

XBOX ONE

MASS  
EFFECT™  
ANDROMEDA

BIOWARE™





**AVERTISSEMENT** Avant de jouer à ce jeu, lisez les manuels de la console Xbox One et de ses accessoires pour les informations importantes relatives à la sécurité et à la santé. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Avertissement de Santé : Crise d'épilepsie liée à la photosensibilité**

#### **I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

#### **II. Avertissement important relatif à la santé : épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie entraînant des pertes de conscience dues à des stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédents médicaux ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Les symptômes peuvent comprendre les suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles du visage, mouvement involontaire des bras ou des jambes, trouble de l'orientation, confusion, perte momentanée de conscience ou convulsions pouvant entraîner des blessures suite à une chute ou un choc avec des objets à proximité.

**Si vous présentez un de ces symptômes, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.**

Les parents doivent être particulièrement attentifs quant à la survenue de ces symptômes chez leurs enfants ou adolescents, plus vulnérables à de telles crises, en observant leur comportement ou en s'en enquérant auprès d'eux.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

# SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	FABRICATION.....	15
TOUTES LES COMMANDES.....	4	COMBAT.....	17
CRÉER VOTRE PERSONNAGE.....	6	L'AVENTURE DE RYDER.....	24
PRENDRE VOS MARQUES.....	7	MULTIJOUEUR.....	26
EXPLORATION.....	8	GARANTIE.....	31
VIABILITÉ D'ANDROMÈDE.....	12	BESOIN D'AIDE ?.....	32

## INTRODUCTION

Poussées par le désir de coloniser la galaxie d'Andromède, des milliers de personnes ont entrepris un long voyage en quête de leur nouveau foyer. Vous êtes l'une d'entre elles. Mais en vous réveillant après 600 ans de stase, c'est la déception : la planète qui devait vous accueillir, Habitat 7, est loin d'être aussi verdoyante et hospitalière que prévu.

Il vous appartient désormais de prendre la relève du Pionnier afin de trouver une planète d'accueil pour l'humanité dans le secteur Héléus de la galaxie d'Andromède. Avec l'aide de votre intelligence artificielle, SAM, et d'une équipe d'experts, vous allez explorer les planètes du secteur dans l'espoir de les rendre habitables.

L'Initiative Andromède dépend de vous.















# TOUTES LES COMMANDES

Ces commandes correspondent à la configuration par défaut de la manette. Vous pouvez la modifier dans le menu Pause > Partie > Paramètres > Commandes > Configuration.

Regarder	
Se déplacer	
Courir	[maintenir vers l'avant]
Sauter	
Franchir/Grimper/Escalader [près d'un rebord]	
Vol stationnaire	[appuyer et maintenir]
Esquiver	
Interagir	[maintenir]
Utiliser le scanner	
Changer la caméra d'épaule	
Visée précise	
Tirer	
Recharger	
Équiper la dernière arme	[maintenir]
Ouvrir la roue des armes	Touche <b>Affichage</b>
Rengainer l'arme	Touche <b>Affichage</b> [maintenir]
Corps-à-corps [près d'une cible]	
Pouvoir 1	
Pouvoir 2	
Pouvoir 3	
Ordonner à un coéquipier d'attaquer/ prendre position	/
Ordonner aux deux coéquipiers d'attaquer/prendre position	

Rappeler un coéquipier	 [maintenir]
Rappeler les deux coéquipiers	 [maintenir]
Menu Pause	Touche <b>Menu</b>

### COMMANDES DU NOMADE

Regarder	
Recentrer la caméra	
Tourner	
Accélérer	
Freiner/marche arrière	
Frein à main	
Sauter	
Turbo	
Activer/désactiver mode tout-terrain	
Allumer/éteindre les phares	
Activer/désactiver l'ordinateur minier	
Lancer un drone excavateur	
Sortir du véhicule	
Retourner à bord du <i>Tempête</i>	 [maintenir]

# CRÉER VOTRE PERSONNAGE

La première étape de votre aventure consiste à créer votre personnage. À partir du menu principal, vous pouvez choisir d'incarner Scott Ryder ou Sara Ryder. Ils sont tous les deux dotés d'une apparence par défaut et d'une histoire personnelle. Vous pouvez également créer votre protagoniste grâce à la personnalisation du personnage.

## PERSONNAGE PERSONNALISÉ

Pour créer votre propre personnage, sélectionnez CRÉER PERSONNAGE PERSONNALISÉ dans le menu principal. Vous pouvez alors choisir son sexe, son apparence, sa formation, et plus encore. Utilisez **L** pour passer d'une option à l'autre sur la gauche de l'écran, puis appuyez sur **A** pour commencer à personnaliser cet aspect.

## PERSONNALISER VOTRE FRÈRE/SŒUR

Dans cette partie, vous pouvez également choisir l'apparence par défaut de votre frère ou votre sœur ou lui offrir une apparence personnalisée.

## PERSONNALISER VOTRE HISTOIRE

Vous pouvez indiquer si, dans la trilogie, votre commandant Shepard était un homme ou une femme.

### CHOISIR VOTRE FORMATION

Différents antécédents de formation sont disponibles pour votre personnage. Ils comprennent chacun une histoire personnelle, un pouvoir de départ et des compétences déverrouillées. Au fil du jeu, vous pourrez choisir de quelle façon votre personnage se comporte avec les autres et comment il se bat, en fonction de vos décisions et des catégories dans lesquelles vous investissez vos points de compétence. C'est là que vous commencez à façonner votre Ryder.

# PRENDRE VOS MARQUES

## LE NEXUS

Le Nexus est une station spatiale où vous trouverez des représentants de toutes les arches à la recherche d'un nouveau foyer dans Andromède. Cet endroit centralise les recherches, les réparations et le stockage, tout en permettant à toutes les espèces de se retrouver. Votre vaisseau, le *Tempête*, peut s'amarrer au Nexus quand vous désirez vous y rendre.

## LE TEMPÊTE

Le *Tempête* est votre vaisseau : il s'agit donc à la fois de votre moyen de transport et de votre base principale. Vous pouvez changer de tenue dans vos quartiers, fabriquer de nouveaux objets au centre de recherche, faire sortir des colons de stase, envoyer des groupes d'assaut en mission, consulter la carte de la galaxie pour planifier un itinéraire vers une nouvelle planète, ou encore faire connaissance avec vos coéquipiers, entre autres.

