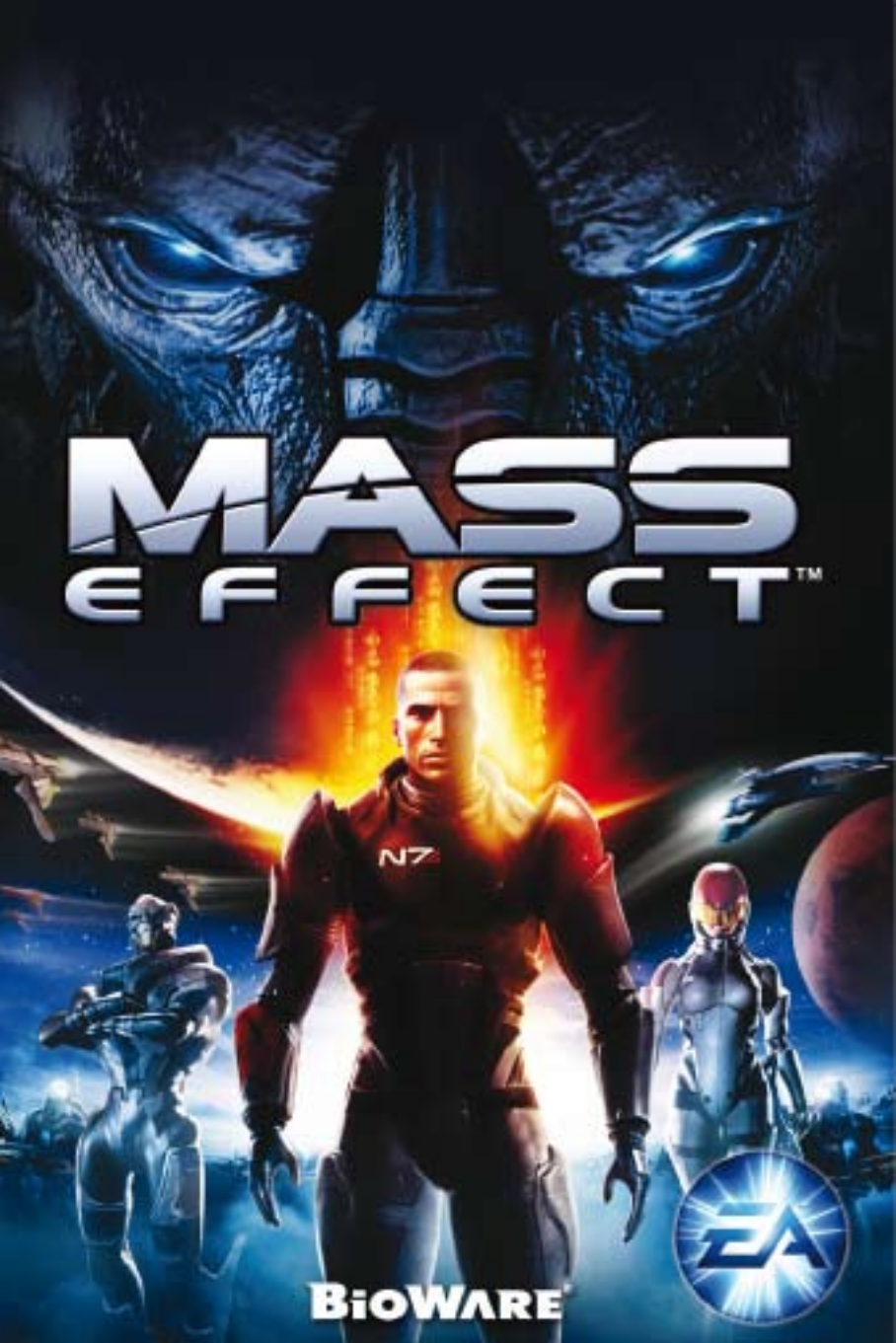
MASS EFFECT™



EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees deze informatie voordat jij of je kind een spel speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde spellen. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van een epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een spel een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van spellen in de gaten te houden. Stop ONMIDDELLIJK met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een spel een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

Voorzorgsmaatregelen tijdens het spelen

- Houd afstand tot het scherm. Neem op flinke afstand van het televisiescherm plaats, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- Speel het spel bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel het spel niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- Speel het spel in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een spel elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

INHOUD

1 Epilepsiewaarschuwing
4 Het spel installeren
5 Het spel starten
6 Volledig besturingsoverzicht
8 Het universum van Mass Effect
9 Personage creëren
12 Spelen
16 Ruimtekaart
18 Gevechtsinformatie
23 Uitrusting
25 Teamgegevens
27 Onverkende werelden
28 Voertuig
29 Decoderen
30 Talenten
34 Credits
37 Tips om de spelprestatie te verbeteren
38 Mededeling
39 Contactgegevens

Een digitale versie van deze handleiding is beschikbaar voor geregistreerde gebruikers op: masseffect.com/manual/

www.ea.com

HET SPEL INSTALLEREN

OPMERKING: raadpleeg de ReadMe (het Leesmij-bestand) voor de systeemvereisten.

Installeren (disk):

Plaats de disk in je speler en volg de instructies op het scherm.

Na de installatie start je het spel via het START-menu of het automatische opstartmenu van het spel.

In Windows Vista™ vind je het spel onder **Start > Ontspanning.** Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of **Alle Programma's**).

Installeren (EA Store):

OPMERKING: voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar www.eastore.ea.com en klik je op MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS (meer over direct downloads).

Zodra het spel door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

Start het spel (zodra het is geïnstalleerd) direct vanuit de EA Download Manager.

OPMERKING: als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om het spel te downloaden.

***Mass Effect* klinkt het best met Sound Blaster®!**

Creative's Sound Blaster® X-Fi™ geluidskaart is een voor EAX® ADVANCED HD™ geschikte audio-oplossing die garant staat voor de beste geluidsbeleving. De kaart levert niet alleen opwindende EAX® ADVANCED HD™-effecten met superieur natuurgetrouw geluid, door zijn meerstemmigheid kan hij ook meerdere geluiden tegelijk weergeven en levert hij extreem snelle 3D-prestaties.

De geluidseffecten in *Mass Effect* zijn voorzien van EAX® ADVANCED HD™ omgevingsgeluiden. Beleef de ultieme geluidservaring als je hardware deze optie ondersteunt. Om de geluidseffecten van *Mass Effect* volledig te ervaren, moet je een geluidskaart uit de Sound Blaster® X-Fi™-serie gebruiken.

