavalcare un ostacolo o arrampicarti sopra un oggetto, premi **B** quando sei in prossimità dell'oggetto in questione e sullo schermo comparirà un comando per eseguire l'azione. Premi **A** per saltare azionando il jetpack. Salta durante uno scatto per coprire una distanza maggiore.

MOVIMENTI IN ARIA



Usa il jetpack in battaglia per portarti in posizione strategica rispetto ai nemici! Mantieni **A** per saltare ancora più in alto rispetto a un salto normale e mantieni **▶** per rimanere sospeso. Quando sei in aria, puoi sparare ai nemici o premere **B** per schivare.




SOPRAVVIVERE AI PERICOLI AMBIENTALI

Molti pianeti che esplori possono essere inhospitali, con temperature estreme, radiazioni e altre condizioni climatiche proibitive che possono ostacolare i tuoi progressi. Quando ti trovi in ambienti di questo tipo, in basso a sinistra compare la barra del supporto vitale. Tienila sempre d'occhio e mettiti al sicuro prima che si esaurisca del tutto. Se perdi il supporto vitale, i tuoi scudi iniziano a cedere e, una volta perduti, la tua salute comincerà a ridursi!

SUGGERIMENTO: *usa i consumabili per sopravvivere ai pericoli oppure entra nel Nomad, che dispone di un supporto vitale più avanzato di quello integrato nella corazza di Ryder. Nel Nomad puoi sopravvivere più a lungo rispetto a quando ti muovi a piedi, e puoi addirittura potenziarlo per renderlo ancora più resistente ai pericoli ambientali.*

SCANSIONARE




Usa lo scanner per identificare oggetti e potenziali risorse negli ambienti alieni con l'aiuto di SAM. Premi  per attivare lo scanner, quindi premi  per scansionare un bersaglio. Puoi effettuare scansioni anche mentre ti muovi.

Quando sei nei pressi di qualcosa che puoi scansionare, in basso a sinistra compare un'immagine che ti invita a premere . Attiva lo scanner ed esplora l'ambiente in cui ti trovi, muovendo lo scanner con  per cercare il punto d'interesse. Il reticolo rosso diventa verde quando il punto d'interesse viene evidenziato: muoviti verso di esso e premi  per scansionarlo!

DECODIFICA E INTERFACCIAMENTO

Esplorando i pianeti di Heleus puoi trovare numerosi enigmi da risolvere. In base alla situazione, devi interfacciarti con dispositivi alieni, scansionare glifi misteriosi o hackerare dei generatori.

Decodifica

Risolvi enigmi basati su glifi alieni. Nella griglia dei glifi, evidenzia uno spazio vuoto e premi  o  per scorrere i glifi disponibili, fino a trovare quello che desideri posizionare. Ripeti la procedura per ogni spazio libero della griglia. Ricorda che un glifo non può ripetersi più di una volta lungo la stessa riga o colonna! Quando pensi di aver risolto l'enigma, premi  per immettere la soluzione. Ricorda che presso alcuni terminali devi scansionare l'area circostante in cerca di glifi, prima di poter tentare di risolvere l'enigma.

Interfacciamento

Interfacciandoti puoi ottenere il controllo dei dispositivi Relictum. Quando sei presso un terminale Relictum, compare una sfera da cui si dipartono delle linee collegate a vari dispositivi Relictum nell'area circostante, tutti controllati dal terminale in questione. Se la linea di collegamento blu è illuminata, il dispositivo è attivo; se la linea è spenta, il dispositivo è inattivo. Hackerando il terminale Relictum puoi ottenere il controllo dei dispositivi collegati. Per esempio, puoi aprire una porta o assumere il comando di una torretta ostile, in base ai dispositivi collegati al terminale.

VIVIBILITÀ DI ANDROMEDA

La tua missione è quella di rendere la galassia di Andromeda abitabile per i coloni che dipendono da te. A volte dovrai occuparti dei rapporti diplomatici con le specie aliene o collaborare con i nativi per fondare delle colonie, altre capirai che prepararsi alla guerra è l'unica speranza per sopravvivere. In più, hai il compito di trovare risorse e costruire luoghi in cui le persone possano vivere.

CHE COS'È LA VIVIBILITÀ?

Esplorando e completando attività incentrate sulla colonizzazione dei pianeti (studio di tecnologie aliene, eliminazione di minacce locali, ecc.) ottieni Punti vivibilità Andromeda (PVA). Questi sono un indicatore dei tuoi progressi e del tuo successo come Pioniere. Tieni sempre in considerazione il livello di vivibilità, perché da questo dipende l'esito della tua missione principale: trovare una nuova casa per i coloni della Via Lattea.