## SAM

SAM est votre système opérationnel personnel. Grâce à un implant, il surveille le fonctionnement interne de votre corps et peut améliorer vos compétences à l'aide des profils [plus d'infos dans Profils, page 22]. Il vous aide également à identifier les objets inconnus que vous scannez au cours de votre exploration. Si vous avez besoin de discuter en privé avec SAM, rendez-vous au bloc SAM situé sur le Nexus.

# EXPLORATION

Votre rôle de Pionnier consiste à trouver un endroit accueillant pour l'humanité. Vous allez donc devoir chercher de nouvelles planètes. Certaines fourniront des ressources, d'autres pourraient devenir votre nouveau foyer. Outre le *Tempête*, vous disposez d'un véhicule terrestre et de nombreuses compétences pour explorer ces territoires inconnus.

## CARTE DE LA GALAXIE



Sur le pont du *Tempête*, ouvrez la carte de la galaxie lorsque vous voulez chercher des ressources ou examiner une nouvelle planète de près.

La carte de la galaxie affiche d'abord votre emplacement actuel. Appuyez sur **B** pour dézoomer et afficher le système ; utilisez **I** pour sélectionner une autre planète environnante et appuyez sur **A** pour planifier un itinéraire. Sinon, appuyez de nouveau sur la touche **B** pour dézoomer au-delà de la carte du secteur et planifier des itinéraires vers d'autres systèmes dans le secteur Hélius.

Sélectionnez un lieu pour voir le pourcentage d'exploration déjà accompli.

### SCANNER DES PLANÈTES ET DES SYSTÈMES STELLAIRES

Certains systèmes stellaires et planètes comprennent des anomalies que vous pouvez scanner. Dans le cas des planètes, vous pouvez aussi repérer une zone d'atterrissage qui vous permettra de la visiter. Pour trouver un point d'atterrissage ou une anomalie sur une planète, appuyez et maintenez **U** pour activer votre scanner, puis utilisez **I** pour le diriger. Une fois l'endroit ou l'anomalie détectés, appuyez sur **RT** pour envoyer une sonde, pour trouver des ressources ou autres éléments intéressants, ou faire atterrir le *Tempête*.



# LE NOMADE

Une fois sur une planète, le Nomade vous permet de vous déplacer à la surface. Ne vous en éloignez pas trop et améliorez-le dès que possible, car ce n'est pas seulement un moyen de transport : c'est aussi une protection contre les éléments et autres menaces potentielles ! Pensez à surveiller les boucliers et l'état du Nomade lorsque vous pénétrez dans des environnements hostiles.

**ASTUCE :** *Vous pouvez appeler le Nomade depuis n'importe quels avant-postes ou stations avancées.*

## MODE TOUT-TERRAIN

Lorsque vous voulez monter une pente raide à bord du Nomade, appuyez sur **LB** pour passer en mode tout-terrain. Grâce à ses six roues motrices, le Nomade parviendra plus facilement à bout de l'obstacle. Une fois sur terrain plat, appuyez de nouveau sur **LB** pour revenir en mode deux roues motrices, beaucoup plus rapide que le mode tout-terrain.

## EXTRACTION MINIÈRE

À bord du Nomade, appuyez sur **↵** pour allumer l'ordinateur minier et voir les gisements minéraux dans les environs. Les stations avancées vous permettent également de découvrir l'emplacement de sites d'extraction intéressants. À proximité d'un gisement, appuyez sur **RB** pour lancer un drone excavateur. Vous pourrez obtenir de précieuses ressources de cette façon !

**ASTUCE :** *Vérifiez bien que vous êtes à l'emplacement optimal lorsque vous lancez le drone excavateur, car il absorbe les minéraux de la zone, mais ne récolte tout qu'à l'endroit précis où vous vous trouvez.*

# TROUVER VOTRE CHEMIN

## CARTE

Lorsque vous voulez savoir où aller ou marquer un nouvel objectif, ouvrez le menu pause (touche **Menu**) et sélectionnez la carte. Elle vous permet de voir votre position actuelle, les objectifs suivis et les divers points d'intérêt. Utilisez **L** pour vous déplacer sur la carte. Si vous voulez marquer une destination précise, sélectionnez un point de la carte et appuyez sur **A** pour le faire apparaître sur votre boussole. Appuyez sur **A** pour supprimer une destination de la boussole.

Pour mieux comprendre la carte, appuyez sur **X** pour consulter la légende. Différents points représentent les avant-postes, les destinations, les marchands avec qui vous pouvez interagir, etc.

## BOUSSOLE

La boussole située en haut de l'écran vous permet de voir vos objectifs actuels, les points d'intérêt et les ennemis à proximité. Si vous suivez un objectif, il apparaîtra sous la forme d'une étoile sur votre boussole pour que vous puissiez le repérer facilement.

## SE DÉPLACER SUR LE TERRAIN

Ryder peut se déplacer à pied de bien des manières. Pour sprinter, maintenez **←** vers l'avant. Pour sauter par-dessus un obstacle ou grimper sur quelque chose, appuyez sur **B** quand vous approchez. Une indication apparaîtra à l'écran quand vous serez suffisamment près pour le faire. Appuyez sur **A** pour sauter et activer vos micropropulseurs. Sautez en sprintant pour franchir une plus longue distance.

### DÉPLACEMENTS DANS LES AIRS



Au combat, vos micropropulseurs vous permettent de prendre de la hauteur pour vaincre vos ennemis ! Maintenez **A** pour vous élever plus haut que lors d'un saut normal, et appuyez et maintenez **↑** pour effectuer un vol stationnaire. Vous pouvez tirer sur vos ennemis ou appuyer sur **B** pour esquiver.




## SURVIVRE AUX ÉLÉMENTS

Les planètes que vous allez explorer ne sont pas toujours accueillantes pour les Humains : l'environnement peut présenter des dangers, comme des températures glaciales ou des radiations. Dans ce genre d'environnement, vous verrez une jauge apparaître en bas à gauche de l'écran. Elle indique l'état de vos systèmes de survie. Surveillez-la et mettez-vous hors de danger avant qu'elle ne soit complètement épuisée. Une fois la jauge vide, c'est votre bouclier qui commencera à diminuer, et ensuite, votre santé !