Ga naar **http://soundblaster.com** voor meer informatie over de Sound Blaster X-Fi.

Belangrijke informatie over graphics en de ultieme spelbeleving.

Mass Effect maakt gebruik van de meest geavanceerde grafische technieken voor special effects en voor de beste realtimeprestaties. Samen garanderen die een geweldige spelbeleving.

Het spel is grotendeels ontwikkeld en getest op grafische kaarten uit de NVIDIA GeForce 6-,7- en 8-serie. Beleef het spel zoals het is bedoeld met de grafische hardware uit de NVIDIA GeForce 8-serie.

Met een GeForce 8600 of beter kun je alle special effects aanzetten en met een hogere resolutie spelen.

HET SPEL STARTEN

Het spel starten (met de dvd in de dvd-romspeler):

In Windows Vista™ vind je het spel onder **Start > Ontspanning.** Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's** (of Alle Programma's).

EEN INTERNETVERBINDING, ONLINE ECHTHEIDSVERKLARING EN LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS ZIJN VEREIST OM TE SPELEN. BEZOEK WWW.ELECTRONICARTS.NL OF .BE VOOR MEER INFORMATIE.

VOLLEDIG BESTURINGSOVERZICHT

Algemeen

Actie	Toetsenbord
Interactie	**E** of **ENTER**
Annuleren	**Q**
Missiecomputer	**ESC**
Kaart	**M**
Uitrusting	**I**
Team	**U**
Logboek	**J**
Codex	**O**
Snel opslaan	**F6**

Navigatie

Actie	Toetsenbord
Naar boven/beneden/links/rechts	**W/S/A/D**
Kijken/richten	Muis
Bestormen	**SHIFT** links
Lopen	**Z**
Hurken	**CTRL** links

Wapens

Actie	Toetsenbord
Wapen gebruiken	Linkermuisknop
Zoomen	Rechtermuisknop ingedrukt houden
Granaat gooien/laten ontploffen	**R**
Eerste hulp	**F**
Tactische scherminfo	Spatiebalk ingedrukt houden
Vorig/volgend wapen	**[/]**
Pistool	**F1**
Shotgun	**F2**
Aanvalsgeweer	**F3**
Sluipschuttersgeweer	**F4**

Krachten

Actie	Toetsenbord
Tactische scherminfo	**SPATIEBALK** ingedrukt houden
Snel kiezen	**V**
Snelkeuzetoetsen 1 – 8	**1 – 8**

Bevelen

Actie	Toetsenbord
Tactische scherminfo	**SPATIEBALK** ingedrukt houden
Verplaatsen	Pijltoets **OMHOOG**
Dekking zoeken	Pijltoets **OMLAAG**
Groeperen	Pijltoets **NAAR LINKS**
Aanvallen	Pijltoets **NAAR RECHTS**

Voertuig

Actie	Toetsenbord
Machinegeweer	Linkermuisknop
Kanon	Rechtermuisknop
Zoomfunctie geschutskoepel	Shift **LINKS**
Springen	**SPATIEBALK**
Voertuig repareren	**F**

HET UNIVERSUM VAN MASS EFFECT

In het jaar 2183 kan de mensheid sneller dan het licht door de ruimte reizen. Hierdoor is men in contact gekomen met allerlei buitenaardse rassen. Maar nu heeft de mensheid moeite om een eigen plek te veroveren in de grotere, galactische gemeenschap.

Als commandant Shepard van de Systems Alliance Military ben jij samen met je ruimteschip Normandy de eerste en laatste verdedigingslinie tegen de vreemde wonderen uit het immense en vaak gevaarlijke heelal. Jouw daden en beslissingen bepalen het lot van het menselijk ras en zijn van invloed op de toekomst van het hele heelal.

PERSONAGE CREËREN

Klik in het hoofdmenu op START NEW CAREER (nieuwe carrière starten). Nu kom je in de database van de missiecomputer terecht. Hier reconstrueer je je profiel en bevestig je je identiteit.

In eerste instantie heb je twee opties bij het creëren van je personage:

- Speel als commandant Shepard (standaard) en kies een voornaam.
- Maak je eigen personage aan en bepaal alle details.

Eigen personage

Begin met het invoeren van een voornaam voor commandant Shepard.

Bepaal vervolgens de voorgeschiedenis van je personage: Earthborn (op aarde geboren), Colonist (kolonist), of Spacer (ruimtevaarder). Dit is een van de vele keuzes die mede bepalen hoe er tijdens het spel op je wordt gereageerd.

Kies een psychologisch profiel: Ruthless (meedogenloos), War Hero (oorlogsheld), of Sole Survivor (enige overlevende).

Kies een klasse voor je personage. De standaardklasse van je personage is Soldier (soldaat).

Klassen

Je kunt kiezen uit zes basisklassen, elk met maximaal drie vaardigheden van verschillend niveau.
Dit is van toepassing op de speler en twee teamleden. Sommige klassen concentreren al hun vaardigheden op één gebied, andere klassen verspreiden hun vaardigheden voor een betere balans.

Gevechtsvaardigheden zijn van invloed op de schade die je toebrengt.
Met je technologische vaardigheden kun je veiligheidssystemen kraken en vijandelijke wapens verzwakken. Dankzij je biotische vaardigheden kun je met je hersenimpulsen de fysieke wereld manipuleren.

Soldier (soldaat) - gevechtsspecialist

De Soldier is een geharde krijgsman die zijn mannetje staat tijdens talloze gevechtssituaties. De Soldier heeft een verbeterde gezondheid, het grootste wapenarsenaal en kan na verloop van tijd een zwaar pantser dragen. Als Soldier begeef je je in het heetst van de strijd, heb je voor elke situatie een wapen en probeer je het langer vol te houden dan je tegenstanders.

Engineer (technicus) - technisch specialist

De Engineer is een technisch specialist die zijn omgeving snel en gemakkelijk kan beïnvloeden met specifieke vaardigheden. Als Engineer beïnvloed je je omgeving tijdens gevechten, genees je je teamgenoten en verzwak je je vijanden (door het onklaar maken van wapens en schilden).