SUGGERIMENTO: *accedi al menu di pausa e seleziona VIVIBILITÀ DI ANDROMEDA per vedere i tuoi PVA, il livello Nexus e la vivibilità di ogni singolo pianeta nella schermata Vivibilità di Andromeda.*

LIVELLO NEXUS

Man mano che accumuli PVA grazie alle tue attività di colonizzazione, il livello Nexus aumenta. L'attuale livello Nexus è indicato in alto a destra in ogni schermata dei menu.

SUGGERIMENTO: *il livello Nexus aumenta anche ogni volta che fondi un avamposto su un pianeta.*

Gran parte dei coloni giunti ad Andromeda in cerca di una nuova casa sono ibernati in capsule di stasi, in attesa che venga trovato un pianeta adatto alla colonizzazione. A ogni aumento del livello Nexus, accedi a Collegamento capsule dalla *Tempest* o sul Nexus per risvegliare un nuovo gruppo di coloni dalla stasi e ottenere il loro supporto. Scegli attentamente chi risvegliare, perché ogni gruppo vanta competenze in campo scientifico, commerciale o militare che possono aiutarti per certe attività.

RENDERE I PIANETI VIVIBILI

Oltre ai PVA, che indicano il successo complessivo delle tue attività di colonizzazione del settore Heleus, puoi controllare il livello di vivibilità di specifici pianeti. Ogni volta che completi un'attività di colonizzazione, aumenti sia il livello di vivibilità complessivo (PVA) sia l'indice di vivibilità del pianeta in cui ti trovi. Numerosi fattori possono influire sulla vivibilità di un pianeta, per esempio la stabilità politica, le minacce locali e perfino la temperatura ambientale.

Per controllare la vivibilità raggiunta su un certo pianeta, apri la mappa mentre ti trovi sul posto. In alternativa, apri la mappa galattica dalla *Tempest* ed evidenzia il pianeta. Il valore percentuale indica i tuoi progressi nel rendere il pianeta abitabile. Puoi controllare la vivibilità di ogni pianeta anche nella schermata Vivibilità di Andromeda, accessibile dal menu di pausa.

Rendere un pianeta più adatto a supportare la vita umana può portare numerosi benefici.

AVAMPOSTI E STAZIONI AVANZATE

Rendendo i pianeti vivibili potrai posizionare delle stazioni avanzate e addirittura degli avamposti per avere una presenza più solida.

Stazioni avanzate

Quando atterri su un nuovo pianeta, puoi usare le stazioni avanzate, che fungono da base operativa. La *Tempest* sgancia automaticamente le stazioni avanzate quando sei nei pressi di un sito idoneo. In questi casi, riceverai una notifica. Usa la funzione Viaggio rapido nella mappa per raggiungere all'istante qualsiasi stazione avanzata e rifornirti, modificare squadra o equipaggiamento e sfruttare le risorse minerarie locali.

Avamposti

Porta la vivibilità di un pianeta almeno al 40% per poter fondare un avamposto. Gli avamposti sono essenziali per rendere i pianeti più vivibili e attirare i coloni, che avranno addirittura nuove missioni da proporti! In ogni avamposto è presente un centro di ricerca in cui puoi creare nuovi oggetti.

SUGGERIMENTO: puoi usare la funzione Viaggio rapido anche per raggiungere gli avamposti e usufruire degli stessi servizi (rifornimento, modifica della squadra, ecc.) offerti dalle stazioni avanzate.

BENEFICI LEGATI ALLA VIVIBILITÀ: COLONI

Rendendo un pianeta più vivibile hai anche la possibilità di risvegliare dalla stasi gruppi di coloni speciali. I benefici offerti da ogni gruppo variano in base alle caratteristiche del pianeta in questione.

DATI RICERCA

Conduci ricerche per entrare in possesso di informazioni e risorse preziose. Se dalla *Tempest* puoi scansionare interi pianeti, quando esplori la superficie dei pianeti puoi scansionare forme di vita e tecnologie sconosciute per ottenere punti dati ricerca. Puoi accumulare tre tipi diversi di dati ricerca durante le tue esplorazioni: dati ricerca Via Lattea (relativi a tecnologie della Via Lattea e degli esuli), dati ricerca Heleus (relativi a tecnologie kett e angara) e dati ricerca Relictum (relativi a tecnologie Relictum).

Usa i punti dati ricerca presso uno dei centri di ricerca (disponibili in avamposti, stazioni avanzate e a bordo della *Tempest*) per sbloccare nuovi progetti e accedere a potenti incrementi per le creazioni. (Per maggiori dettagli, consulta Creazione a pagina 15).