**ASTUCE :** Utilisez des consommables pour supporter les éléments ou montez à bord du Nomade, dont les systèmes de survie sont plus robustes que ceux de Ryder à pied. Vous survivez plus longtemps dans le Nomade qu'à l'extérieur, et vous pouvez l'améliorer pour le rendre encore plus résistant aux éléments.

# SCANNER




Utilisez votre scanner pour identifier des objets inconnus, et éventuellement des ressources, avec l'aide de SAM. Appuyez sur  pour activer votre scanner, puis appuyez sur  pour scanner une cible. Vous pouvez aussi vous déplacer avec le scanner activé pour explorer.

Lorsque vous vous trouvez près d'un élément que vous pouvez scanner, une image apparaît en bas à gauche de l'écran pour vous inviter à appuyer sur . Ouvrez votre scanner et promenez-vous sur le terrain tout en déplaçant le scanner à l'aide de  pour trouver le point d'intérêt. Votre réticule passera du rouge au vert lorsque vous viserez le point. Approchez-vous et appuyez sur  pour le scanner !

## DÉCRYPTAGE ET INTERFAÇAGE

Au cours de votre exploration, vous découvrirez de nombreuses énigmes à résoudre. Selon les endroits, il vous faudra interagir avec des appareils aliens, scanner d'étranges glyphes ou encore pirater des générateurs.

### Décryptage

Résolvez un casse-tête à base de glyphes aliens. Dans la grille de glyphes, sélectionnez un espace vide et appuyez sur  ou  pour faire défiler les glyphes disponibles jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous voulez placer à cet endroit. Recommencez pour chaque emplacement vide jusqu'à ce que la grille soit remplie. Il ne peut y avoir qu'un seul glyphe de chaque type par ligne et par colonne ! Quand vous pensez avoir résolu le casse-tête, appuyez sur  pour valider votre réponse.

**Attention :** Dans certains cas, vous devrez trouver les glyphes cachés dans les environs à l'aide du scanner avant de vous lancer dans le décryptage.

### Interfaçage

L'interfaçage vous permet de contrôler les appareils reliquats. Placez-vous près d'une console reliquate pour faire apparaître une sphère dotée de lignes indiquant l'emplacement de divers appareils reliquats dans les environs. La console contrôle tous ces appareils. Si sa ligne bleue est brillante, l'appareil est actif ; si elle n'émet qu'une lueur faible, c'est qu'il est inactif. En piratant la console reliquate, vous prenez le contrôle de ces appareils. Vous pouvez par exemple ouvrir une porte ou faire passer une tourelle ennemie à votre service, en fonction de ce que la console commande.

# VIABILITÉ D'ANDROMÈDE

Votre tâche consiste à rendre la galaxie d'Andromède habitable pour tous ceux qui dépendent de vous. Il s'agira parfois de jouer les diplomates en rencontrant des espèces aliens et en installant des colonies en collaboration avec les autochtones. Dans d'autres cas, il faudra vous battre pour la survie de tous. Vous devrez également trouver des ressources et construire de nouveaux foyers pour les colons.

## QU'EST-CE QUE LA VIABILITÉ ?

Au fil de votre exploration et de vos activités visant à coloniser des planètes, comme les recherches sur les technologies aliens ou l'élimination de menaces, vous obtiendrez des points de viabilité d'Andromède, les PVA. Ils récompensent la qualité de votre travail de Pionnier. Gardez la viabilité à l'esprit, vous ne devez pas oublier que votre mission principale est de trouver une terre d'accueil pour votre peuple.

**ASTUCE :** Ouvrez le menu pause et sélectionnez VIABILITÉ pour consulter vos PVA, le niveau du Nexus et la viabilité de chaque planète.

## NIVEAU DU NEXUS

Les PVA que vous gagnez au fil de votre progression font augmenter le niveau du Nexus. Le niveau actuel du Nexus s'affiche en haut à droite de tous les menus.

**ASTUCE :** Le Nexus passe au niveau supérieur chaque fois que vous fondez un avant-poste sur une planète.

Les personnes pour lesquelles vous vous efforcez de trouver un foyer sont pour la plupart endormies dans leur module de stase, en sécurité en attendant qu'une planète soit prête à les accueillir. À chaque fois que le Nexus passe un niveau, utilisez le gestionnaire des PVA du *Tempête* ou du Nexus pour faire sortir un groupe de stase et ainsi obtenir son aide. Choisissez bien : chaque groupe a des compétences précises en sciences, commerce ou défense qui vous seront utiles pour certaines activités.

## VIABILISER LES PLANÈTES

Les PVA représentent la réussite globale de votre tâche de Pionnier dans le secteur Héléus, mais vous pouvez aussi consulter le niveau de viabilité atteint par une planète en particulier. Chaque fois que vous accomplissez une tâche en rapport avec la colonisation, vous gagnez à la fois des PVA et un certain pourcentage de viabilité pour la planète sur laquelle vous vous trouvez. De nombreux facteurs influent sur la viabilité d'une planète, comme la stabilité politique, les menaces locales, ou même la température.

Pour consulter la viabilité d'une planète, ouvrez la carte quand vous êtes sur place, ou accédez à la carte de la galaxie à bord du *Tempête* et sélectionnez la planète en question. Le pourcentage indiqué représente votre progression pour faire de cette planète un lieu habitable. Vous pouvez également consulter la viabilité de chaque planète dans le menu Viabilité, accessible dans le menu pause.

Rendre une planète plus viable pour les Humains offre de nombreux avantages.

## AVANT-POSTES ET STATIONS AVANCÉES

Vous pouvez implanter des stations avancées puis un avant-poste sur les planètes que vous viabilisez afin d'y avoir une base.

### Stations avancées

Lorsque vous atterrissez sur une nouvelle planète, vous pouvez installer une station avancée pour qu'elle vous serve de base. Le *Tempête* déploie automatiquement des stations avancées à la surface lorsque vous vous trouvez près d'un emplacement de station avancée. Une notification s'affiche alors. À partir de la carte, vous pouvez voyager instantanément jusqu'à une station avancée pour vous ravitailler, changer de coéquipiers ou d'équipement et vérifier si les environs recèlent ou non des ressources minières.

