

XBOX ONE

MASS  
EFFECT™  
ANDROMEDA

BIOWARE™





**ADVERTENCIA:** Antes de jugar a este juego, lea los manuales del sistema y los accesorios de Xbox One para conocer algunos datos importantes relativos a la seguridad y a la salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Información importante sobre la salud: Ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

# CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	3	FABRICACIÓN.....	15
CONTROLES COMPLETOS .....	4	COMBATE.....	17
CREACIÓN DEL PERSONAJE.....	6	EL VIAJE DE RYDER.....	24
CÓMO UBICARTE.....	7	MULTIJUGADOR .....	26
EXPLORACIÓN .....	8	GARANTÍA.....	31
VIABILIDAD DE ANDRÓMEDA.....	12	¿NECESITAS AYUDA? .....	32

## INTRODUCCIÓN

El deseo de colonizar la galaxia de Andrómeda os ha inspirado a ti y a miles de personas más a buscar un hogar aquí. Pero, al despertar de un sueño criogénico de 600 años, descubrís que el planeta que esperabais que os acogiera, Hábitat 7, no es tan hospitalario ni amistoso como creíais.



Tras suceder en el puesto al pionero, tu trabajo consiste en encontrar un nuevo hogar para tu gente en el cúmulo de Heleus en Andrómeda. Con tu inteligencia artificial SAM y un pelotón cualificado, explorarás los planetas cercanos con la esperanza de poder hacerlos habitables.

La Iniciativa de Andrómeda depende de ti.















# CONTROLES COMPLETOS

Estos controles se refieren a la configuración predeterminada del mando. Puedes cambiarla en el menú Pausa > Juego > Ajustes > Controles > Configuración del mando.

Mirar	
Moverse	
Esprintar	[mantener pulsado hacia delante]
Saltar	
Saltar/Encaramarse/Trepar [cerca de una cornisa]	
Flotar [estando en el aire]	[apretar y mantener]
Esquivar	
Interactuar	[mantener]
Usar el escáner	
Cambiar de hombro la cámara	
Hacer zoom para apuntar con el arma	
Disparar arma	
Recargar	
Equipar última arma	[mantener]
Abrir la rueda de armas	Botón <b>Vista</b>
Enfundar arma	Botón <b>Vista</b> [mantener]
Cuerpo a cuerpo [cerca de un objetivo]	
Poder 1	
Poder 2	
Poder 3	
Ordenar al compañero que ataque/ tome una posición	
Ordenar a ambos compañeros que ataquen/tomen una posición	

Llamar a un compañero	 [mantener]
Llamar a ambos compañeros	 [mantener]
Menú de pausa	Botón <b>Menú</b>

### CONTROLES DEL NOMAD

Mirar	
Volver a centrar la cámara	
Girar	
Acelerar	
Frenar/Marcha atrás	
Freno de mano	
Saltar	
Turbo	
Alternar tracción a 2 ruedas/MTT	
Encender/apagar los faros	
Alternar ordenador de minería	
Desplegar dron minero	
Salir del vehículo	
Volver a la <i>Tempest</i>	 [mantener]

# CREACIÓN DEL PERSONAJE

El primer paso en tu viaje consiste en crear a tu personaje. En el menú principal, puedes elegir entre llevar a Scott Ryder o a Sara Ryder; cada uno viene con su apariencia predeterminada y una historia de su origen. También puedes crear un protagonista a medida en la sección de personalización del personaje.

## PERSONAJE PERSONALIZADO

Para crear tu propio personaje, elige **CREAR PERSONAJE PERSONALIZADO** en el menú principal. A continuación, elige tu sexo, apariencia, entrenamiento y más. Mueve **⬅** para desplazarte por las opciones de la izquierda de la pantalla y luego pulsa **A** para empezar la personalización de cada aspecto.

## CÓMO PERSONALIZAR A TU GEMELO/A

Aquí es donde eliges la apariencia de tu hermano gemelo (o de tu hermana gemela) o empiezas a personalizarlos.

## CÓMO PERSONALIZAR TU HISTORIA

Elige si el comandante Shepard de la trilogía era hombre o mujer.

### ELIGE TU ENTRENAMIENTO

Elige entre diversos historiales de entrenamiento para el personaje, cada uno con su trasfondo personal, un poder inicial y ciertas habilidades desbloqueadas. A medida que juegues, podrás elegir cómo se comporta el personaje con los demás y cómo combate, todo en función de las decisiones que tomes durante la partida y de cómo inviertas los puntos de habilidad. Aquí es donde empiezas a dar forma a Ryder.

# CÓMO UBICARTE

## NEXUS

El Nexus es una estación espacial en la que encontrarás a representantes de todas las razas que buscan un nuevo hogar en Andrómeda. Es el centro de investigación, reparaciones, almacenaje... y también un punto de encuentro para todas las razas. Tu nave, la *Tempest*, puede atracar en el Nexus cuando tengas que visitarlo.

## LA TEMPEST

Tu nave, la *Tempest*, es el medio con el que cuentas para viajar, además de ser tu base. Aquí puedes cambiar de atuendo en tus dependencias, fabricar objetos nuevos en el centro de investigación, despertar a los colonos de la criogenia, desplegar los equipos de asalto, visitar el mapa de la galaxia para trazar un rumbo hacia un nuevo planeta o conocer a tus compañeros, por citar solo algunas cosas.

## SAM

SAM es tu sistema operativo personal. Es un implante que conoce el funcionamiento interno de tu cuerpo y puede mejorar tus habilidades mediante los perfiles [consulta estos en la página 22]. También te ayuda a identificar objetos desconocidos cuando exploras utilizando el escáner. Cuando necesites hablar con SAM en privado, dirígete al nodo de SAM en el Nexus para charlar con él.

# EXPLORACIÓN

Como pionero, para encontrar el lugar adecuado para tu gente debes buscar nuevos planetas. Algunos proporcionan recursos; otros se pueden convertir en vuestro hogar. Además de la *Tempest*, tienes a tu disposición un vehículo terrestre y muchas habilidades para explorar estos nuevos territorios.