SQUADRE D'ASSALTO

Accedi a un centro di ricerca per schierare le squadre d'assalto. Si tratta di unità militari che puoi mandare in missione per combattere, difendere o esplorare. Le missioni hanno una certa durata "reale" e, al ritorno delle squadre d'assalto, puoi vedere se hanno avuto successo oppure no. In caso di fallimento ricevi comunque degli XP. Le missioni riuscite conferiscono molti più XP e sbloccano ricompense speciali per Ryder. Leggi i dettagli di ogni missione per vedere le ricompense previste: possono consistere in crediti, armi e corazze rare o altro ancora.

Al completamento delle missioni ricevi anche fondi missione, utilizzabili per reclutare nuove squadre d'assalto, acquistare equipaggiamento per le squadre d'assalto o comprare oggetti in multigiocatore (per maggiori dettagli, consulta Multigiocatore a pagina 26).

Man mano che una squadra accumula esperienza e sale di livello, sviluppa dei tratti che ne rispecchiano le abilità. Per esempio, una squadra d'assalto può ottenere un bonus per le missioni furtive, mentre un'altra può avere un membro della squadra ferito. Scegli la squadra più adatta a ogni missione e assicurati che siano tutte in perfetta forma!

SUGGERIMENTO: *Le missioni Squadra d'assalto restano disponibili per un periodo di tempo limitato. Se ti interessa una missione in particolare, controlla la scadenza e affrontala finché sei in tempo! Le missioni scadute vengono sostituite da nuove missioni.*

MISSIONI APEX

In alcune missioni Squadra d'assalto hai la possibilità di inviare la milizia APEX. Se decidi di usufruire di questa opzione, del tutto facoltativa, accedi direttamente al multigiocatore e la partita in corso viene salvata, così potrai tornare alla modalità in singolo al completamento della missione. Queste missioni hanno caratteristiche speciali e, se le affronti personalmente in multigiocatore, conferiscono ricompense speciali per Ryder nella campagna in singolo e fondi missione, utilizzabili sia in multigiocatore sia in singolo. [Per maggiori informazioni, consulta Multigiocatore.]

CREAZIONE

Accedi a un centro di ricerca per iniziare a sbloccare progetti e creare oggetti usando i dati e le risorse che hai scoperto. Così facendo puoi creare armi e corazze sempre più forti. Puoi anche personalizzare armi e corazze con incrementi che ne modificano le proprietà, costruendo qualcosa di totalmente nuovo e adatto al tuo stile di gioco.

RICERCA

Seleziona RICERCA presso un centro di ricerca per iniziare a investire punti dati ricerca e sbloccare nuovi progetti per armi e corazze. Qui puoi trovare anche gli incrementi, ovvero materiali rari da aggiungere ai progetti per modificarli in vari modi o renderli più potenti.

Premi **LB** o **RB** per spostarti fra le categorie di oggetti che puoi sviluppare. Sul lato sinistro della schermata sono elencati gli oggetti disponibili. Evidenziane uno per visualizzare la relativa descrizione sul lato destro, oltre ai materiali necessari per sbloccarlo e quelli attualmente in tuo possesso.

SVILUPPO

Accedi alla schermata Sviluppo per iniziare a creare oggetti. Qui puoi vedere le ultime acquisizioni, a volte frutto delle tue attività di ricerca, e utilizzarle per creare ciò che preferisci. In fase di creazione puoi anche aggiungere degli incrementi. A volte puoi addirittura applicare più incrementi per personalizzare un'arma in modi diversi.

Per iniziare a creare, scorri le categorie di oggetti sbloccati, premendo **LB** o **RB**.

Il numero che vedi sotto le icone indica la quantità di oggetti pronti per essere creati nella rispettiva categoria.

Muovi **L** per evidenziare un oggetto sul lato sinistro della schermata per visualizzarne la descrizione, i materiali richiesti per svilupparlo e quanti ne possiedi attualmente.

Puoi anche premere **X** per esaminare nel dettaglio le risorse necessarie per il progetto, con indicazioni su dove trovarle. Dopo aver scelto l'oggetto da creare, premi **A** per svilupparlo. Divertiti a sperimentare il maggior numero di creazioni!

SUGGERIMENTO: se nella schermata Sviluppo ti viene fatto notare che non hai progetti disponibili, torna alla schermata Ricerca e controlla se ci siano oggetti da sbloccare. Dopo aver sbloccato qualcosa, procedi alla schermata Sviluppo per crearlo!

COMBATTIMENTO

Che tu lo voglia o meno, a volte è necessario usare la forza.

LE BASI

In battaglia, Ryder si ripara automaticamente dietro angoli o oggetti bassi quando ha un'arma in pugno. Per sporgerti da un riparo, premi **LU** per mirare e premi **RT** per sparare. Puoi anche sparare alla cieca da un riparo, senza prendere la mira. Per farlo, ti basta premere **RT**. In questo modo la precisione dei colpi è nettamente inferiore rispetto a quando ti sporgi e prendi la mira, ma è senz'altro più sicuro se il fuoco nemico è intenso!