Adept – biotisch specialist

De Adept is de ultieme biotisch specialist. Hij kan met mentale krachten de fysieke wereld beïnvloeden. Hij kan voorwerpen, maar ook vijanden, in zijn omgeving op gewelddadige wijze manipuleren. Als Adept schakel je vijanden uit en veroorzaak je grote hoeveelheden schade.

Infiltrator (infiltrant) – vechten/technologie

De Infiltrator is een strijder die handig is met technologie en gevechten wint door zijn tegenstanders snel uit te schakelen en te doden. Als Infiltrator vind je alternatieve routes, bruikbare voorwerpen en probeer je een voordelige positie in te nemen ten opzichte van je vijanden.

Vanguard – biotisch/vechten

De Vanguard is een krachtige strijder die de aanvalskrachten van de Adept en de Soldier combineert. Hij heeft verschillende wapens en pantsers tot zijn beschikking, maar ook biotische krachten. Als Vanguard schakel je je vijanden snel en met bruut geweld uit.

Sentinel – biotisch/technologie

De Sentinel is de meest flexibele klasse. Hij combineert technologische en biotische vaardigheden om zijn omgeving te manipuleren, vijanden aan te vallen en onschadelijk te maken, of zijn team te verdedigen. Als Sentinel bescherm je je team met kinetische barrières en kun je je teamgenoten genezen dankzij een uitgebreide medische training.

Gezichtsaanpassing

In dit menu kun je je personage een eigen gezicht geven. Je kunt het hele gezicht aanpassen, of een klein onderdeel, zoals de ogen of de neus. Gebruik de schuifbalk om de gezichtsonderdelen te wijzigen. Druk op Finalize (bevestigen) om je keuzes te bevestigen.

Converseren

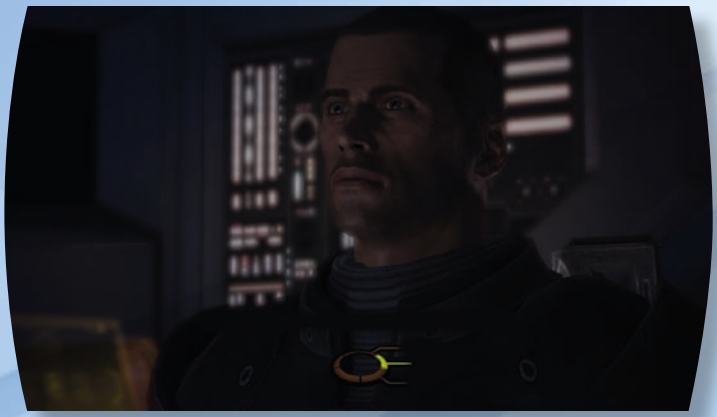
Met de dialogen in *Mass Effect* bepaal de je de ontwikkeling van je personage. Dit doe je aan de hand van de gesprekscirkel aan de onderkant van het scherm.

De keuzes aan de linkerkant van de cirkel geven het gesprek meer diepte, terwijl de keuzes aan de rechterkant naar het einde van het gesprek leiden.

De bovenkant van de cirkel komt meestal overeen met het Paragon-pad. Als je dit pad volgt, neemt je personage onbaatzuchtige, sociale beslissingen. De onderkant van de cirkel komt meestal overeen met het Renegade-pad. In dit geval is je personage agressiever en vijandiger.

Als je talentpunten spendeert aan Charm (charmeren) en Intimidate (intimidatie), verschijnen er nieuwe opties aan de linkerkant van de cirkel die een andere draai kunnen geven aan de uitkomst van een gesprek. De charmeopties zijn blauw. De intimidatieopties zijn rood. (Zie ***Talenten* op pag. 30** voor meer informatie.)

Klik op je antwoord om het op een filmische wijze weer te laten geven. Zodra de gesprekscirkel verschijnt, kun je een antwoord selecteren. Je personage gebruikt het antwoord op het meest geschikte moment. Druk op de **spatiebalk** om een dialoog te onderbreken of over te slaan.



Non-combat HUD

Tijdens het spel verdien je XP (ervaringspunten) door nieuwe gebieden te verkennen en met andere personages te praten.

Als je iets met een voorwerp of persoon kunt doen, verandert het blauwe focussymbool in een cirkel. Druk op **Enter** om de desbetreffende actie uit te voeren.

1. Keuzebalk
2. Focussymbool

Op het scherm zie je kort hoeveel XP je hebt verdiend. De XP wordt ook weergegeven in het teamscherm van de missiecomputer. (Zie ***Teamgegevens* op pag. 25** voor meer informatie.)

Wijzigingen in missiecomputer

Verdiende XP

Totale XP

Minikaart

Missiecomputer

Druk op **Esc** om de missiecomputer te openen. Klik op je keuze om deze te selecteren. Bijgewerkte onderdelen knipperen op het scherm.

In de missiecomputer zie je informatie over:

Equipment (uitrusting)	Bekijk je huidige wapens, je pantser en andere voorwerpen. Je kunt jezelf ook uitrusten met nieuwe voorwerpen.
Options (opties)	Hier pas je onder meer de gameplay, de controller, het beeld en het geluid aan. Veel van deze opties zijn van invloed op het niveau van het spel en de visuele spelbeleving. Zorg er dus voor dat je alle opties bekijkt.
Map (kaart)	Bekijk je huidige locatie en andere interessante locaties.
Save (opslaan)	Sla je huidige spel op.
Squad (team)	Bekijk gegevens over jou en je team.
Load (laden)	Hier kun je (automatisch) opgeslagen spellen laden.
Journal (logboek)	Bekijk je huidige en recente opdrachten.
Codex (codex)	Leer van alles over het *Mass Effect*-universum.

Gevechten

Met het gevechtssysteem van *Mass Effect* kun je nauwgezet en weloverwogen beslissingen nemen.

Druk op **Q** om je wapen te trekken of weg te stoppen.

Hou de **spatiebalk** ingedrukt om van wapen te wisselen, een speciale vaardigheid te gebruiken of je teamleden een bevel te geven. Als je teamleden een bevel hebt gegeven, laat je de **spatiebalk** weer los om terug te gaan naar het spel. (Zie *Gevechtsinformatie* op pag. 18 voor meer informatie.)

Je niveau verbeteren

Niveau omhoog

Je team en jij kunnen hun niveau verbeteren door XP te verzamelen. Je verdient XP door vijanden te verslaan, bepaalde vaardigheden te gebruiken en missies te voltooien.