## MAPA DE LA GALAXIA



Desde la cubierta de la *Tempest*, abre el mapa de la galaxia cuando quieras buscar nuevos recursos o mirar un nuevo planeta más de cerca.

El mapa de la galaxia muestra primero el lugar donde te encuentras. Pulsa **B** para alejar la cámara hasta la Vista del sistema; mueve **L** para resaltar otro planeta local del sistema y luego pulsa **A** para trazar el rumbo hasta el destino. Como alternativa, pulsa **B** de nuevo para alejar más la vista hasta el Mapa del cúmulo y luego traza los rumbos que quieras a otros sistemas en el cúmulo de Heleus.

Resalta un lugar para ver el porcentaje de este que has explorado.

### ESCANEADO DE PLANETAS Y DE SISTEMAS ESTELARES

Algunos planetas y sistemas estelares contienen anomalías que puedes escanear. Si se trata de un planeta, puede que también detectes una zona de aterrizaje, que te permitirá ir a la superficie de este. Para buscar una anomalía o un lugar donde aterrizar en un planeta, presiona y mantén **U** para activar el escáner y luego mueve **L** para ir hasta él. Una vez lo hayas encontrado, presiona **R** para desplegar una sonda (y así buscar recursos o hacer otros descubrimientos interesantes) o aterrizar con la *Tempest*.



# EL NOMAD

Una vez hayas aterrizado en un planeta, el Nomad será el vehículo con el que te moverás. No lo pierdas de vista y mejóralo siempre que puedas, ya que no solo sirve para llevarte de un lugar a otro, sino que además te protegerá de los elementos y de otros posibles peligros. Vigila los escudos y la salud del Nomad cuando te adentres en entornos hostiles.

**CONSEJO:** puedes llamar al Nomad desde cualquier estación de avanzada o puesto.

## MODO TODOTERRENO

Cuando intentes llevar el Nomad por una cuesta empinada, pulsa **LB** para pasar al modo Todoterreno (MTT). Esto ayudará al Nomad a remontar la pendiente usando las seis ruedas. Cuando vuelvas a estar en terreno llano, pulsa **LB** de nuevo para volver a la tracción a dos ruedas (2 RUEDAS), la cual permite al Nomad ir mucho más rápido que con el MTT.

## MINERÍA

Mientras estés en el Nomad, pulsa **↻** para encender el ordenador de minería y ver los depósitos de minerales que haya cerca. Desde las estaciones de avanzada también puedes descubrir dónde se encuentran las ubicaciones de minería importantes. Cuando estés cerca de un depósito, pulsa **RB** para desplegar un dron de minería. Esto puede proporcionarte recursos muy valiosos.

**CONSEJO:** asegúrate de estar en el lugar óptimo cuando despliegues el dron de minería, ya que este "absorbe" minerales de la zona, pero solo hace una recolección completa en el lugar donde te encuentres.

# CÓMO ORIENTARTE

## MAPA

Cuando necesites saber adónde vas o señalar un nuevo objetivo, abre el menú de pausa (Botón **Menú**) y elige el mapa. Aquí verás el lugar donde te encuentras, los objetivos que tengas en seguimiento y los puntos de interés. Mueve **L** para desplazarte por el mapa. Para marcar un punto de ruta propio, resalta un lugar en el mapa y pulsa **A** para que aparezca en la brújula integrada; pulsa **A** mientras resaltas un punto de ruta existente para borrarlo.

Para comprender mejor el mapa, pulsa **X** para consultar su leyenda. Así distinguirás qué lugares son puestos, puntos de ruta, comerciantes con los que interactuar y mucho más.

## BRÚJULA

Usa la brújula que hay en la parte superior de la pantalla para ver los objetivos actuales, los puntos de interés y a cualquier enemigo que haya cerca. Si estás rastreando a un objetivo, este aparecerá en la brújula como un punto de ruta con forma de estrella, para que puedas encontrarlo con facilidad.

## DESPLAZAMIENTO POR EL ENTORNO

Ryder tiene muchas formas de desplazarse a pie. Para esprintar, pulsa y mantén **W** hacia delante. Para saltar por encima de un obstáculo o subirte a algo, pulsa **B** cuando te aproximes; aparecerá un aviso en pantalla cuando estés lo bastante cerca como para hacerlo. Pulsa **A** para saltar activando los propulsores; salta mientras esprintas para salvar una distancia mayor.

### CÓMO MANIOBRAR EN EL AIRE



Usa los propulsores en combate para obtener una ventaja por altura respecto a algunos enemigos. Mantén **A** para ascender más en el aire que con un salto normal, y luego presiona y mantén **U** para flotar. Puedes disparar contra los enemigos en el aire o pulsar **B** para esquivar en el aire.




## CÓMO SOBREVIVIR A LOS ELEMENTOS

Los planetas que visitas no siempre son adecuados para los humanos, pues puedes encontrarte con peligros ambientales, como temperaturas que congelan o radiación. Cuando estés en este tipo de entornos, verás que aparecerá la barra de soporte vital en la esquina inferior izquierda de la pantalla. No la pierdas de vista y ponte a salvo antes de que esta se agote por completo; una vez haya desaparecido, pasará a consumirse tu escudo y luego tu salud.

**CONSEJO:** *utiliza consumibles para capear los elementos o sube al Nomad, que cuenta con más soporte vital que Ryder a pie. Sobrevivirás más tiempo dentro del Nomad que fuera de este, y además puedes mejorarlo para hacerlo más resistente aún a los elementos.*




# ESCÁNER

Utiliza el escáner para identificar objetos y posibles recursos en entornos alienígenas con la ayuda de SAM. Pulsa  para activar el escáner y luego pulsa  para escanear un objetivo. También puedes ir caminando con el escáner abierto para explorar.