### Avant-postes

Une fois que la viabilité d'une planète atteint 40 %, vous pouvez construire un avant-poste. Ces endroits sont essentiels pour augmenter la viabilité d'une planète, car des colons s'y installeront. Ils pourraient même avoir des missions à confier ! Chaque avant-poste dispose également d'un centre de recherche où vous pouvez fabriquer de nouveaux objets.

**ASTUCE :** *Vous pouvez voyager instantanément vers des avant-postes, ils vous offrent les mêmes fonctions que les stations avancées (changement de coéquipiers, ravitaillement, etc.).*

## AVANTAGES DE VIABILITÉ : COLONS

Rendre une planète plus habitable peut également vous permettre de faire sortir de stase des groupes spéciaux, spécifiquement destinés à cet endroit. Les colons qui les composent auront des avantages liés à ceux de la planète.

# DONNÉES DE RECHERCHE

La recherche vous permet de découvrir de précieuses informations et ressources. À bord du *Tempête*, vous pouvez scanner des planètes entières ; sur le terrain, vous pouvez scanner des formes de vie et des technologies uniques, et obtenir des informations à leur sujet pour gagner des points de données de recherche. Vous trouverez trois types de données de recherche au cours de votre exploration : les données de la Voie lactée, qui concernent la galaxie de la Voie lactée et sa technologie ; les données d'Héléus, provenant des technologies kert et angara ; et enfin, les données reliquates qui proviennent de la technologie des Reliquats.

Vous pouvez dépenser vos points de données de recherche dans un centre de recherche, dans un avant-poste, une station avancée ou à bord du *Tempête*, afin de déverrouiller de nouveaux plans et d'accéder à de puissantes améliorations. [Plus d'info dans Fabrication, page 15.]

# GROUPES D'ASSAUT

Rendez-vous dans un centre de recherche pour déployer vos groupes d'assaut. Ces unités militaires peuvent être envoyées en missions de combat, de défense ou d'exploration. Ces missions prennent un certain temps, dans le monde réel. Quand les groupes d'assaut reviennent, vous verrez s'ils ont réussi ou échoué. En cas d'échec, ils obtiennent un peu d'EXP, mais une réussite leur en offre beaucoup plus, ainsi qu'une récompense spéciale pour Ryder. Consultez les détails de la mission pour voir quelle récompense vous pouvez recevoir : crédits, armes ou armures rares.

Ces missions vous permettent également de gagner des fonds de mission, que vous pouvez ensuite utiliser pour recruter de nouveaux groupes d'assaut, leur acheter de l'équipement ou acheter des objets dans le mode multijoueur. [Plus d'info dans Multijoueur, page 25.]

En gagnant de l'expérience et des niveaux, les groupes obtiennent des caractéristiques en fonction de leurs compétences. Par exemple, un groupe d'assaut peut avoir un bonus pour les missions furtives, alors qu'un autre commencera la mission avec l'un de ses membres blessés. Choisissez bien à chaque mission, et assurez-vous que tout le monde soit en pleine forme pour ce qui l'attend !

**ASTUCE :** *Les missions de groupe d'assaut sont disponibles pendant une durée limitée. Vérifiez pendant combien de temps les missions sont disponibles, et effectuez celles qui vous intéressent tant qu'il est temps ! Si une mission arrive à expiration, elle sera remplacée par une autre.*

## MISSIONS DE L'APEX

Pour certaines missions de groupe d'assaut, vous pouvez choisir d'envoyer l'APEX. Cette option facultative vous fait passer immédiatement en mode multijoueur, en sauvegardant votre partie pour que vous puissiez reprendre le mode solo une fois la mission terminée. Ces missions comprennent des paramètres particuliers. En les effectuant en multijoueur, Ryder peut obtenir des récompenses pour la campagne solo ainsi que des fonds de mission à utiliser en multijoueur comme en solo. (Plus d'infos dans Multijoueur.)

## FABRICATION

Rendez-vous dans un centre de recherche pour déverrouiller des plans et fabriquer des objets à partir des données et des ressources que vous avez découvertes. Vous pouvez créer des armes plus puissantes ou des armures plus résistantes. Vous pouvez même personnaliser vos armes et armures à l'aide d'améliorations qui modifient la façon dont elles fonctionnent. De cette façon, vous obtenez un résultat unique et parfaitement adapté à votre utilisation.

## RECHERCHE

Dans un centre de recherche, sélectionnez RECHERCHE pour dépenser des points de données de recherche afin de déverrouiller de nouveaux plans pour armes et armures. Les améliorations y sont aussi disponibles. Ce sont des matériaux rares que vous pouvez incorporer aux plans afin de les modifier ou de les rendre plus puissants.

Appuyez sur **LB** ou **RB** pour parcourir les onglets indiquant les catégories d'objets disponibles pour la recherche. Les objets disponibles se trouvent sur la gauche de l'écran. Sélectionnez-en un pour afficher sa description à droite, ainsi que les matériaux nécessaires pour le déverrouiller et le nombre que vous possédez déjà.

# DÉVELOPPEMENT

Rendez-vous sur l'écran Développement pour fabriquer des objets. C'est ici que vous verrez vos dernières acquisitions, parfois issues de vos recherches. Vous pourrez les assembler pour construire ce que vous voulez. Vous pouvez également ajouter des améliorations aux objets lorsque vous les créez. Dans certains cas, il est même possible d'incorporer plusieurs améliorations afin de personnaliser une arme à plus d'un égard.

Pour lancer la fabrication, parcourez les onglets regroupant les objets déverrouillés par catégories en appuyant sur **LB** ou **RB**. Des nombres sous les icônes indiquent combien d'objets peuvent être fabriqués dans une catégorie donnée.

Utilisez **L1** pour sélectionner un objet sur la gauche de l'écran pour afficher sa description, les matériaux nécessaires pour le développer et le nombre de ces matériaux que vous possédez déjà. Vous pouvez aussi appuyer sur **X** pour étudier plus précisément quelles ressources sont requises pour ce projet, et où les trouver. Si vous voyez quelque chose qui vous plaît, appuyez sur **A** pour le développer. Voyons quelles créations uniques vous allez fabriquer !

**ASTUCE :** Si un message indique que vous n'avez aucun projet disponible dans la section Développement, retournez dans Recherche pour voir s'il n'y aurait pas des objets à déverrouiller. Après avoir déverrouillé quelque chose, revenez en mode Développement pour le fabriquer !