Het hele team verdient evenveel XP. Alle acties van je team dragen daar aan bij. Je teamleden, inclusief die op de Normandy, gaan op hetzelfde moment een niveau omhoog.

Voordelen van het stijgen in niveau

Als je personage een nieuw niveau haalt, krijg je:

- Gezondheid - De hoeveelheid gezondheid kun je via de talenten verhogen.
- Talentpunten - Je kunt deze punten op elk moment gebruiken om in rang te stijgen.

Automatisch in niveau stijgen en talentpunten ongedaan maken

Klik op Auto Level Up (automatisch in niveau stijgen) om je talentpunten automatisch te verdelen.

Nadat je je talentpunten hebt verdeeld, kun je op Undo Talent Points (talentpunten ongedaan maken) klikken om je keuzes ongedaan te maken.

RUIMTEKAART

Je vindt de ruimtekaart in het midden van de commandoruimte van de Normandy. Selecteer de holografische afbeelding van de kaart om de ruimtekaart te gebruiken. De kaart bestaat uit vier verschillende niveaus, die op hun beurt verschillende details tonen.

Klik op een locatie om erheen te reizen. Klik op de rechtermuisknop om uit te zoomen. Druk op **Esc** om de ruimtekaart af te sluiten.

Heelalniveau

Toont een overzicht van het heelal en de sterrenclusters die door materiestations met elkaar verbonden zijn.

Clusterniveau

Toont de sterrenstelsels die je kunt verkennen en geeft de planeten, asteroïdenvelden en kunstmatige bouwwerken zoals ruimtestations weer.

Stelselniveau

Geeft een gedetailleerd overzicht van het geselecteerde sterrenstelsel en toont gegevens over de ster en de verschillende planetenlichamen die je kunt verkennen.

Planetenniveau

Toont gedetailleerde informatie over het planetenlichaam, inclusief gegevens en toepasselijke verhaallijnelementen.

De scherminfo bestaat uit:

Richtkruis	Hiermee kun je richten op voorwerpen in je omgeving. Vijanden worden in rood weergeven, vrienden in blauw. Eventuele gevaren zijn oranje.
Statusbalk team	Toont de gezondheid en de schildstatus van je team. Geeft ook de verplaatsingsstatus van je team weer.
Radar	Toont de vijanden binnen je bereik. De radar laat ook kaartmarkeringen zien.
Keuzebalk	Toont de naam van het geselecteerde voorwerp en het resultaat dat je krijgt als je op E drukt.

Dankzij het gevechtssysteem heb je het verplaatsen, je beslissingen en de cameraposities volledig in eigen hand. De belangrijkste mogelijkheden zijn onder meer:

Richten: hou de rechtermuisknop ingedrukt om het richtkruis te verplaatsen. Je vaardigheden en je kogels komen in het midden van het richtkruis terecht.

Richthulp: een richthulp-icoontje markeert de vijand die zich het dichtst bij je richtkruis bevindt. Klik op de rechtermuisknop om de nauwkeurigheid van de wapens te vergroten. Je kunt jezelf in een wapen specialiseren door talentpunten voor dat wapen te gebruiken.

Nauwkeurigheid: als je constant blijft schieten, vermindert je nauwkeurigheid. Maar hoe bekwamer je bent met een wapen, hoe langer je nauwkeurig kunt schieten.

De nauwkeurigheid wordt verminderd door:

- **Terugslag** – De terugslag van een wapen beïnvloedt je nauwkeurigheid.
- **Vermoeidheid** – Sprinten zorgt na verloop van tijd voor vermoeidheid. (Druk op shift links om te sprinten of een vijand te bestormen.)

Tactische scherminfo

Via de tactische scherminfo kun je het spel pauzeren, wapens selecteren, bevelen geven en vaardigheden gebruiken.

Hou de **spatieballk** ingedrukt om naar de tactische scherminfo te gaan.

Blijf de **spatieballk** ingedrukt houden en beweeg de cursor over de vaardigheidsicoontjes om informatie te zien over de betreffende vaardigheden. Klik op de vaardigheid die je wilt gebruiken, het wapen dat je wilt wisselen of het bevel dat je wilt geven.

Om een doel te kiezen voor vaardigheden of tactische bevelen, houd je de rechtermuisknop ingedrukt en richt je met de muis. Je kunt je teamleden tegelijkertijd bevelen geven (aanvallen, verdedigen, verplaatsen en groeperen), vaardigheden laten gebruiken of wapens laten wisselen. Om de vaardigheid, het bevel of het wisselen van wapens uit te voeren, laat je de **spatieballk** los.

Sneltoetsen gebruiken

Je kunt de vaardigheden van Shepard ook toewijzen aan een van de genummerde sneltoetsen links boven in het scherm. Zo kun je deze vaardigheden direct gebruiken. Druk op het betreffende getal om de vaardigheid te gebruiken.

Teambevelen

Met de pijltjestoetsen geef je je team bevelen in het veld:

- Druk op de pijltoets omhoog om je team naar de locatie te sturen waarop je richt.
- Druk op de pijltoets omlaag om je team dekking te laten zoeken.
- Druk op de pijltoets rechts om ze een specifieke vijand aan te laten vallen.
- Druk op de pijltoets links om ze bij elkaar te roepen en jou te laten volgen.

Wapens

Pistolen

Pistolen zijn uiterst nauwkeurig, hebben nauwelijks terugslag en zijn makkelijk te gebruiken terwijl je je verplaatst. Ze hebben een groot bereik, maar richten een beperkte hoeveelheid schade aan. De klassen Soldier, Engineer, Adept, Vanguard en Infiltrator kunnen pistolen gebruiken.

Shotguns

De vuursnelheid van shotguns is laag en de terugslag is groot, maar de schade die ze toebrengen aan meerdere vijanden op een korte afstand is enorm. De klassen Soldier en Vanguard kunnen shotguns gebruiken.

Aanvalsgeweren

Aanvalsgeweren behoren tot de standaarduitrusting van de meeste soldaten en bieden een goede balans tussen vuurkracht, bereik en nauwkeurigheid. Alleen de klasse Soldier kan aanvalsgeweren gebruiken.