Cuando estés cerca de algo que sea posible escanear, aparecerá una imagen en la esquina inferior izquierda de la pantalla que te instará a que pulses . Abre el escáner y camina por el entorno, moviendo el escáner con  para encontrar el punto de interés. La retícula pasará de rojo a verde cuando el punto esté resaltado. Ve hacia este y pulsa  para escanearlo.

## DESCIFRAMIENTO Y CONEXIÓN

A medida que explores estos nuevos planetas, encontrarás gran cantidad de puzzles para resolver. Dependiendo de dónde te encuentres, es posible que debas conectarte con dispositivos alienígenas, escanear glifos extraños o piratear generadores.

**Desciframiento** Resuelve un puzzle de glifos alienígenas. En la cuadrícula de glifos, resalta un espacio vacío y presiona  o  para alternar entre los glifos disponibles hasta que encuentres el que quieras colocar. Repite esto en cada casilla vacía hasta que esté llena la cuadrícula. Cada fila y cada columna solo pueden contener un glifo de cada tipo. Cuando creas que has resuelto el puzzle, pulsa  para presentar tu solución. Pero debes tener en cuenta que, con algunos terminales, es posible que necesites escanear la zona en busca de glifos antes de poder ponerte a descifrarlos.

### Conexión

Conectarte mediante una interfaz te permite controlar los dispositivos relictos. Cuando estés en una consola relictas, aparecerá una esfera con líneas que te revelarán la ubicación de los diversos aparatos relictos que haya en la zona, todos controlados por la consola en la que esté Ryder. Si la línea de conexión azul brilla, el dispositivo estará activo; si está apagada, se encontrará inactivo. Piratear la consola relictas te permitirá controlar estos dispositivos. Por ejemplo, podrás abrir una puerta o piratear una torreta enemiga para que luche por ti, dependiendo de lo que controle la consola.

# VIABILIDAD DE ANDRÓMEDA

Tu trabajo consiste en hacer habitable la galaxia de Andrómeda para las personas que dependen de ti. A veces, emplearás la diplomacia al conocer a razas alienígenas y cooperarás con los lugareños para crear colonias; en otras circunstancias, deberás luchar para sobrevivir. También tendrás que encontrar recursos y construir lugares donde pueda vivir la gente.

## ¿QUÉ ES LA VIABILIDAD?

A medida que explores y completes actividades encaminadas a colonizar planetas — desde investigar tecnologías alienígenas hasta eliminar peligros de la zona— ganarás puntos de viabilidad en Andrómeda (PVA). Estos indican lo bien que lo estás haciendo como pionero. No pierdas de vista la viabilidad para asegurarte de avanzar en la misión de crear un nuevo hogar para los tuyos.

**CONSEJO:** visita el menú de pausa y selecciona VIABILIDAD para comprobar tus PVA, tu nivel del Nexus y la viabilidad de cada mundo en la pantalla de viabilidad.

## NIVEL DEL NEXUS

A medida que ganes PVA por tus esfuerzos de colonización, aumentará tu nivel del Nexus. En la esquina superior derecha de cualquier pantalla de menú verás el nivel del Nexus que tienes.

**CONSEJO:** también ganas un nivel del Nexus cada vez que construyes un puesto en un planeta.

La mayoría de las personas para quienes intentas encontrar un hogar están a salvo en cápsulas criogénicas, dormidas hasta que haya un planeta listo para ellas. Cada vez que aumente tu nivel del Nexus, visita el control de estado de PVA de la *Tempest* o el Nexus para despertar a un grupo de hibernados y conseguir su ayuda. Elige sabiamente, ya que cada grupo cuenta con habilidades específicas en ciencia, comercio o defensa que pueden ayudarte en ciertas actividades.

## CÓMO HACER VIABLES LOS PLANETAS

Mientras que los PVA indican tu grado de éxito en general como pionero en el cúmulo de Heleus, también puedes comprobar lo habitable que has hecho un planeta determinado. Cada vez que completes una tarea de colonización, ganarás tanto PVA generales como un porcentaje de avance hacia la viabilidad del planeta donde estés. Hay muchos factores que afectan a la viabilidad de un planeta, incluidos la estabilidad política, los peligros del lugar y hasta la temperatura.

Para comprobar la viabilidad de un planeta en concreto, abre el mapa mientras estés en él o abre el mapa de la galaxia desde la *Tempest* y resalta el planeta. El porcentaje que veas indicará los progresos que hayas hecho para conseguir que el planeta sea habitable. También puedes comprobar la viabilidad de cada planeta desde la pantalla de viabilidad, a la cual se accede desde el menú de pausa.

Hacer que un planeta sea más capaz de albergar vida humana tiene sus ventajas.

## LOS PUESTOS Y LAS ESTACIONES DE AVANZADA

Cuando hagas viable un planeta, podrás poner estaciones de avanzada y un puesto para conseguir una punta de lanza en él.

### **Estaciones de avanzada**

Cuando aterrices en un planeta nuevo, podrás construir una de estas estaciones para usarla como base de operaciones. La *Tempest* desplegará de manera automática estaciones de avanzada sobre el terreno en el momento en que estés cerca de un emplazamiento para ellas; cuando esto ocurra, verás una notificación. Haz un viaje rápido a una de las estaciones del mapa en cualquier momento para aprovisionarte, cambiar el pelotón o el equipo y ver las oportunidades de minería que ofrece el lugar.

### **Puestos**

Cuando hayas logrado el 40 por ciento de viabilidad en un planeta, podrás construir un puesto. Estos son vitales para hacer un planeta más habitable, ya que la gente empezará a colonizar el lugar, y hasta puede que te encarguen misiones. Cada puesto cuenta también con un centro de investigación, donde puedes fabricar nuevos objetos.