# COMBAT

Que vous le vouliez ou non, il arrive que l'usage de la force soit nécessaire.

## LES BASES

Au combat, Ryder se sert automatiquement des coins ou des objets bas pour se mettre à couvert dès que son arme est dégainée. Pour sortir d'une couverture appuyez sur **D** pour viser, puis appuyez sur **RT** pour tirer. Vous pouvez aussi tirer à l'aveugle en restant à l'abri, sans viser : appuyez seulement sur **RT**. Ce genre de tir est bien moins efficace que lorsque vous visez avant de tirer, mais c'est généralement plus sûr quand les tirs ennemis pleuvent !

Utilisez la boussole située en haut de l'écran pour suivre la position des ennemis pendant le combat. Vous pouvez également voir la santé de chaque ennemi (et leurs boucliers, le cas échéant) sous la forme d'une jauge au-dessus de sa tête.

## CHOIX DES COÉQUIPIERS ET DE L'ÉQUIPEMENT

Avant de quitter le *Tempête* pour partir en mission, vous pouvez choisir les armes à feu et de corps-à-corps que vous allez emporter. Vous pouvez choisir n'importe laquelle de vos armes, les catégories ne sont pas limitées ! Sélectionnez un emplacement d'arme et appuyez sur **A** pour l'ouvrir, puis faites votre choix parmi les armes disponibles à gauche de l'écran.

Tenez compte du poids de chaque arme, car ce facteur influe sur la vitesse de recharge de vos pouvoirs. Plus votre équipement est lourd, plus il vous faut de temps pour recharger vos capacités. En haut de l'écran principal de l'équipement, vous pouvez voir à quel point votre sélection actuelle d'armes influe sur la vitesse de recharge des pouvoirs.

Une fois votre équipement choisi, appuyez sur **LB** ou **RB** pour passer à la sélection de votre armure, de vos consommables et de vos coéquipiers. Vous pouvez toujours avoir deux coéquipiers à vos côtés. Certaines missions vous en imposeront un, et d'autres vous permettront de choisir les deux.

## MODS

Lorsque vous choisissez votre équipement, appuyez sur **X** afin de sélectionner des mods d'armes pour vos armes ou des mods de fusion pour votre plastron. Ils permettent d'améliorer vos capacités de diverses façons : en vous offrant davantage de santé ou une plus grande précision, par exemple. Attention tout de même, les mods de fusion peuvent demander des compromis, comme un bonus de santé obtenu en échange d'une pénalité sur l'efficacité d'une arme. Choisissez vos mods en fonction de votre façon de jouer !

## ATH



## ARME ACTUELLE

L'icône indique votre arme actuellement équipée, le nombre de tirs restants avant de devoir recharger, et la quantité totale de munitions disponibles pour cette arme avant de devoir trouver une cache de munitions. Appuyez sur **X** pour recharger votre arme.

## ROUE DES ARMES

Appuyez sur la touche **Affichage** pour ouvrir la roue des armes. Utilisez **LB** pour sélectionner l'arme dont vous souhaitez vous équiper. Vous pouvez également changer de profil actif.

## PLUS DE MUNITIONS ?

Quand votre arme actuelle est à court de munitions, Ryder passera automatiquement à une autre arme. Vous pouvez modifier ce paramètre dans Pause > Partie > Paramètres si vous préférez que Ryder garde son arme actuelle quoi qu'il arrive. Pour faire le plein de munitions, approchez-vous d'une cache de munitions. Vous pourrez les repérer dans l'environnement grâce à leurs petites lumières.

## BOUCLIER

Surveillez votre bouclier bleu en bas de l'écran. Lorsque vous subissez des dégâts, votre bouclier s'épuise petit à petit. Une fois qu'il est vide, c'est votre santé qui trinque à chaque tir !

**ASTUCE :** Si vous remarquez que votre bouclier se vide, écarter-vous un moment de la ligne de tir pour qu'il puisse se recharger.

## SANTÉ

La jauge rouge en bas de l'écran représente votre santé. Une fois votre bouclier épuisé, les dégâts que vous subissez se répercutent sur votre santé. Pour la restaurer, cherchez une cache de santé dans votre environnement ou rendez-vous dans un avant-poste ou une station avancée.

## POUVOIRS

Vos pouvoirs actuellement équipés sont visibles en bas à droite de l'écran. Si un nombre est accolé à un pouvoir, il indique le nombre d'utilisations restantes avant que vous soyez à court d'accumulateurs. Les pouvoirs sans nombre nécessitent d'attendre un certain temps entre deux utilisations. Vous verrez leur icône se remplir peu à peu. Une fois l'icône pleine, le pouvoir est à nouveau utilisable.

**ASTUCE :** Vous ne savez pas lesquels de vos trois pouvoirs disponibles sont complètement rechargés ? Regardez la jauge de recharge des pouvoirs, les trois indicateurs qui entourent votre réticule. Ils apparaissent chaque fois que l'un de vos pouvoirs se recharge, et vous indiquent combien de temps il reste avant que ce pouvoir soit à nouveau disponible.

## ACCUMULATEURS

Si vous n'avez plus d'accumulateurs, vous ne pouvez plus utiliser le pouvoir correspondant. Trouvez une réserve de munitions pour faire le plein d'accumulateurs. Le nombre d'accumulateurs dont vous disposez correspond au nombre d'utilisations possibles du pouvoir correspondant. Ce type de pouvoir n'a pas de délai d'utilisation, alors n'hésitez pas !

## COUVERTURE

Quand les balles pleuvent, mettez-vous à couvert ! Les abris vous protègent des dégâts venant de cette direction, améliorent votre précision et permettent à vos boucliers de se régénérer bien plus rapidement.

**ASTUCE :** *Sérieusement, n'oubliez pas de vous mettre à couvert ! L'utilisation stratégique des abris est essentielle pour survivre aux fusillades, en particulier aux niveaux de difficulté les plus élevés.*





## SYSTÈMES DE SURVIE

La jauge des systèmes de survie apparaît en bas à gauche de l'écran lorsque vous vous trouvez dans un environnement dangereux pour les Humains. Ne traînez pas dans les parages si vous tenez à la vie ! [Plus d'infos dans Survivre aux éléments, page 10.]