Sluipschuttersgeweer

Sluipschuttersgeweren hebben een groot bereik, zijn uiterst nauwkeurig en zorgen voor behoorlijk veel schade. De vuursnelheid is echter beperkt, en van dichtbij zijn ze praktisch waardeloos. Alleen de klassen Soldier en Infiltrator kunnen sluipschuttersgeweren gebruiken.

Granaten

De schijfvormige granaten van de Alliance zweven over een lange afstand en kunnen zich vasthechten aan je vijanden of aan gladde oppervlakken. Zo kunnen ze van een afstand tot ontploffing worden gebracht. Alleen jij, als commandant Shepard, kan granaten gebruiken.

Druk op **R** om een granaat te gooien en druk opnieuw op **R** om hem te laten ontploffen. Als je een granaat niet tot ontploffing brengt, explodeert deze automatisch na 10 seconden.

Pantser

Licht pantser

Een licht pantser biedt een basisbescherming tegen vijandelijke aanvallen en belemmert je bewegingen nauwelijks waardoor je wapenprecisie nauwelijks wordt beïnvloed. Alle klassen kunnen een licht pantser dragen.

Standaardpantser

Een standaardpantser biedt meer bescherming, maar belemmert je bewegingen ook meer, waardoor je wapenprecisie wordt verminderd. Alleen de Soldier kan vanaf het begin een standaardpantser dragen. De Vanguard en de Infiltrator moeten zich hierin bekwamen.

Zwaar pantser

Een zwaar pantser biedt de meeste bescherming tegen vijandelijk vuur, maar belemmert je bewegingen ook het meest, waardoor je wapenprecisie wordt beïnvloed. Alleen een speciaal getrainde Soldier kan een zwaar pantser dragen. Geen enkele klasse kan vanaf het begin een zwaar pantser dragen, maar de Soldier kan zich erin bekwamen.

Je uitrusting bestaat onder meer uit:

■ Pantser	■ Granaten	■ Shotguns
■ Aanvalsgeweren	■ Omni-gereedschap	■ Sluipschuttersgeweren
■ Bio-amps	■ Pistolen	

Upgrades (verbeteringen)

Met upgrades kun je je uitrusting verbeteren en aanpassen. Zo kun je de schade die je wapens aanrichten vergroten, schilden versterken, enzovoort. Alleen de volgende uitrustingsonderdelen kunnen worden aangepast: pantser, wapens, munitie en granaten.

Elk uitrustingsonderdeel heeft specifieke vakjes voor upgrades. Zo kun je in het munitievakje van een wapen alleen een munitie-upgrade plaatsen.

Om je uitrusting te verbeteren, open je de missiecomputer en selecteer je Equipment (uitrusting). Selecteer het onderdeel dat je wilt verbeteren in de riem rechtsonder in het scherm en druk op X om naar het upgrademenu te gaan.

Om munitie te verbeteren, selecteer je het betreffende wapen en druk je op het munitie-icoon om de munitie-upgrade te bekijken (als er geen munitie-icoon is, is er geen upgrade beschikbaar). Klik op uitrusten of dubbelklik op de upgrade om deze upgrade te bevestigen en verlaat het menu.

Bio-amps

Biotici kunnen hun vermogen in specifieke disciplines verbeteren door amps (versterkers) te gebruiken. Dit zijn speciaal ontworpen, elektronische apparaatjes die de biotici in hun oor of aan de achterkant van hun hoofd dragen.

Omni-gereedschap

Omni-gereedschap is diagnostisch gereedschap dat je voor verschillende doeleinden kunt gebruiken, zoals hacken, decoderen of repareren.

Grondstoffen

Containers

Containers worden op elke planeet aangetroffen en bevatten vaak waardevolle spullen en grondstoffen. Ze zien eruit als metalen kisten of vrachtkisten. Je kunt er geen voorwerpen in leggen.

Omni-gel

Omni-gel is het technologische materiaal dat je uit de omgeving kunt winnen. Gebruik deze omni-gel samen met je omni-gereedschap om elektrisch werk te verrichten of codes te decoderen. Je kunt omni-gel ook gebruiken om de Mako, je voertuig, te repareren.

Credits

Credits zijn de belangrijkste geldeenheid in het universum van Mass Effect.

Medi-gel

Met medi-gel (medische gel) kun je verschillende wonden en aandoeningen genezen. Medi-gel vind je op de lichamen van NPC's (niet speelbare personages). In bepaalde winkels kun je je medi-gelcapaciteit vergroten. Druk op **F** om medi-gel te gebruiken.

Informatie over teamleden

Selecteer Squad (team) in de missiecomputer om de beschikbare informatie over je teamleden te bekijken. Deze informatie bestaat onder meer uit:

1. Naam
2. Klasse
3. Uiterlijk
4. Paragon- en Renegade-meters (alleen Shepard)
5. XP en niveau
6. Gezondheid
7. Vrijgespeeld talent
8. Niet vrijgespeeld talent
9. Omschrijving talent
10. Niet gebruikte talentpunten

Huidig niveau

Je huidige niveau geeft je voortgang weer.

Als je genoeg ervaringspunten hebt behaald om een niveau omhoog te gaan, krijg je talentpunten. Hiermee kun je een hogere rang of extra talenten aanschaffen.

Gezondheid

Geeft je huidige en maximale gezondheid weer. Je gezondheid bepaalt hoeveel schade je tijdens gevechten kunt oplopen. Je sterft als je gezondheid nul is. Je maximale gezondheid neemt toe naarmate je verder komt in het spel.

Ervaringspunten

Geeft je huidige XP (ervaringspunten) weer en het aantal punten dat je nog nodig hebt om het volgende niveau te bereiken.

Paragon- en Renegade-meters

Deze meters houden je keuzes tijdens het spel bij.

De Paragon-meter stijgt als je nobele, coöperatieve of zelfopofferende keuzes maakt. Een Paragon behaalt zijn doel door op het juiste moment de juiste dingen te doen.

De Renegade-meter stijgt als je keuzes agressief, egoïstisch of meedogenloos zijn. Een Renegade laat zich door niets en niemand van zijn doel afhouden.

Talenten

Door het toewijzen van punten aan talenten kun je je gevechtsvaardigheden, je technische vaardigheden en je biotische vaardigheden verbeteren en speciale vaardigheden activeren.

Je team en jij verbeteren talenten op dezelfde manier. (Zie ***Talenten* op pag. 30** voor meer informatie.)