**CONSEJO:** *además, puedes viajar rápido a un puesto para realizar las mismas cosas que harías en una estación de avanzada (cambiar el pelotón, aprovisionarte, etc.).*

## VENTAJAS DE VIABILIDAD: COLONOS

Hacer un planeta más habitable puede permitirte además despertar de la criogenia a grupos especiales, específicos para ese lugar. En función de las ventajas del planeta, el grupo tendrá beneficios relacionados con estas.

# DATOS DE INVESTIGACIÓN

Realiza investigaciones para encontrar información y recursos útiles. Desde la *Tempest*, puedes sondear planetas enteros; sobre el terreno, puedes escanear formas de vida y tecnologías únicas y aprender de ellas para conseguir puntos de datos de investigación [DI]. Durante tus exploraciones encontrarás tres tipos de datos de investigación: datos de la Vía Láctea, obtenidos de esta y de la tecnología de los exiliados; datos de Heleus, obtenidos de los kett y de la tecnología angara; y datos de los relictos, obtenidos de la tecnología relictiva.

Puedes gastar puntos de DI en un centro de investigación (de un puesto, de una estación de avanzada o de la *Tempest*) para desbloquear nuevos planos y acceder a aumentos poderosos para la fabricación. (Para más información sobre la fabricación, consulta la página 15.)

## EQUIPOS DE ASALTO

Visita un centro de investigación para desplegar equipos de asalto. Estos son unidades militares que puedes enviar en misiones de combate, defensa o exploración. Las misiones tardarán una cantidad concreta de tiempo del mundo real y, cuando los equipos de asalto regresen, sabrás si han tenido éxito o no. Si fallan, obtendrán algunos PX, pero si tienen éxito ganarán muchos más, y esto supondrá una recompensa especial para Ryder. Mira la misión para ver las recompensas que recibirás en concreto, desde créditos hasta armaduras y armas raras.

También ganarás fondos de la misión por completarlas, los cuales puedes usar para reclutar a nuevos equipos de asalto, comprar pertrechos para ellos o adquirir objetos para el modo multijugador. (Para más información sobre este modo, consulta la página 25.)

A medida que un equipo adquiera experiencia y suba de nivel, verás en ellos rasgos que reflejen sus habilidades. Por ejemplo, un equipo de asalto podría tener una bonificación a las misiones de infiltración, mientras que otro podía tener a un miembro herido. Elige sabiamente en cada misión y asegúrate de que todo el mundo esté en plena forma para lo que les espera.

**CONSEJO:** *las misiones de los equipos de asalto están disponibles durante un tiempo limitado. Toma nota del tiempo del que dispones y acepta la misión que te interese antes de que expire. De hacerlo, aparecerá una misión nueva para sustituirla.*

## MISIONES DE APEX

En algunas misiones de los equipos de asalto puedes optar por enviar a las fuerzas de APEX. Aunque esto es opcional, seleccionarlo te envía directamente al modo multijugador, guardando tu partida al instante para que puedas volver al modo para un jugador cuando hayas terminado la misión. Estas misiones tienen ajustes especiales, y jugarlas en multijugador otorga a Ryder recompensas especiales para la campaña de un jugador, así como fondos de la misión que puedes usar tanto en multijugador como en el modo para un jugador. [Para ver más detalles, consulta la sección Multijugador.]

# FABRICACIÓN

Visita un centro de investigación para empezar a desbloquear planos y fabricar objetos utilizando los datos y los recursos que hayas descubierto. Puedes crear un arma o una armadura más potentes. Hasta puedes personalizar tus armas y armaduras con aumentos que cambien sustancialmente su funcionamiento y crear así algo totalmente exclusivo y adaptado a tu gusto.

## INVESTIGACIÓN

En un centro de investigación, elige INVESTIGACIÓN para empezar a gastar puntos de datos de investigación para desbloquear nuevos planos de armas y armaduras. Aquí también encontrarás aumentos, que son materiales raros que puedes añadir a los planos para modificarlos en algunos aspectos o hacerlos más potentes.

Pulsa **LB** o **RB** para desplazarte por las categorías de objetos que puedes investigar. Al lado izquierdo de la pantalla verás los objetos que hay disponibles. Resalta uno para ver su descripción en la parte derecha de la pantalla, así como los materiales que necesitarás para desbloquearlo y la cantidad de estos que tienes.

# DESARROLLO

Visita la pantalla de desarrollo para empezar a fabricar objetos. Aquí es donde ves las últimas adquisiciones que has hecho, a veces gracias a tus investigaciones, y las combinas para construir lo que quieras. También puedes añadir aumentos a los objetos cuando los crees. En ciertos casos, puedes incluso acumular más de un aumento para personalizar un arma de distintas maneras.

Para empezar a fabricar, desplázate por las categorías de objetos desbloqueados pulsando **LB** o **RB**. Aparecerá un número debajo de los iconos que indicará cuántos objetos de esa categoría hay disponibles para fabricar.

Mueve **L** para resaltar un objeto en el lado izquierdo de la pantalla y ver su descripción, los materiales que necesitarás para desarrollarlo y cuántos de ellos tienes. También puedes pulsar **X** para repasar con más detenimiento los recursos necesarios para el proyecto y dónde encontrarlos. Cuando veas algo que quieras, pulsa **A** para desarrollarlo. ¡Descubre las creaciones únicas que puedes fabricar!

**CONSEJO:** *si aparece una nota que te dice que no hay proyectos disponibles en desarrollo, vuelve a la pantalla de investigación para ver si puedes desbloquear alguno. Una vez hayas desbloqueado algo, regresa a la pantalla de desarrollo para fabricarlo.*



# COMBATE

Lo quieras o no, a veces la fuerza es necesaria.

## CONCEPTOS BÁSICOS

En combate, Ryder se cubre automáticamente detrás de objetos bajos o de esquinas al llevar armas desenfundadas. Para salir de cobertura, basta con que presiones **Y** para apuntar y luego presiones **R1** para disparar. También puedes disparar a ciegas desde la cobertura, sin apuntar; basta con que presiones **R1** por sí solo. Aunque disparar de esta manera no es tan preciso como cuando sales de cobertura, puede ser una opción más segura cuando llueven las balas.