Usa la bussola in cima allo schermo per individuare i nemici in battaglia. Sopra la testa di ogni nemico è indicato il suo attuale livello di salute (e degli scudi, se ne è provvisto).

SELEZIONARE SQUADRA ED EQUIPAGGIAMENTO

Prima di lasciare la *Tempest* per andare in missione, puoi scegliere le armi da fuoco e da mischia da portare con te. È possibile scegliere qualsiasi tipo di arma, senza alcuna limitazione in quanto alla categoria d'appartenenza! Evidenzia uno slot per le armi e premi **A** per aprirlo, poi seleziona una delle armi disponibili sul lato sinistro della schermata.

Tieni in considerazione il peso di ogni arma, in quanto può influire sulla velocità di ricarica dei poteri. Più pesante è il tuo equipaggiamento, più tempo impiegano le abilità a ricaricarsi. Nella schermata iniziale dell'equipaggiamento, in alto, puoi vedere in che modo l'attuale selezione di armi incide sulla velocità di ricarica dei poteri.

Dopo aver scelto l'equipaggiamento, premi **LB** o **RB** per selezionare anche corazza, consumabili e compagni di squadra. Puoi portare con te non più di due compagni di squadra. Alcune missioni impongono la scelta di un compagno specifico, in altre puoi decidere liberamente con chi scendere in campo.

MOD

Quando scegli l'equipaggiamento, premi **X** per selezionare e installare mod riservate alle armi o mod fusione nelle parti di corazza per il torso. Le mod migliorano le tue prestazioni in vari modi, per esempio aumentando i parametri di salute o precisione. Ricorda che le mod fusione possono prevedere delle penalità, come una riduzione dell'efficacia di un'arma a fronte di un bonus alla salute. Scegli le mod che si adattano meglio al tuo stile di gioco personale!

INTERFACCIA



ARMA ATTUALE

Controlla l'icona dell'arma attualmente in uso, il numero di colpi rimasti prima di dover ricaricare e la quantità di munizioni complessiva che possiedi per l'arma prima di dover cercare un deposito di munizioni per rifornirti. Premi **X** per ricaricare l'arma.

RUOTA DELLE ARMI

Premi il pulsante **Visualizza** per aprire la ruota delle armi. Muovi **L** per evidenziare l'arma che desideri equipaggiare. Qui puoi anche cambiare il profilo attivo.

MUNIZIONI FINITE?

Quando l'arma in uso resta senza munizioni, Ryder passa automaticamente a un'altra arma. Se preferisci che Ryder mantenga l'arma in uso, anche se scarica, puoi deciderlo selezionando **Gioco > Impostazioni** nel menu di pausa. Per ricaricare l'arma quando è scarica, avvicinati a un deposito di munizioni. Questi ultimi sono provvisti di piccole luci che li rendono più semplici da individuare nello scenario di gioco.

SCUDI

Tieni sempre d'occhio lo scudo blu nella parte inferiore dell'interfaccia. Gli scudi si esauriscono gradualmente man mano che subisci danni. Quando li perdi del tutto, i colpi subiti iniziano a intaccare la tua salute!

SUGGERIMENTO: appena i tuoi scudi iniziano a ridursi, mettili al riparo per breve tempo affinché possano rigenerarsi automaticamente.

SALUTE

La barra rossa nella parte inferiore dell'interfaccia rappresenta la tua salute. Quando perdi gli scudi, i danni che subisci riducono la tua salute. Per recuperare salute, cerca dei depositi di rifornimenti in grado di ripristinare la salute. In alternativa, puoi recuperarla anche presso un avamposto o una stazione avanzata.

POTERI

In basso a destra puoi vedere i poteri attualmente equipaggiati. I numeri accanto a certi poteri indicano quante volte puoi usarli prima di esaurire le celle energetiche. I poteri senza numeri prevedono invece dei tempi di ricarica: dopo aver usato uno di questi poteri, devi attendere che l'icona si riempia completamente per poter usarlo di nuovo.

SUGGERIMENTO: non riesci a capire quale dei tre poteri sia pronto all'uso? Controlla gli indicatori di carica dei poteri che circondano il mirino. Questi indicatori compaiono quando uno dei poteri è in fase di ricarica e mostrano il tempo necessario affinché il potere torni nuovamente disponibile.

CELLE ENERGETICHE

Se esaurisci le celle energetiche, non puoi attivare i poteri che ne fanno uso. Trova un deposito di munizioni per fare scorta di celle energetiche. Il numero di celle energetiche in tuo possesso corrisponde al numero di volte che puoi utilizzare un dato potere. Non sono previsti tempi di ricarica per questo tipo di poteri, perciò usali come e quando preferisci!