## DONNER DES ORDRES À VOS COÉQUIPIERS



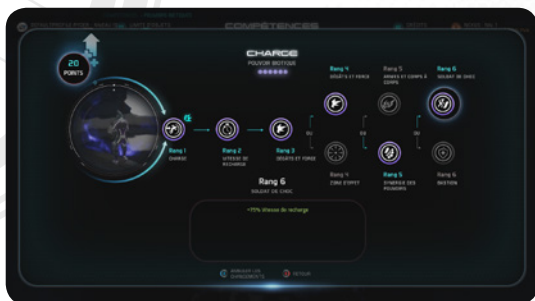
Position défensive du coéquipier

Vos coéquipiers sont assez expérimentés pour savoir quels pouvoirs utiliser pour éliminer les ennemis. Pour donner un ordre à vos deux coéquipiers à la fois, sélectionnez une position à défendre ou une cible à attaquer, puis appuyez sur . Pour rappeler vos coéquipiers à vos côtés, maintenez . Si vous voulez donner un ordre à un seul coéquipier, appuyez sur  ou  pour les faire agir individuellement. Maintenez la touche correspondante pour rappeler le coéquipier correspondant.

# NIVEAU SUPÉRIEUR

Un message s'affiche à l'écran chaque fois que vous gagnez un niveau. Vous obtenez alors des points de compétence, que vous pouvez utiliser pour déverrouiller de nouvelles compétences pour votre personnage.

## INVESTIR LES POINTS DE COMPÉTENCE



Ouvrez le menu pause et sélectionnez Compétences pour dépenser vos points de compétence.

**ASTUCE :** Si l'attribution de vos points de compétence ne vous satisfait pas, rendez-vous à la station de respecialisation sur le Tempête pour recommencer à zéro.

Sur la gauche, sélectionnez POUVOIRS DE COMBAT, POUVOIRS BIOTIQUES ou POUVOIRS TECHS pour voir ce que vos points vous permettent d'obtenir dans chaque catégorie. La section Pouvoirs de combat porte sur la puissance de feu ; la section Pouvoirs biotiques se concentre uniquement sur les pouvoirs biotiques ; la section Pouvoirs techs englobe votre OmniTech et les autres compétences basées sur la technologie. Combinez les pouvoirs des différentes catégories à votre gré pour créer un Pionnier unique en son genre.

Si un pouvoir vous intéresse, utilisez **L1** pour le sélectionner et appuyez sur **A** pour investir des points de compétence. Le premier investissement permet de le déverrouiller, mais les suivants servent à l'améliorer pour lui donner davantage de puissance. Un nouvel écran apparaît : il indique les rangs disponibles pour le pouvoir et le coût en points de compétence de chaque rang. Sélectionnez-en un et appuyez sur **A** pour déverrouiller le nouveau rang. Après avoir amélioré un pouvoir un certain nombre de fois, vous pouvez choisir entre deux voies pour cette compétence, en fonction de votre façon de jouer.

### NIVEAU SUPÉRIEUR AUTOMATIQUE

Si vous préférez ne pas avoir à choisir vos pouvoirs vous-même, appuyez sur **X** pour investir automatiquement vos nouveaux points de compétence dans des pouvoirs. Vous pouvez aussi activer ou désactiver la fonction de passage de niveau automatique dans le menu Paramètres, pour Ryder ou l'équipe entière. Une fois activée, cette fonction s'occupe du passage de niveau des personnages pour le reste de la partie, ou jusqu'à désactivation, et vous n'avez plus à vous soucier de l'attribution des points de compétence.

## ATTRIBUTION DES POUVOIRS

Vous pouvez utiliser jusqu'à trois pouvoirs au combat en les attribuant à **LB**, **RB** et **LB + RB** combiné. Pour vous équiper d'un pouvoir qui vous intéresse, sélectionnez-le, appuyez sur **Y**, et choisissez la touche, ou la combinaison de touches, à laquelle l'attribuer.

Lors de votre prochain combat, il vous suffira d'appuyer sur la touche, ou la combinaison de touches, pour lancer le pouvoir correspondant !

**ASTUCE :** si un de vos pouvoirs nécessite une visée précise, comme *Incision*, nous vous conseillons de l'assigner à **LB** ou **RB** afin de viser avec plus de stabilité. Si vous assignez ces pouvoirs à **LB + RB** combiné, il sera bien plus difficile de viser !

## PASSAGE DE NIVEAU DES COÉQUIPIERS

Vos coéquipiers obtiennent eux aussi des points de compétence lorsqu'ils passent au niveau supérieur. À l'écran Compétences, n'oubliez pas de sélectionner chaque coéquipier et d'investir les points de compétence qu'il a gagnés dans de nouveaux pouvoirs. Terminer la mission de loyauté d'un coéquipier permet de déverrouiller ses meilleures compétences. Ouvrez le menu pause et sélectionnez **JOURNAL > RELATIONS ET ALLIÉS** pour consulter les missions de loyauté et les autres missions importantes pour Ryder ou son équipage.

Vous pouvez aussi appuyer sur **X** pour que le passage de niveau du coéquipier s'effectue automatiquement.

# PROFILS

En investissant vos points de compétence dans chacune des catégories (Pouvoirs de combat, Pouvoirs biotiques et Pouvoirs techs), vous déverrouillerez des profils correspondant à vos choix. Par exemple, en attribuant des points de compétence aux pouvoirs biotiques, vous finirez peut-être par déverrouiller le profil Adepté. C'est de cette façon que SAM vous optimise pour différents styles de combat. Ouvrez le menu pause et sélectionnez PROFILS pour voir les profils disponibles. (Si vous avez déjà joué à la série *Mass Effect™*, vous remarquerez peut-être que les profils correspondent pour la plupart aux anciennes classes de personnages !)

À l'écran Profils, vous pouvez vous équiper du profil déverrouillé de votre choix à tout moment pour profiter de ses avantages spécifiques. Vous n'avez pas à choisir un profil de façon permanente : vous pouvez en changer à votre gré, en fonction de la situation ! Vous pouvez même ouvrir le menu pause pendant un combat pour choisir un nouveau profil, puis retourner vous battre avec vos nouveaux bonus.

En continuant à investir des points de compétence dans les domaines adéquats, vous ferez gagner des niveaux à vos profils et les rendrez encore plus puissants.