Usa la brújula que hay en la parte superior de la pantalla para seguir la posición de los enemigos en combate. Además, verás la salud que tiene cada enemigo (y los escudos, si cuentan con ellos) encima de su cabeza en pantalla.

## CÓMO SELECCIONAR TU PELOTÓN Y TU EQUIPAMIENTO

Antes de salir de la *Tempest* en una misión, tendrás la oportunidad de elegir las armas de fuego y de combate cuerpo a cuerpo que llevarás. Aquí puedes escoger cualquier arma, no hay límites a la categoría de armamento que puedes llevar. Resalta un espacio de arma, pulsa **A** para abrirlo y elige una de las armas disponibles en la parte izquierda de la pantalla.

Ten en cuenta el peso de cada arma, ya que este afecta a la velocidad de recarga de tus poderes. Cuanto más pese el equipamiento que lleves, más tiempo tardarás en recargar tus habilidades. En la pantalla de equipamiento inicial verás cómo las armas que has elegido afectan a la velocidad de recarga de tus poderes.

Una vez hayas elegido el equipamiento, pulsa **LB** o **RB** para examinar tu armadura, consumibles y pelotón y seleccionarlos a su vez. En cualquier momento dado puedes llevar a dos compañeros contigo. Algunas misiones requieren a un compañero determinado, mientras que otras te permiten elegir a ambos.

## MODS

Mientras escoges el equipamiento, pulsa **X** para seleccionar mods de armamento o mods de fusión para tu armadura pectoral y equiparte con ellos. Estos pueden mejorar tus capacidades de muchas maneras (por ejemplo, dándote más salud o aumentando tu puntería). Pero ten en cuenta que los mods de fusión pueden tener contrapartidas, como tener menos eficacia con el arma a cambio de la bonificación a la salud. Elige los mods que más beneficien a tu estilo de juego.

## VISOR



## ARMA EN USO

En el icono del arma que llevas equipada verás la cantidad de disparos que podrás hacer antes de recargar y el total de munición que tienes antes de que necesites echar mano de un depósito de esta. Pulsa **X** para recargar el arma.

## RUEDA DE ARMAS

Pulsa el Botón **Vista** para abrir la rueda de armas. Mueve **L** para resaltar el arma que quieras equipar. Aquí también puedes cambiar tu perfil activo.

## ¿TE HAS QUEDADO SIN MUNICIÓN?

Cuando se agote la munición del arma que lleve, Ryder pasará automáticamente a usar otra arma. Puedes cambiar esta configuración en el menú Pausa > Juego > Ajustes si prefieres que Ryder se quede con el arma actual, pase lo que pase. Para reponer munición, acércate a un depósito de esta [tienen lucecitas para que los distingas con facilidad en el entorno].

## ESCUDO

No pierdas de vista el escudo azul que aparece en la parte inferior de la pantalla. Cuando te inflijan daño, el escudo se irá consumiendo gradualmente. Una vez se agote, cada disparo que recibas te quitará salud directamente.

**CONSEJO:** cuando veas que estás sin escudo, apártate de la línea de fuego durante unos instantes para dejar que este se recargue.

## SALUD

La barra roja que hay en la parte inferior de la pantalla indica la salud que tienes. Cuando te quedes sin escudo, el daño que te hagan reducirá tu salud. Para reponer esta, busca un depósito de salud en el entorno o recupérala en un puesto o en una estación de avanzada.

## PODERES

En la esquina inferior derecha de la pantalla verás los poderes que llevas equipados en cada momento. El número que hay al lado de cada poder indica cuántas veces puedes usarlo antes de quedarte sin baterías. Los poderes sin número tienen un tiempo de recarga antes de poder volver a utilizarlos; verás que el icono del poder se va "rellenando" lentamente hasta que puedas lanzarlo otra vez.

**CONSEJO:** ¿no tienes claro cuál de tus tres poderes disponibles está recargado por completo? Mira el medidor de recarga de poderes, tres iconos indicadores que rodean la retícula. Estos indicadores aparecen cuando uno de los poderes se está recargando y te informan del tiempo que queda hasta que el poder vuelva a estar disponible.

## BATERÍAS

Cuando te quedes sin baterías, no podrás usar poderes que requieran de ellas. Busca un depósito de munición para llenarlas. El número de baterías que tengas equivale al número de veces que podrás usar ese poder; y no hay tiempo de recarga para estos, así que... ¡dale caña!

## CUBRIRTE

Cuando empiecen a llover balas, ponte a cubierto. Estar tras una cobertura te protegerá de los proyectiles que vengan de esa dirección, mejorará tu puntería y permitirá que tus escudos se regeneren mucho más rápido.

**CONSEJO:** *en serio, no te olvides de ponerte a cubierto. El uso estratégico de la cobertura es muy importante para sobrevivir a los tiroteos, en especial cuando juegas en los niveles de dificultad más altos.*





## SOPORTE VITAL

La barra de soporte vital aparece en la esquina inferior izquierda cuando te encuentras en un entorno hostil para la vida humana. ¡Sal de ahí con rapidez si no quieres morir! [Para ver más detalles, consulta *Cómo sobrevivir a los elementos*, en la página 10.]

## DAR ÓRDENES AL PELOTÓN



Icono para seleccionar la posición defensiva del compañero

Tu pelotón es muy competente, así que sus miembros saben qué poderes utilizar para acabar con el enemigo. Para dar órdenes a ambos compañeros a la vez, resalta la posición que quieras que defiendan o el objetivo al que quieras que ataquen y pulsa . Para reunir a los compañeros en el lugar donde estés, mantén pulsado . Si solo quieres dar órdenes a un compañero cada vez, pulsa  o  para moverlo por separado y mantén pulsado el botón correspondiente para reunirte con ese compañero.