RIPARO

Se il fuoco nemico è particolarmente intenso, ti conviene trovare un riparo! Riparandoti puoi proteggerti dai colpi in arrivo, aumentare la tua precisione e rigenerare gli scudi molto più in fretta.

SUGGERIMENTO: non sottovalutare l'importanza dei ripari! L'uso strategico dei ripari disponibili è fondamentale per sopravvivere in battaglia, soprattutto ai livelli di difficoltà più alti.





SUPPORTO VITALE

La barra del supporto vitale compare in basso a sinistra quando ti trovi in ambienti inhospitali per la vita umana. Stai alla larga da questi luoghi, se vuoi sopravvivere! (Per maggiori dettagli, consulta Sopravvivere ai pericoli ambientali a pagina 10).

IMPARTIRE ORDINI ALLA SQUADRA



Icona per selezionare la posizione difensiva dei compagni

I membri della tua squadra scelgono autonomamente i poteri da usare contro i nemici. Per impartire ordini validi per entrambi i compagni di squadra, evidenzia una posizione che vuoi che difendano o un bersaglio da attaccare e premi . Per richiamare i compagni di squadra presso di te, mantieni . Se vuoi impartire ordini a un solo compagno di squadra, premi  o  per spostarli individualmente, oppure mantieni lo stesso comando per richiamare il relativo compagno presso di te.

SALIRE DI LIVELLO

Sullo schermo compare una notifica ogni volta che sali di livello. A ogni nuovo livello ottieni punti abilità utilizzabili per sbloccare abilità aggiuntive per il tuo personaggio.

INVESTIRE I PUNTI ABILITÀ



Apri il menu di pausa e seleziona ABILITÀ per investire i punti abilità.

SUGGERIMENTO: se il modo in cui hai investito i punti abilità non ti soddisfa, usa la stazione reset a bordo della Tempest per riaverli tutti indietro e investirli nuovamente.

Seleziona COMBATTIMENTO, BIODIVERSITÀ o TECNOLOGIA a sinistra per vedere i poteri che puoi sviluppare in ogni categoria. I poteri da combattimento si focalizzano sulla potenza di fuoco, quelli biotici sull'uso delle facoltà biotiche e quelli tecnologici sono legati al Factotum e ad altre competenze tecnologiche. Combina poteri di varie categorie come preferisci per personalizzare il tuo Pioniere.

Quando vedi un potere che ti interessa, muovi **L** per evidenziarlo e premi **A** per investire punti abilità su di esso. Il primo investimento di punti abilità sblocca il potere, mentre i successivi serviranno a migliorarlo per renderlo sempre più efficace. Nella nuova schermata che compare puoi vedere i gradi disponibili per il potere e i punti abilità che devi investire per raggiungere ognuno di essi. Evidenzia un grado e premi **A** per sbloccare il successivo. Dopo un certo numero di potenziamenti, puoi scegliere di sviluppare l'abilità in due modi diversi, a seconda del tuo stile di gioco.

AVANZAMENTO DI LIVELLO AUTOMATICO

Se preferisci sviluppare i poteri in modo automatico, senza sceglierli personalmente, premi **X** per assegnare i nuovi punti abilità ai poteri e far salire di livello il tuo personaggio in maniera del tutto automatica. Puoi anche attivare/disattivare la funzione Avanzamento di livello automatico nel menu Impostazioni, per Ryder o per i compagni di squadra. Attivandola, i personaggi avanzeranno di livello automaticamente per il resto del gioco (o finché non disattiverai la funzione) e non dovrai più assegnare i punti abilità manualmente.

ASSEGNARE I POTERI

Puoi usare un massimo di tre poteri in battaglia, dopo averli assegnati a **LB**, **RB** e a **LB** e **RB** premuti insieme. Per equipaggiare un potere, evidenzialo, premi **Y** e scegli il pulsante (o i pulsanti) a cui assegnarlo.

Durante la battaglia successiva, ti basterà premere il pulsante (o i pulsanti) per usare il potere!

SUGGERIMENTO: in caso di poteri per i quali devi prendere la mira, come Lancia biotica, ti consigliamo di assegnarli a **LB** o **RB**, in modo da poter utilizzare al meglio il controller mentre miri. Assegnando questi poteri a **LB** e **RB** premuti insieme, prendere la mira sarà molto più complicato!

AUMENTARE IL LIVELLO DELLA SQUADRA

Anche i compagni di squadra ottengono punti abilità salendo di livello. Quando accedi alla schermata Abilità, assicurati di selezionare ogni compagno e di investire i punti abilità acquisiti per sviluppare i poteri. Completando una missione lealtà per un compagno di squadra puoi sbloccare le sue abilità più potenti. Apri il menu di pausa e seleziona DIARIO > ALLEANZE E RELAZIONI per vedere le missioni lealtà e altre missioni di natura personale, importanti per Ryder o i membri dell'equipaggio.