# L'AVENTURE DE RYDER

Les décisions que vous prenez tout au long de *Mass Effect™: Andromeda* ont une influence sur le déroulement de l'histoire, l'opinion que les autres ont de vous et la réussite de votre mission. Lorsque vous avez un choix à faire, vous verrez une roue de dialogue apparaître. Utilisez **L** pour sélectionner l'option qui vous convient le mieux, puis appuyez sur **A** pour valider votre choix.

## CHOISIR VOTRE TON

Le choix du ton vous permet de façonner la personnalité de votre protagoniste. Votre Ryder aura-t-il un caractère passionné, ou gardera-t-il la tête froide en toutes circonstances ? Réfléchira-t-il avant d'agir... ou l'inverse ?

Les tons disponibles sont : émotionnel, logique, décontracté et professionnel. Votre personnage peut aussi obtenir un ton impulsif en fonction de votre fréquence d'utilisation des actions narratives. Toutes ces options ne seront pas disponibles à chaque fois que vous aurez un choix à faire, mais elles seront là lors des moments-clés et des décisions importantes.

**ASTUCE :** Consultez le codex dans le menu de pause pour voir le ton général de votre Ryder en fonction de l'ensemble de vos choix. Le codex vous permet aussi de voir l'état de vos relations et vos décisions les plus importantes.

## ACTIONS NARRATIVES

Parfois, une invite d'action narrative s'affichera à l'écran. Vous pouvez l'effectuer si vous le voulez, en appuyant sur la touche indiquée, ou passer outre si vous préférez. Que vous choisissiez ou non d'effectuer l'action narrative, votre décision ne sera pas sans conséquence. Plus vous utilisez les actions narratives, plus le ton impulsif prend de l'importance pour votre personnage.



# JOURNAL

Ouvrez le menu pause et sélectionnez JOURNAL pour avoir un œil sur vos missions. Sélectionnez n'importe quelle mission en cours pour la suivre sur votre carte et votre boussole.

## **Opérations prioritaires**

Ce sont les missions essentielles du scénario principal que vous devez effectuer pour suivre l'aventure de Ryder dans son intégralité.

## **Relations et alliés**

Terminez ces quêtes annexes pour gagner la loyauté de vos coéquipiers et découvrir des intrigues secondaires importantes.

## **Missions d'Héléus**

Chaque partie du secteur a ses propres missions à vous offrir : à vous de les accomplir pour explorer Héléus et rendre ses planètes plus habitables.

## **Tâches supplémentaires**

Découvrez des tâches diverses consistant à trouver des objets, en fabriquer, extraire des minéraux, etc.

## **Missions terminées**

Consultez la liste des missions que vous avez déjà terminées.

## LOYAUTÉ DES COÉQUIPIERS

Pour avoir accès aux meilleures compétences d'un coéquipier, vous devez gagner sa loyauté. Recrutez-le, faites connaissance en discutant, et terminez sa mission de loyauté pour obtenir sa confiance. Dans certains cas, votre amitié pourra évoluer en relation amoureuse si vous le souhaitez. Retrouvez les missions de loyauté dans la section Relations et alliés du journal.

# MULTIJOUEUR

Jouez en coopération avec vos amis ou d'autres joueurs de *Mass Effect: Andromeda* grâce au matchmaking en ligne. Vous pouvez entamer une partie multijoueur à partir du menu principal, du menu pause, ou dès qu'une mission de l'APEX est disponible pendant votre campagne solo.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

En multijoueur, les niveaux de difficulté vont de Bronze (le plus facile) à Or (le plus difficile). Vous pouvez choisir le niveau de difficulté au début de chaque partie, que ce soit une partie rapide ou personnalisée.

## PARTIE RAPIDE

Sélectionnez PARTIE RAPIDE pour trouver d'autres joueurs avec qui partir en mission grâce au matchmaking en ligne.

## PARTIE PERSONNALISÉE

Vous voulez jouer avec vos amis ? Sélectionnez PARTIE PERSONNALISÉE pour créer un salon privé, puis invitez-les à vous rejoindre.

Commencez par définir les paramètres de votre partie : niveau de difficulté, carte et même ennemi à combattre. Une fois dans le salon, sélectionnez un emplacement disponible et, dans le nouvel écran qui apparaît, choisissez un ami pour l'inviter à vous rejoindre.

Les parties se jouent à quatre, mais si vous manquez de joueurs, commencez par inviter vos Amis disponibles puis faites passer la partie de privée à publique. Le jeu utilisera alors le matchmaking en ligne pour compléter votre groupe.

## SÉLECTION DU PERSONNAGE

Choisissez votre personnage pour le mode multijoueur. Plusieurs personnages humains sont disponibles dès le début, mais vous en déverrouillerez d'autres, y compris des espèces aliens, en progressant dans le mode multijoueur !

Sélectionnez un personnage pour afficher les informations le concernant dans la partie droite de l'écran. Appuyez sur **X** pour voir ses compétences. Si vous avez déjà utilisé ce personnage, cet écran vous permet d'améliorer ses capacités. Une fois que vous avez trouvé un personnage qui vous convient, appuyez sur **A** pour l'utiliser lors de votre prochaine partie multijoueur.

## PERSONNALISATION DU PERSONNAGE

Vous pouvez choisir l'équipement et l'armure de votre personnage. Sélectionnez un emplacement vide et appuyez sur **A**, puis choisissez l'arme ou l'armure que vous voulez y placer.

## PRESTIGE

Lorsque vous utilisez un personnage en mode multijoueur, vous gagnez de l'EXP qui s'applique à sa stat bonus, comme la régénération de santé ou les boucliers maximaux, en fonction de sa classe. Une fois que vous avez gagné suffisamment d'EXP Prestige pour une certaine stat bonus, cette stat augmentera pour tous vos personnages du mode multijoueur. Par exemple, si vous utilisez un personnage avec la stat bonus Santé, une fois que vous aurez gagné assez d'EXP Prestige avec ce personnage, la stat bonus Santé sera appliquée à tous vos personnages !

Sélectionnez PRESTIGE pour consulter votre progression dans toutes les stats bonus.