# SUBIR DE NIVEL

Cada vez que subas de nivel, aparecerá un aviso en pantalla. De este modo obtendrás puntos de habilidad, que puedes utilizar para desbloquear nuevas habilidades para el personaje.

## CÓMO INVERTIR LOS PUNTOS DE HABILIDAD



Abre el menú de pausa y selecciona HABILIDADES para gastar los puntos de habilidad.

**CONSEJO:** si alguna vez cambias de parecer respecto a cómo has invertido los puntos de habilidad, basta con que pases por la estación de reconfiguración de la Tempest para volver a empezar.

En la parte izquierda, selecciona DE COMBATE, BIÓTICOS o TECNOLÓGICOS para ver los poderes en los que puedes invertir dentro de cada categoría. Los poderes de combate se centran en la potencia de fuego; los bióticos, en la biótica en bruto; y los tecnológicos en tu omniherramienta y otras habilidades de tecnología. Combina como quieras los poderes de cada categoría para crear un pionero único.

Cuando veas un poder que te guste, mueve **L** para resaltarlo y luego pulsa **A** para invertir en él puntos de habilidad. La primera vez que hagas esto, lo desbloquearás, pero, a medida que inviertas más puntos de habilidad en él, lo mejorarás para que sea más potente. Aparecerá una nueva pantalla que te indicará los rangos disponibles del poder y cuántos puntos de habilidad cuesta cada uno; resalta uno y pulsa **A** para desbloquear el nuevo rango. Cuando hayas subido de nivel un poder unas cuantas veces, podrás elegir entre dos caminos para la habilidad, en función de tu estilo de juego.

### SUBIDA DE NIVEL AUTOMÁTICA

Si prefieres no tener que seleccionar los poderes, pulsa **X** para invertir tus nuevos puntos de habilidad en poderes y subir de nivel al personaje automáticamente. Como alternativa, puedes activar o desactivar la función de subida automática de nivel en el menú Ajustes para Ryder o para el pelotón; activarlo sube de nivel de manera automática a los personajes durante el resto de la partida [o hasta que desactives la función] para que no tengas que asignar los puntos tú.

## ASIGNACIÓN DE PODERES

Puedes usar hasta tres poderes en combate cuando los equipas en **LB**, **RB** y **LB + RB** pulsados a la vez. Para equipar un poder que te guste, resáltalo, pulsa **Y** y luego elige a qué botón [o grupo de botones] lo asignas.

La próxima vez que estés en combate, basta con que pulses ese botón [o grupo de botones] para lanzar el poder asignado.

**CONSEJO:** si tienes un poder con el que es preciso tener buena puntería, como Lanza biótica, te recomendamos que lo equipas en **LB** o **RB** para equilibrar el mando al apuntar. Si equipas estos poderes en **LB + RB**, será mucho más difícil apuntar.

## SUBIR DE NIVEL AL PELOTÓN

Tus compañeros también ganan puntos de habilidad cuando suben de nivel. Cuando visites la pantalla de habilidades, asegúrate de seleccionar a cada compañero e invertir en nuevos poderes los puntos de habilidad que haya ganado. Completar una misión de lealtad para un compañero de equipo desbloquea sus habilidades de grado superior. Abre el menú de pausa y selecciona DIARIO > ALIADOS Y RELACIONES para repasar las misiones de lealtad y otras de importancia personal para Ryder o la tripulación.

Como alternativa, pulsa **X** para subir de nivel automáticamente a un compañero.

# PERFILES

A medida que inviertas puntos de habilidad en los tres grandes grupos —de combate, bióticos y tecnológicos—, desbloquearás perfiles basados en tus elecciones. Por ejemplo, si inviertes puntos de habilidad en poderes bióticos, tarde o temprano podrás desbloquear el perfil de adepto. Esta es la manera que tiene SAM de mejorarte para los distintos tipos de combate. Abre el menú de pausa y elige PERFILES para verlos. [Si ya has jugado a algún juego de la serie *Mass Effect*™, es posible que reconozcas la mayoría de ellos como antiguas clases de personaje.]

Desde la pantalla de perfiles, puedes equipar cualquier perfil desbloqueado cuando quieras para beneficiarte de sus mejoras únicas. No estás anclado para siempre en un solo perfil; cambia de uno a otro en función de lo que requiera la situación. Hasta puedes abrir el menú de pausa durante un combate para elegir un perfil nuevo y regresar a la refriega armado con un nuevo conjunto de mejoras.

Mientras sigas invirtiendo puntos de habilidad en las áreas apropiadas, irás subiendo de nivel tus perfiles para hacerlos más poderosos todavía.

# EL VIAJE DE RYDER

Las decisiones que tomas durante *Mass Effect™: Andromeda* afectan a la manera en que se desarrolla la historia, a lo que los demás piensan de ti y al éxito de tu misión. Cuando tengas que tomar una decisión, verás que aparece una rueda de diálogo; mueve **L** para resaltar la opción que quieras y luego pulsa **A** para elegirla.

## ELECCIÓN DEL TONO

Las opciones del tono te permiten conformar el carácter único de tu personaje. ¿Tu Ryder será apasionado hasta el extremo o conservará la sangre fría, con independencia de lo que se cruce en su camino? ¿Pensará antes de actuar... o hará lo contrario?

Los tonos entre los que puedes elegir son: emocional, lógico, informal y profesional. El personaje también puede cobrar un tono impulsivo en función de cuántas veces participes en acciones de la historia. Las elecciones posibles de un diálogo no reflejarán siempre todas estas opciones, pero sí lo harán los momentos clave y las grandes decisiones.

**CONSEJO:** mira el Códice desde el menú de pausa para repasar el tono de Ryder, en función de las decisiones que hayas tomado hasta el momento. Aquí también puedes consultar el estado de tus relaciones y las decisiones más importantes que has tomado en la historia.