In alternativa, puoi premere **X** per far salire di livello un compagno di squadra in modo automatico.

PROFILI

Puoi sbloccare nuovi profili in base al modo in cui investi i punti abilità nelle tre categorie disponibili (Combattimento, Biotica, Tecnologia). Per esempio, investire molti punti nei poteri biotici è un requisito per sbloccare il profilo Adepto. SAM utilizza i profili per renderti più efficace in specifiche modalità di combattimento. Apri il menu di pausa e seleziona PROFILI per visualizzare i profili disponibili. [Se in passato hai giocato ad altri titoli della serie di *Mass Effect™*, non ti sfuggerà il fatto che molti profili somigliano alle vecchie classi dei personaggi!]

Nella schermata Profili puoi equipaggiare un profilo sbloccato e beneficiare dei suoi vantaggi specifici. Il gioco non ti obbliga a mantenere sempre lo stesso profilo: cambialo quando preferisci, in base alla situazione! Puoi anche aprire il menu di pausa in battaglia per cambiare profilo e riprendere il combattimento con una nuova serie di bonus.

Continua a investire i punti abilità in modo appropriato per sviluppare i profili e renderli sempre più potenti.

L'AVVENTURA DI RYDER

Le decisioni che prendi in *Mass Effect™: Andromeda* influiscono sullo svolgimento della trama, sull'opinione che gli altri personaggi si fanno di te e sul successo della tua missione. Sullo schermo viene visualizzata una ruota della conversazione ogni volta che devi compiere una scelta: muovi **L** per evidenziare un'opzione, quindi premi **A** per selezionarla.

SCEGLIERE UN TONO

Le opzioni relative al tono permettono di definire la personalità di Ryder. Vuoi che il tuo alter ego nel gioco sia impulsivo e sfrontato, oppure che resti lucido e misurato in ogni situazione? Vuoi che pensi prima di agire... o che faccia l'esatto contrario?

I toni disponibili sono Emotivo, Logico, Disinvolto e Professionale. Puoi anche ottenere il tono Impulsivo in base alla frequenza con cui esegui le azioni narrative. Nei momenti chiave della trama, quando devi prendere decisioni importanti, le opzioni di dialogo rispecchiano questi toni, mentre ciò non è sempre vero nelle conversazioni minori.

SUGGERIMENTO: nel *Codex*, accessibile dal menu di pausa, puoi controllare il tono di Ryder definito dalle scelte che hai compiuto finora. Qui puoi anche vedere lo stato delle tue relazioni e le decisioni più importanti che hai preso.

AZIONI NARRATIVE

A volte può comparire il comando di un'azione narrativa. Premi il comando visualizzato per eseguirla o, se preferisci, ignoralo del tutto. Il fatto di eseguire o ignorare il comando di un'azione narrativa può avere conseguenze tangibili. Più azioni narrative intraprendi, più aumenta il tono Impulsivo del tuo personaggio.

DIARIO

Accedi al menu di pausa e seleziona DIARIO per esaminare le tue missioni. Seleziona una missione per tracciarla sulla mappa e sulla bussola.

Operazioni prioritarie

Queste sono missioni importanti e legate alla trama che devi completare per portare a termine l'avventura di Ryder.

Alleanze e relazioni

Completa queste missioni secondarie per guadagnare la lealtà dei compagni di squadra e approfondire alcuni aspetti della trama.

Incarichi Heleus

Ogni settore dello spazio offre incarichi specifici: completali per esplorare Heleus e rendere i pianeti più ospitali.

Incarichi aggiuntivi

Porta a termine questi incarichi di vario tipo per trovare collezionabili, creare oggetti, estrarre minerali e altro ancora.

Missioni completate

Esamina le missioni che hai già completato.

LEALTÀ DEI COMPAGNI DI SQUADRA

Devi ottenere la lealtà dei tuoi compagni di squadra per sbloccare le loro abilità più potenti. Reclutali, parla spesso con loro per conoscerli meglio e completa le rispettive missioni lealtà per ottenere la loro fiducia. In alcuni casi, se lo desideri, le amicizie possono sfociare in storie d'amore. Puoi trovare le missioni lealtà nella sezione Alleanze e relazioni del diario.

MULTIGIOCATTORE

Gioca in cooperativa con i tuoi amici o altri giocatori di *Mass Effect: Andromeda* tramite il matchmaking online. Puoi accedere alla modalità multigiocatore dal menu principale, dal menu di pausa oppure ogni volta che una missione APEX è disponibile durante la campagna in singolo.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

In multigiocatore, i livelli di difficoltà vanno da Bronzo (il più semplice) a Oro (il più impegnativo). Puoi impostare la difficoltà all'inizio di ogni partita, sia in Partita rapida sia in Partita personalizzata.