Teamselectie

Gebruik het menu teamselectie om een gebalanceerd team samen te stellen. Hou daarbij rekening met de technologische, de biotische en de gevechtsvaardigheden van je potentiële teamleden.

Gebruik je muis om de beschikbare teamleden te bekijken. Klik op een teamlid om deze uit je team te verwijderen of aan je team toe te voegen. Klik wanneer je maar wilt op Examine Squad (team bekijken) om je team te bekijken. Als je tevreden bent met je keuzes, druk je op de toets Accept (accepteren).

Je kunt slechts in twee gevallen je team samenstellen:

- Als je voor de eerste keer een nieuw teamlid tegenkomt.
- Bij het verlaten van de Normandy. Je kunt ook naar de Normandy terugkeren om de samenstelling van je team te wijzigen.

Stel je team zorgvuldig samen: als je de Normandy eenmaal hebt verlaten, kun je je team pas weer wijzigen als je terugkomt.

Navigeren in onverkende werelden

Tijdens je missies kom je op allerlei onverkende werelden terecht, waar je mysterieuze verschijnselen zult aantreffen. Om deze verschijnselen te onderzoeken, moet je deze planeten verkennen.

Ga naar de ruimtekaart Cluster Navigation (clusternavigatie), System Navigation (systeemnavigatie) en vervolgens Planetary Landings (planetaire landingen).

Nadat je op een planeet bent geland, verken je het terrein in je Mako. Dit voertuig is uitgerust met krachtige sensoren die buitenaardse vijanden, technologische verschijnselen en grondstoffen kunnen vinden.

Gebruik de kaart van je missiecomputer om te zien wat er in de buurt is. Klik met de rechtermuisknop op de kaart om een bestemming te bepalen, die vervolgens als een pijl op de radar wordt weergegeven.

Onverkende werelden verlaten

Als je klaar bent om de wereld te verlaten, keer je terug naar de Normandy en druk je in de Mako op Return to Normandy (terug naar Normandy).

Als je te voet bent:

1. Druk op **Esc** om de missiecomputer te openen en selecteer vervolgens Map (kaart).
2. Klik op Return to Normandy (terug naar Normandy).

Mako

De Mako is een infanterievoertuig (IFV), ook wel rover genoemd. Hij brengt jou en je team naar het slagveld, waar hij voor ondersteuning zorgt en dekking verschaft.

Klik op de Mako en druk op **E** om jou en je team in te laten stappen.

Druk op **W** om de Mako vooruit te laten gaan. Druk op **S** om achteruit te gaan, en op **A** en **D** om naar links en rechts te sturen. Druk op de **spatiebalk** om over ruw terrein te springen of vijandelijk vuur te ontwijken.

Druk op **Alt** links om in te zoomen, klik met rechts om het kanon af te vuren en klik met links om met het machinegeweer te schieten.

Zoek een veilig, vlak gebied en druk op **Q** om de Mako te verlaten. Let op de atmosfeer bij het verlaten van het voertuig. In bepaalde atmosferen kun je slechts korte tijd overleven.

De scherminfo van het voertuig toont de gezondheid en het schildniveau van de teamleden en de wapen- en uitrustingsstatus van de Mako.

Besturing Mako

De Mako repareren

Druk op **F** om de Mako in het veld te repareren met omni-gel. Voordat je dit doet, moet je de Mako stoppen, erin blijven zitten en niet schieten.

DECODEREN

Sommige containers of deuren zijn afgesloten en kunnen alleen worden geopend door de beveiliging te kraken met je omni-gereedschap en je decodeertalent. Als je een beveiligd voorwerp tegenkomt, heb je de keuze tussen het gebruiken van omni-gel of het handmatig decoderen van de beveiliging.

Je hebt omni-gereedschap nodig om het beveiligingssysteem te hacken en de firewalls en scanners te omzeilen. Als je het systeem handmatig wilt kraken, moet je de operatie binnen een bepaalde tijd voltooien.

Gebruik de muis om met de sonde om het omni-gereedschap te draaien. Klik links om naar de volgende poort te gaan en rechts om naar de vorige poort te gaan. Je kunt ook om het omni-gereedschap draaien door op **A**/**D** te drukken. Druk op **W** om naar de volgende poort te gaan of op **S** om naar de vorige poort te gaan.

TALENTEN

Een talent is een bepaalde vaardigheid die je tijdens het spel kunt verbeteren. Als je ervaring opdoet, verdien je talentpunten die je kunt gebruiken om bepaalde aspecten van je personage te verbeteren.

De talenten die tot de beschikking van jou en je team staan, zijn afhankelijk van de klasse die je hebt gekozen tijdens het creëren van je personage. Op bepaalde momenten speel je nieuwe vaardigheden of talenten vrij. Dit wordt met icoontjes aangegeven in het teammenu.

Gevechtstalenten

Pistols (pistolen) – Verbetert je nauwkeurigheid en de schade die je met pistolen veroorzaakt. Activeert de vaardigheid Marksman (scherpschutter) waarmee je korte tijd sneller en nauwkeuriger kunt schieten.

Shotgun (shotgun) – Verbetert je nauwkeurigheid en de schade die je met shotguns veroorzaakt. Activeert de vaardigheid Carnage (slachting) waarmee je een allesvernietigend schot met je shotgun kunt afvuren.

Assault Rifles (aanvalsgeweren) – Verbetert je nauwkeurigheid en de schade die je met aanvalsgeweren veroorzaakt. Activeert de vaardigheid Overkill (overkill) waarmee je je wapen langer en nauwkeuriger kunt gebruiken.

Sniper Rifles (sluipschuttersgeweren) – Verbetert je nauwkeurigheid en de schade die je met sluipschuttersgeweren veroorzaakt. Activeert de vaardigheid Assassination (sluipmoord) waarmee je de hoeveelheid schade vergroot die je volgende schot veroorzaakt.

Armor (pantser) – Vergroot de hoeveelheid schade die je pantser kan absorberen. Afhankelijk van je klasse kun je dankzij deze vaardigheid ook zwaardere pantsers dragen. Activeert de vaardigheid Shield Boost (schildboost) waarmee je tijdens een gevecht je schilden kunt herstellen.

Assault training (aanvalstraining) – Vergroot je mêlee- en wapenschade. Activeert de vaardigheid Adrenaline Burst (adrenalinestoot) waarmee je je talenten na gebruik onmiddellijk weer kunt gebruiken.