## ACCIONES DE LA HISTORIA

Algunas veces aparecerá una ventana de diálogo en pantalla en relación a una acción de la historia. Para tomar parte en ella, pulsa el botón cuando se te indique... o haz caso omiso del diálogo en pantalla, si así lo prefieres. Elijas o no participar en la acción de la historia, la decisión que tomes tendrá consecuencias. Cuantas más acciones de este tipo emprendas, mayor será el tono impulsivo del personaje.



# DIARIO

Ve al menú de pausa y elige DIARIO para seguir el desarrollo de tus misiones. Selecciona cualquier misión actual para seguirla en el mapa y la brújula.

## **Operaciones prioritarias**

Son misiones importantes de la historia principal que necesitarás completar para llegar hasta el final del viaje de Ryder.

## **Aliados y relaciones**

Completa estas misiones secundarias para ganarte la lealtad de tus compañeros y vivir subtramas importantes.

## **Cometidos de Heleus**

Cada sector del espacio tiene sus propios cometidos, los cuales puedes completar para explorar Heleus y hacer los planetas más viables para vivir.

## **Tareas adicionales**

Consulta estas tareas misceláneas para encontrar objetos coleccionables, fabricar, extraer minerales y mucho más.

## **Misiones completadas**

Repasa las misiones que ya has finalizado.

# LEALTAD DEL PELOTÓN

Para desbloquear el grado superior de habilidades de un compañero, debes ganarte su lealtad. Reclútalos, aprende a conocerlos conversando y completa las misiones de lealtad para ganarte su confianza. En algunos casos, la amistad puede convertirse en amor si así lo quieres. Las misiones de lealtad se encuentran en tu diario, bajo Aliados y relaciones.

# MULTIJUGADOR

Juega en modo cooperativo con tus amigos u otros jugadores de *Mass Effect: Andromeda* mediante el matchmaking en red. Puedes pasar a jugar partidas multijugador desde el menú principal, el menú de pausa o siempre que haya una misión de APEX disponible durante la campaña para un jugador.

## NIVELES DE DIFICULTAD

En multijugador, los niveles de dificultad van de Bronce (el más fácil) a Oro (el que supone un mayor desafío). Puedes configurar la dificultad al inicio de cada partida, tanto en las partidas rápidas como en las personalizadas.

## PARTIDA RÁPIDA

Elige Partida rápida para buscar a otros jugadores y ponerte a jugar mediante el matchmaking en red.

## PARTIDA PERSONALIZADA

¿Quieres jugar con tus amigos? Elige PARTIDA PERSONALIZADA para crear una sala privada donde podrás invitarlos a participar.

Primero configura la partida; puedes elegir la dificultad, el mapa e incluso el enemigo contra el que lucharéis. Cuando estés en la sala, selecciona un espacio disponible y, en la nueva pantalla que aparezca, elige a un jugador para invitarlo a que se una.

Estas partidas están pensadas para cuatro jugadores, pero si no tienes tres amigos más a los que invitar, invita a los que estén disponibles y cambia la partida de privada a pública. El juego utilizará el matchmaking en red para completar el grupo.

## SELECCIÓN DE PERSONAJE

Elige a un personaje para el modo multijugador. Aunque hay varios personajes humanos disponibles desde el principio, desbloquearás más (incluidos personajes alienígenas) a medida que avances en este modo.

Resalta a un personaje para ver los detalles de este en el lado derecho de la pantalla. Pulsa **X** para ver sus habilidades; si los has llevado antes, aquí es donde podrás subirlos de nivel. Cuando encuentres un personaje que te guste, pulsa **A** para seleccionarlo para tu próxima partida multijugador.

## PERSONALIZACIÓN DEL PERSONAJE

Elige el equipamiento y la armadura del personaje. Resalta un espacio vacío, pulsa **A** y luego selecciona el arma o la armadura con que quieras llenar el espacio.

## PRESTIGIO

Cuando llesves a cualquier personaje en concreto en multijugador, ganarás PX para obtener la bonificación de estadísticas de ese personaje, como pueden ser Regeneración de salud o Escudos máximos, en función de la clase a la que pertenezcas. Una vez hayas ganado suficientes PX para una bonificación de estadísticas en concreto, dicha estadística aumentará para todos tus personajes multijugador. Por ejemplo, si llevas a un personaje con la bonificación de estadísticas de salud, ganando suficientes PX de Prestigio con ese personaje conferirás dicha bonificación a todos tus personajes.

Selecciona PRESTIGIO para ver tus avances en cada bonificación de estadísticas.

## DESAFÍOS

En Prestigio, selecciona DESAFÍOS para acceder a los objetivos especiales que te conceden más recompensas en el multijugador de *Mass Effect: Andromeda*. Completa desafíos menores —como infligir cierta cantidad de daño, reanimar a los compañeros de equipo o conseguir matar a suficientes enemigos con un arma en concreto— para ganar puntos para los desafíos principales. Completando los desafíos principales obtienes recompensas, como títulos y estandartes especiales.

También puedes comprobar tu clasificación en los marcadores de desafíos y ver el puesto que ocupas entre tus amigos, en tu región y entre los jugadores de todo el mundo.

# EQUIPOS DE ASALTO

Consulta Misiones de APEX, que también están disponibles en la campaña para un jugador. Resalta una misión para ver los detalles sobre esta en la parte derecha de la pantalla, incluidos los rasgos de misión, las recompensas y el tiempo que tardará un equipo de asalto en completarla.

Desde ahí también puedes pulsar **A** para seleccionar y enviar a un equipo de asalto o pulsar **Y** para completar la misión tú mismo en multijugador. Estas misiones multijugador tienen ajustes personalizados e incluso mapas personalizados, y las recompensas por completarlas en multijugador incluyen fondos de la misión y recompensas especiales de un jugador para Ryder.

# TIENDA

Selecciona TIENDA para examinar y adquirir paquetes, objetos y recompensas. Los créditos y los fondos de la misión que tengas se muestran en la esquina superior derecha de la pantalla, para que siempre sepas exactamente cuánto tienes para gastar. Cuando tengas suficientes fondos, resalta un artículo en la tienda y pulsa **A** para adquirirlo.