PARTITA RAPIDA

Seleziona PARTITA RAPIDA per cercare altri giocatori e disputare una partita tramite il matchmaking online.

PARTITA PERSONALIZZATA

Vuoi giocare con i tuoi amici? Seleziona PARTITA PERSONALIZZATA per creare una lobby privata e invitarli a giocare.

Puoi configurare la partita come preferisci, selezionando il livello di difficoltà, la mappa e perfino i nemici da affrontare. Quando sei nella lobby, seleziona uno slot libero e, nella nuova schermata che compare, seleziona un amico per invitarlo a unirsi a te.

Le partite richiedono quattro giocatori: se non hai altri tre amici da invitare, invita quelli disponibili e poi imposta il tipo di partita da Privata a Pubblica. Così facendo, il sistema di matchmaking online provvederà a trovare i giocatori mancanti.

SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

Scegli un personaggio da usare nel multigiocatore. Inizialmente sono disponibili alcuni personaggi umani, ma progredendo nel multigiocatore potrai sbloccare altri personaggi (anche alieni!).

Evidenzia un personaggio per visualizzare maggiori dettagli su di esso sul lato destro della schermata. Premi **X** per controllare le sue abilità e, se l'hai utilizzato in precedenza, svilupparle ulteriormente. Quando hai trovato un personaggio di tuo gradimento, premi **A** per selezionarlo e utilizzarlo nella successiva partita multigiocatore.

PERSONALIZZAZIONE DEL PERSONAGGIO

Seleziona equipaggiamento e corazza del tuo personaggio. Evidenzia uno slot vuoto e premi **A**, poi seleziona l'arma o la corazza da assegnare.

PRESTIGIO

Quando usi un personaggio in multigiocatore, ottieni XP per la sua statistica bonus (Rigenerazione salute, Scudi massimi o altro, in base alla classe). Ottieni una certa quantità di XP Prestigio per una particolare statistica bonus e questa stessa statistica aumenterà per tutti i tuoi personaggi multigiocatore. Se usi un personaggio con la statistica bonus Salute, per esempio, ottenendo abbastanza XP Prestigio con questo personaggio potrai conferire la statistica bonus Salute a tutti i tuoi personaggi!

Seleziona PRESTIGIO per vedere i tuoi progressi in ognuna delle statistiche bonus.

SFIDE

Nella schermata Prestigio, seleziona SFIDE per accedere a obiettivi speciali che possono elargirti altre ricompense nel multigiocatore di *Mass Effect: Andromeda*. Completa le sfide secondarie durante le partite (infliggere una certa quantità di danni, rianimare i compagni, eseguire un certo numero di uccisioni con un'arma specifica, ecc.) e otterrai punti utili per le sfide principali. Completando le sfide principali puoi ricevere standardi, titoli e altre ricompense speciali.

Puoi anche confrontare le tue prestazioni con quelle di amici, giocatori della tua regione e giocatori di tutto il mondo nelle classifiche sfida.

SQUADRE D'ASSALTO

Le missioni APEX sono disponibili sia in multigiocatore sia nella campagna in singolo (consulta Missioni APEX). Evidenzia una missione per esaminarne i dettagli sul lato destro della schermata, con informazioni utili su tratti, ricompense e tempo di completamento previsto quando viene assegnata a una squadra d'assalto.

Da qui puoi premere **A** per selezionare una squadra d'assalto e mandarla in missione, oppure premere **Y** per completare la missione di persona in multigiocatore. Queste missioni multigiocatore hanno impostazioni e perfino mappe specifiche, e le ricompense previste per il completamento in multigiocatore includono fondi missione e ricompense speciali per Ryder da usare nella modalità in singolo.

NEGOZIO

Seleziona NEGOZIO per visualizzare pack, oggetti e ricompense che puoi acquistare. Crediti e fondi missione sono indicati in alto a destra, così puoi controllare in qualsiasi momento quanto puoi spendere! Se possiedi i fondi necessari, evidenzia un oggetto nel negozio e premi **A** per acquistarlo.

VALUTA

CREDITI

Guadagni crediti disputando le partite multigiocatore. Puoi spendere i crediti per acquistare pack di carte che contengono consumabili, armi, nuovi personaggi e altri oggetti utilizzabili dai tuoi personaggi multigiocatore. I pack di carte di qualità più elevata garantiscono specifici contenuti. Per esempio, puoi ottenere un pack di carte che garantisce almeno un'arma rara. Tuttavia, non puoi conoscere con esattezza il contenuto di un pacchetto di carte finché non lo apri!

SUGGERIMENTO: puoi fare acquisti nel negozio utilizzando anche valuta reale.