Fitness (fitheid) – Verbetert je gezondheid, waardoor je meer schade kunt oplopen voordat je sterft. Activeert de vaardigheid Immunity (onsterfelijkheid) waarmee je bescherming tegen schade voor korte tijd wordt vergroot.

Spectre Training (spectretraining) – Verbetert je gezondheid, je nauwkeurigheid en de effectiviteit van al je aanvallen en krachten. Verleent je de vaardigheid Unity (eenheid) waarmee je je teamleden kunt laten herrijzen tijdens een gevecht.

Technologische talenten

Damping (dempen) – Vergroot het explosiebereik van je techmijnen. Dit talent activeert het Damping Field (dempingsveld), waarmee je de technologische en biotische vaardigheden van je vijanden onderdrukt.

Decryption (decoderen) – Hiermee kun je omni-gel gebruiken om de veiligheidssystemen van deuren en containers te kraken. Uiteindelijk activeer je hiermee de vaardigheid Sabotage (sabotage). Met deze vaardigheid schakel je vijandelijke wapens uit.

Hacking (hacken) – Vergroot de herlaadsnelheid van je proximity mijnen. Uiteindelijk kun je hiermee AI's (kunstmatige intelligenties) hacken. Met deze vaardigheid krijg je de controle over de AI van robotvijanden, zodat ze iedereen aanvallen.

Electronics (elektronica) – Vergroot de kracht van schilden en laat je de veiligheidssystemen van bepaalde afgesloten voorwerpen omzeilen. Ook activeert het de vaardigheid Overload (overbelasting) waarmee je vijandelijke schilden kunt beschadigen of uitschakelen.

Biotische talenten

Throw (gooien) – Genereert een biotisch veld dat voorwerpen binnen zijn bereik wegstoot.

Lift (opstijgen) – Genereert een biotisch veld dat voorwerpen laat opstijgen.

Warp (scheuren) – Genereert een biotisch veld dat voorwerpen langzaam uit elkaar scheurt. Het veld veroorzaakt schade en verkleint tijdelijk de effectiviteit van pantsers.

Singularity (singulariteit) – Genereert een biotisch veld dat voorwerpen laat vliegen en tegen elkaar laat botsen.

Barrier (barrière) – Genereert een biotisch veld dat kogels absorbeert.

Stasis (stagnatie) – Genereert een biotisch veld dat het doelwit omringt en isoleert. Hierdoor kunnen je vijanden je niet meer aanvallen, maar kun jij ze ook geen schade meer toebrengen.

Overige talenten

Charm (charmeren) – Vergroot het aantal charmeopties tijdens een gesprek, en verkleint het aantal credits dat je nodig hebt om voorwerpen te kopen.

Intimidate (intimideren) – Vergroot het aantal intimidatieopties tijdens een gesprek en het aantal credits dat je nodig hebt om voorwerpen te kopen.

Klassetalenten

Sommige talenten zijn klassegebonden:

Soldier – Verbetert je gezondheid en je herstellend vermogen.

Engineer – Vermindert de oplaadtijd van je technologische vaardigheden en vergroot je technologische weerstand.

Adept – Vermindert de oplaadtijd van je biotische vaardigheden en vergroot je biotische weerstand.

Infiltrator – Vergroot de schade die wordt veroorzaakt door techmijnen en vermindert het oververhitten van sluipschuttersgeweren en pistolen.

Sentinel – Vermindert de oplaadtijd van je technologische en biotische vaardigheden, vergroot de schade en nauwkeurigheid van pistolen en verleent de vaardigheid Marksman (scherpschutter).

Vanguard – Vergroot je biotische weerstand en de schade van shotguns en pistolen.

Talenten verbeteren

Jij en je teamleden hebben talenten die het gevolg zijn van je vaardigheden, je krachten en je training. Door talentpunten te gebruiken, kun je bepaalde aspecten van je personage verbeteren. Uiteindelijk speel je op deze manier nieuwe aanvallen, verbeteringen en vaardigheden vrij.

Talentpunten

Gebruik je talentpunten om een hogere rang te kopen.

Druk op **Esc** om de missiecomputer te openen en vervolgens op **U** of kies Squad (team). Klik op een beschikbaar gedeelte van een talent of klik op de plus- en min-icoontjes om rangen toe te voegen of te verwijderen.

Specialisatie

Verbeter je klassegebonden talenten door middel van specialisatie. Na het voltooien van een optionele opdracht van de Systems Alliance kies je een specialisatie voor je personage. Zo vergroot je het maximale aantal talentpunten dat aan klassegebonden talenten kan worden uitgegeven.

CREDITS

BioWare

Projectleiding
Casey Hudson

Hoofdontwerper
Preston Watamaniuk

Hoofdschrijver
Drew Karpyshyn

Hoofd vormgeving
Derek Watts

Hoofd programmering
David Falkner

Uitvoerende producenten
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (directeur)

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

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

Hoofd afd. regie, animatie & filmpjes
Steve Gilmour

Vormgevers personages
Mike Spalding – hoofd
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Conceptuele vormgeving
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

Vormgeving GUI
Nelson Housden

Vormgevers levels
Mike Trottier – hoofd
Don Arceta
Kally Chow
Tristan Clarysse
Nolan Cunningham
Boali Dashtestani
Michael Jeffrey
Noel Lukasewich
Chris Ryzebol
Marcel Silva
Mike Smith
Jason Spykerman
Neil Valeriano
Gina Welbourn

Technische vormgevers
Adrien Cho – hoofd
Brian Chung
Jeff Vanelle

Vormgevers visuele effecten
Shareef Shanawany – hoofd
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Hoofd vormgevingsafd.
Dave Hibbein

Geluidsontwerpers
Steven Sim – hoofd
Michael Kent – assistent
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Systeemontwerp filmpjes
Brad Prince – hoofd

Ontwerpers filmpjes
Ken Thain – hoofd
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Ontwerpers systemen
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Technische ontwerpers
Dusty Everman – hoofd
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Schrijvers
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Editor
Cookie Everman

Hoofd ontwerpafd.
Kevin Barrett

Projectmanagers
Yanick Roy – Lead
Corey Andruko

Ass.- producenten
Steve Lam
Nathan Plewes

Producent VO & externe bronnen
Shauna Perry

Ass.- producenten externe bronnen
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Projectmanager lokalisatie
John Campbell