# DINERO

## CRÉDITOS

Cuando juegues partidas multijugador, ganarás créditos. Puedes gastar estos créditos en paquetes de cartas, que contienen consumibles, armas, nuevos personajes y otros objetos que tus personajes multijugador podrán utilizar. Los paquetes de cartas de más calidad te garantizan cierto contenido; por ejemplo, puede que obtengas un paquete de cartas que te dé al menos un arma rara. No obstante, no sabrás con exactitud qué has conseguido hasta que lo abras.

**CONSEJO:** también puedes comprar artículos en la tienda con dinero real.

## FONDOS DE LA MISIÓN

Jugando misiones de APEX en multijugador obtienes fondos de la misión. También puedes ganarlos en las misiones de los equipos de asalto del modo para un jugador.





Estos fondos los tienes disponibles tanto en el modo para un jugador como en el multijugador. En la campaña para un jugador, usarás los fondos de la misión para reclutar a nuevos equipos de asalto o comprarles un equipamiento mejor a los que ya tengas. En multijugador, puedes gastarlos en objetos concretos de la tienda, en vez de tener que confiar en la suerte para que te salga en un paquete de cartas.


## JUGAR UNA PARTIDA



En *Mass Effect: Andromeda*, las partidas multijugador constan de siete oleadas. Aunque combatirás contra enemigos en cada oleada, las oleadas tercera y sexta incluirán además objetivos especiales, como piratear algo o proteger un punto de ruta. Tras completar el objetivo de una oleada, ganarás una valoración en estrellas que indicará tu grado en función de tu competencia. La última oleada de cada partida es una extracción, durante la cual tendrás que llegar a un punto de evacuación con vida.

**CONSEJO:** recibirás más recompensas por completar la tercera y sexta oleadas, y por terminar la partida. Intenta llegar todo lo lejos que puedas.

Verás tu arma, salud y escudos en el visor, tal y como lo harías en el modo para un jugador. No obstante, en la esquina inferior izquierda de la pantalla, los iconos de los botones de dirección están asociados a suministros multijugador especiales; pulsa  para reponer tu salud y escudos,  para reponer munición y baterías,  para preparar el lanzacohetes Cobra, o  para reanimarte cuando te estés desangrando. Solo puedes usarlos un número de veces limitado, así que elige con cuidado cuándo los utilizas.

No pierdas de vista el visor para buscar depósitos de munición o identificar dónde se encuentran tus compañeros en el campo de batalla. Entre oleada y oleada, corre a buscar depósitos de munición para asegurarte de estar bien abastecido. Si un compañero de equipo cae en combate, tendrás un tiempo limitado para llegar hasta él y reanimarlo manteniendo pulsado . Si caes y mueres antes de que te reanimen, entrarás en el modo Espectador hasta que acaben la oleada tercera o sexta o hasta que acabe la partida, si te encuentras en la oleada de extracción.

Al final de la partida, verás una pantalla que muestra los progresos que han hecho todos los jugadores hacia el siguiente nivel. Los PX que ganas en una partida se dividen entre todos los miembros del equipo. Consulta la mitad inferior de la pantalla para ver los progresos que has hecho y la bonificación de Prestigio que tienes en cada momento.

# GARANTÍA

**Nota:** La garantía no es válida para los productos de descarga digital.

## GARANTÍA LIMITADA

Electronic Arts garantiza al comprador original de este producto que el soporte de grabación en el que se ha grabado el producto no sufrirá defecto alguno de materiales ni de fabricación, en un periodo de **90 días** a partir de la fecha de la compra original. Durante este periodo, los soportes de grabación defectuosos serán sustituidos siempre y cuando el producto original se devuelva a Electronic Arts\* junto con el justificante de compra, una descripción de los defectos por escrito, nombre, dirección y teléfono de contacto. Esta garantía es adicional y no afecta a ninguno de sus derechos estatutarios en modo alguno. Esta garantía no es aplicable a los programas informáticos en sí mismos, que se proporcionan "tal cual", ni tampoco es aplicable y se declarará nula si el defecto del soporte ha sido originado por abuso, uso indebido, negligencia, pérdida, daños o desgaste por uso.

## DEVOLUCIONES TRAS LA GARANTÍA

Transcurrido el periodo de 90 días de garantía, se sustituirá el soporte dañado, siempre y cuando haya existencias y si el soporte original se devuelve a Electronic Arts\* junto con el justificante de compra y el ingreso en cuenta o transferencia bancaria por valor de 15€ por cada disco a sustituir. Recuerde incluir una descripción completa del defecto, su nombre, dirección y un número de teléfono de contacto.

Para más información, dudas o preguntas sobre las sustituciones de garantía u otros temas técnicos, contáctenos en nuestra web: [help.ea.com/es](http://help.ea.com/es) o en nuestro número de teléfono **911230490**.

**\* En España, enviar a:**

**Electronic Arts** – Apartado de Correos 50810, 28080 Madrid, España

**Nota:** se recomienda el envío por correo certificado.

# ¿NECESITAS AYUDA?

El equipo de atención al cliente de EA tiene como objetivo garantizar que disfrutas al máximo de tu juego, en cualquier momento y en cualquier lugar. Tanto online y en los foros de la comunidad, como por medio de chat o teléfono, nuestros expertos están a tu disposición para ayudarte.

## ASISTENCIA ONLINE

Si quieres acceder al instante a los artículos de ayuda y de preguntas más frecuentes, visita [help.ea.com/es](http://help.ea.com/es). Lo actualizamos a diario, así que haz clic aquí para ver los problemas más recientes y su solución.

## ASISTENCIA TELEFÓNICA

También tienes ayuda disponible los 5 días de la semana, de 12.00 h a 21.00 h a través del número de teléfono **911 230 490** [las llamadas se cobrarán a la tarifa habitual de tu proveedor de telecomunicaciones].