## DÉFIS

Dans le menu Prestige, sélectionnez DÉFIS pour accéder à des objectifs spéciaux qui vous permettront d'obtenir davantage de récompenses dans le mode multijoueur de *Mass Effect: Andromeda*. Terminez des défis mineurs au cours de vos parties (comme infliger une certaine quantité de dégâts, réanimer des coéquipiers ou parvenir à un certain nombre d'éliminations avec une arme donnée) pour gagner des points dans les défis majeurs. Les défis majeurs réussis vous rapporteront des récompenses, comme des bannières spéciales ou des titres.

Vous pouvez également consulter votre position dans les classements défis et parmi vos amis, les joueurs de votre région et ceux du monde entier.

# GROUPES D'ASSAUT

Consultez la rubrique Missions de l'APEX, qui sont aussi disponibles dans la campagne solo. Sélectionnez une mission pour voir les informations la concernant sur la droite de l'écran : caractéristiques, récompenses et temps nécessaire à un groupe d'assaut pour la terminer.

Vous pouvez ensuite soit sélectionner un groupe d'assaut et l'envoyer en appuyant sur **A**, soit accomplir la mission vous-même en multijoueur en appuyant sur **Y**. Ces missions comportent des paramètres personnalisés, voire des cartes personnalisées. En les terminant en multijoueur, vous gagnez des fonds de mission et des récompenses spéciales pour votre Ryder en mode solo.

# BOUTIQUE

Sélectionnez BOUTIQUE pour acheter des packs, des objets et des récompenses. Vos crédits et fonds de mission disponibles sont affichés en haut à droite de l'écran, pour que vous sachiez toujours ce que vous avez en poche ! Si vous avez les moyens, sélectionnez un objet de la boutique et appuyez sur **A** pour l'acheter.

# MONNAIE

## CRÉDITS

Vous gagnez des crédits en jouant au mode multijoueur. Vous pouvez les dépenser pour acheter des packs de cartes qui contiennent des consommables, des armes, de nouveaux personnages et d'autres objets utilisables par vos personnages en multijoueur. Les packs de cartes de qualité supérieure garantissent certains types de contenu : par exemple, vous pouvez obtenir un pack de cartes garantissant au moins une arme rare. Cependant, vous ne saurez pas précisément de quoi il s'agit avant d'ouvrir votre pack de cartes !

**ASTUCE :** *Vous pouvez également acheter des objets dans la boutique en échange d'argent réel.*

## FONDS DE MISSION

En effectuant des missions de l'APEX en multijoueur, vous gagnez des fonds de mission. Vous en obtiendrez également dans les missions de groupe d'assaut en mode solo.





Ces fonds sont disponibles à la fois dans le mode solo et dans le mode multijoueur. En solo, les fonds de mission vous permettent de recruter de nouveaux groupes d'assaut ou d'acheter de l'équipement pour vos groupes actuels. En multijoueur, vous pouvez les dépenser pour acheter des objets précis dans la boutique, au lieu de laisser le hasard décider du contenu des packs de cartes.


## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE



Dans le mode multijoueur de *Mass Effect: Andromeda*, les parties comprennent sept vagues. Vous affronterez des ennemis à chaque vague, mais la troisième et la sixième comportent également des objectifs spéciaux, comme un piratage ou la protection d'une position. Après avoir accompli l'objectif d'une vague, vous obtiendrez des étoiles en fonction de vos performances. La dernière vague de chaque partie est une vague d'extraction : à vous d'atteindre le point d'extraction en vie !

**ASTUCE :** Vous recevez davantage de récompenses en venant à bout des vagues 3 et 6, et si vous finissez la partie ! Tâchez d'aller le plus loin possible.

Votre ATH montre votre arme, votre santé et vos boucliers, comme dans le mode solo. Cependant, les icônes situées en bas à gauche de l'écran sont associées au matériel spécial du mode multijoueur. Appuyez sur  pour régénérer votre santé et vos boucliers,  pour faire le plein de munitions et d'accumulateurs,  pour préparer le lance-roquettes Cobra ou  pour vous rétablir quand vous perdez votre sang. Chacun de ces éléments n'est utilisable qu'un certain nombre de fois par partie, alors choisissez bien votre moment !

Surveillez votre ATH pour trouver les caches de munitions ou localiser vos coéquipiers sur le champ de bataille. Entre les vagues, précipitez-vous sur les munitions pour ne jamais tomber à court. Si un coéquipier tombe au combat, vous n'avez que quelques instants pour l'atteindre et le ranimer en maintenant . Si vous tombez et mourez avant qu'un allié vous ranime, vous passez en mode spectateur jusqu'à la fin de la troisième ou sixième vague, ou jusqu'à la fin de la partie si vous en êtes à la vague d'extraction !

À la fin de la partie, un écran montre la progression de tous les joueurs vers le niveau suivant. L'EXP gagnée au cours de la partie est répartie entre tous les coéquipiers. Consultez le bas de l'écran pour voir votre progression vers le niveau suivant, ainsi que votre bonus de Prestige actuel.

# GARANTIE

*Remarque : La garantie ne s'applique pas aux produits en téléchargement.*

## GARANTIE LIMITÉE

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée dans la rubrique « Retour après la garantie », accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complémentaire et n'affecte pas vos droits issus des garanties légales existantes. Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus « en l'état », ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites pour le « Retour après la garantie ».

## RETOUR APRÈS LA GARANTIE

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

**Electronic Arts**  
**18 rue Félix Mangini**  
**69256 LYON**  
**CEDEX 09**

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

**Attention :** les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés, que ce soit durant la période de garantie ou après son expiration.

# **BESOIN D'AIDE ?**

L'équipe Customer Experience EA est là pour que vous profitiez au maximum de votre jeu, n'importe où, n'importe quand. Que ce soit en ligne, dans les forums, par chat ou par téléphone, nos experts sont disponibles et prêts à vous aider.

## **AIDE EN LIGNE**

Pour un accès immédiat à notre FAQ et aux messages d'aide, rendez-vous sur **help.ea.com/fr**. Les mises à jour sont quotidiennes, n'hésitez pas à visiter le site pour connaître les derniers problèmes et leurs solutions.

## **ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE**

L'assistance est également disponible 6 jours sur 7 de 09h à 21h au : **04 81 68 08 08**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Suisse au : **0225 181005**

Vous pouvez joindre notre Service Clients pour la Belgique au : **02 808 45 90**

Appel facturé au tarif habituel de votre opérateur.