FONDI MISSIONE





Affrontando le missioni APEX in multigiocatore ottieni fondi missione. Puoi ricevere fondi missione anche tramite le missioni Squadra d'assalto nella modalità in singolo. Questi fondi sono disponibili sia nella modalità in singolo sia in quella multigiocatore. Nella modalità in singolo, puoi usare i fondi missione per reclutare nuove squadre d'assalto o acquistare equipaggiamento di migliore qualità per le squadre d'assalto esistenti. Nella modalità multigiocatore, puoi spenderli per acquistare oggetti specifici nel negozio, invece di affidarti al caso aprendo un pack di carte.


DISPUTARE UNA PARTITA



Le partite multigiocatore di *Mass Effect: Andromeda* si articolano in sette ondate. Ogni ondata presenta dei nemici da sconfiggere, ma solo la terza e la sesta ondata includono obiettivi speciali [hackerare un dispositivo, proteggere una posizione, ecc.]. Completa l'obiettivo di un'ondata per ottenere una valutazione basata sulla tua prestazione ed espressa in stelle. L'ultima ondata di ogni partita è un'ondata Recupero in cui bisogna raggiungere il punto di recupero sani e salvi!

SUGGERIMENTO: ricevi più ricompense se riesci a superare la terza e la sesta ondata... e a completare la partita! Combatti per sopravvivere il più a lungo possibile.

L'interfaccia mostra arma, salute e scudi esattamente come nella modalità in singolo. Tuttavia, le icone dei comandi direzionali in basso a sinistra sono associate a speciali rifornimenti multigiocatore. Premi  per ripristinare salute e scudi,  per ripristinare munizioni e celle energetiche,  per equipaggiare il Cobra RPG o  per rianimarti quando ti stai dissanguando. Questi rifornimenti possono essere utilizzati solo un numero limitato di volte durante una partita, perciò scegli il momento giusto per farne uso!

Tieni sempre d'occhio l'interfaccia per individuare i depositi di munizioni o la posizione dei tuoi compagni di squadra sul campo di battaglia. Tra un'ondata e l'altra, corri verso i depositi di munizioni per rifornirti. Se un compagno di squadra viene abbattuto, hai un periodo di tempo limitato per raggiungerlo e rianimarlo mantenendo . Se vieni abbattuto e muori prima di essere rianimato, entri in modalità Spettatore fino al termine della terza o della sesta ondata, oppure per il resto della partita se è in corso l'ondata Recupero!

La schermata che compare alla fine della partita visualizza i progressi di tutti i giocatori verso il loro prossimo livello. Gli XP ottenuti in una partita vengono distribuiti tra tutti i membri della squadra. Nella metà inferiore dello schermo puoi vedere i tuoi progressi verso il livello successivo, oltre al tuo attuale bonus Prestigio.

GARANZIA

Nota: la garanzia non vale per i prodotti in forma di download digitale.

GARANZIA LIMITATA

Electronic Arts garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che i supporti su cui sono registrati i programmi saranno esenti da difetti di materiale o di lavorazione per 90 giorni dalla data dell'acquisto. Durante tale periodo, i supporti difettosi saranno sostituiti se il prodotto originale verrà restituito a Electronic Arts all'indirizzo sotto riportato, unitamente alla relativa prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Durante tale periodo, sarà possibile sostituire i supporti riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme a una prova di acquisto datata, a una descrizione dei difetti, ai supporti difettosi e all'indirizzo dell'acquirente stesso. Electronic Arts sostituirà i supporti danneggiati, scorte di magazzino permettendo. Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'acquirente. Questa garanzia non si applica ai programmi di software stessi, che sono forniti 'così come sono', né ai supporti che siano stati soggetti a uso improprio, deterioramento eccessivo o danni. In caso di malfunzionamento di qualunque genere NON spedire il supporto elettronico ad Electronic Arts, ma contatta il servizio di assistenza tecnica.

Electronic Arts Italia S.r.l.
Via Agnello 6/1
20121 Milano

SERVE AIUTO?

Il team di Customer Experience di EA è qui per assicurarsi che tu ottenga il massimo dal tuo gioco – quando vuoi, dove vuoi. Online, nei forum della community, via chat o per telefono, i nostri esperti dei giochi sono disponibili e pronti ad aiutarti.

SUPPORTO ONLINE

Per accedere subito a tutte le nostre FAQ e agli articoli di assistenza, vai su help.ea.com/it. Gli aggiornamenti sono quotidiani, entra qui per le ultime discussioni e soluzioni.

SUPPORTO TELEFONICO

Puoi anche ricevere assistenza da lunedì a venerdì dalle 12:00 alle 21:00 GMT +1 (CET) chiamandoci allo **02 89877571** [i costi delle chiamate variano in funzione delle tariffe applicate dal tuo operatore].

Dalla Svizzera chiama il numero telefonico **0225 181005**

[i costi delle chiamate variano in funzione delle tariffe applicate dal tuo operatore].