Hoofd productieafd.
Duane Webb

Hoofdprogrammeur tools
Darren Wong

Programmeurs
Marc Audy
Robert Babiak
Noel Borstad
Skye Boyes
Jason Ewasiuk
Dan Fessenden
Prashan Gunasingam
Dan Hein
Brenon Holmes
Ryan Hoyle
Mark Jaskiewicz
Oliver Jauncey
Don Moar
Daniel Morris
Christina Norman
Chris Orthner
Chris Ozeroff
Chris Petkau
Rejean Poirier
Shawn Potter
Zousar Shaker
Janice Thoms
Craig Welburn
John Wetmiller

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

Programmeurs graphics
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Ass.- hoofd programmeringsafd.
Aaryn Flynn

QA-analisten
Scott Langevin – hoofd
Bob McCabe – hoofd ontwerp
Kim Hansen – hoofd techniek
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

QA-programmeurs
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

QA-testers
Vanessa Alvarado
Zachery Blanchette
Reid Buckmaster
Chris Buzon
Chris Corfe
James Farmer
Andrew Gauthier
Darren Gilday
Stanley Hunt
Raymond Huot
Andrea Hussey
Thomas Jalbert
Chris Johnstone
Jack Lamden
Arone LeBray
Michael Liaw
Jonathan Pacholuk
Richard Poulin
Kyle Shewchuk
Ameet Thandi
Kevin Therrien
Malcom Tough
Thomas Trachimowich
Daniel Trottier
Tayce Wilson

Hoofd QA-afd.
Phillip DeRosa

Aanvullende vormgeving
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki

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

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

Aanvullende productie
Alain Baxter

Aanvullende QA
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanaie

Originele muziek, componisten
Jack Wall - hoofd
Sam Hulick

Aanvullende muziek
Richard Jacques
David Kates

Muziek credits
m4 part II
Geschreven en uitgevoerd door Faunts

Stemregie
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Casting
Tikiman Productions, Inc.

Stemmen opgenomen bij
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Aanvullende montage dialogen
Dave Chan

Cast Mass Effect

Steve Barr
Urdnot Wrex
Aanvullende stemmen

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Captain David Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Commandant Shepard (vrouw)
Aanvullende stemmen
Lance Henriksen
Admiraal Steven Hackett
Ali Hillis
Liara T'Soni
Brandon Keener
Garrus Vakarian
Mark Meer
Commandant Shepard (man)
Aanvullende stemmen
Marina Sirtis
Matriarch Benezia
Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Aanvullende stemmen
Raphael Sbarge
Kaidan Alenko
Fred Tatasciore
Saren
Aanvullende stemmen
Leigh Allyn Baker
April Banigan
Wendy Braun
Scott Bullock
Andy Chanley
Cam Clarke
Townsend Coleman
Tim Conlon
Marianne Copithorne
Belinda Cornish
Josh Dean
Grey Delisle
Charles Dennis
Robin Atkin Downes
Alastair Duncan
Chris Edgerly
Jeannie Elias
Gideon Emery
Dannah Feinglass
Brian George
Kim Mai Guest
Jeff Haslam
Roger L. Jackson
Peter Jessop
John Kirkpatrick
Lex Lang
Matthew Levin
David Ley
Anndi McAfee
Kim McCaw
Gord Marriott
Erin Matthews
Diane Michelle
Jeff Page
Chris Postle
Bill Ratner
Neil Ross
Dwight Schultz
Carolyn Seymour
David Shaughnessy
Armin Shimerman
Jane Singer Jan
Alexandra Smith
Kath Soucie
Steve Staley
Stephen Stanton
April Stewart
Cree Summer
Keith Szarabajka
George Szilagyi
Mari Weiss
Gary Anthony Williams
David Wittenberg
Shanelle Workman
John Wright
Gwendoline Yeo
Rick Zieff
Motion capture
Giant Studios
3D-scans
3D Eyetronics

BioWare Extern

Projectleiding
Diarmid Clarke
Co-producent
Darcy Pajak

BioWare Live Team

Assistent technisch producent
Derek French
Productieassistent
Steve Lam
BioWare PC Ontwikkeling
Hoofdprogrammeur
Owen Borstad
Programmeurs
Steven Hand
Lokalisatieproducent
Jenny McKearney
Assistent lokalisatieproducent
Ryan Warden
Hoofd QA
Homan Sanaie
QA-ontwerpanalist
Billy Buskell
QA-testers
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich
Aanvullend ontwerp
Christina Norman
Aanvullende QA
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin
Aanvullende programmering
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John WetMiller

BioWare marketing

Hoofd marketing
Ric Williams
Vormgeving
Sheridon Routley
Mike Sass
Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk
Marketingmmanager
Jarrett Lee
Assistent merkmanager
Randall Bishop
PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel
Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley
Bioware bedrijfsvoering en administratie
Manager bedrijfsvoering
Darryl Horne
Manager bedrijfsontwikkeling
Richard Iwaniuk
Manager financiën en administratie
Kevin Gunderman
Manager administratieve diensten
Jo-Marie Langkow
Financiën/loonlijst
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan
Manager human resources
Derek Sidebottom
Human resources
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas
Manager informatiesystemen
Vince Waldon
Informatiesystemen – Applicatie
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk
Lee Evanochko
Informatiesystemen - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk
Informatiesystemen - Faciliteiten
Mike Patterson
Informatiesystemen - Infrastructuur
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller
Manager juridische zaken en bedrijfsdiensten
Robert Kallir
Assistenten admin./receptie
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Ontwikkelins-team Demiurge Studios

Hoofd vormgeving
Katie Stampf
Vormgeving
Andrew Cormier
Zakelijk en juridische zaken
Bill Reed
Hoofd ontwerp
Dan Chretien
Ontwikkeling
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich
Projectleiding
Bill McFadden
Productie
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner
Hoofd kwaliteitsbewaking
Jimmy Storey
Kwaliteitsbewaking
M. Wesley Sherman
Demiurge Studios
Dave ElderDave Flamburis
Andrea Fonger
Liang Li
Tom Lin
Chris Linder
Andrew Moise
Leo Montenegro
Les Nelken
Evan Nikolich
Kurt Reiner
Alex Rice
Adam Rosenfield
Eddie Scholtz

EA-partners

Producent
David Yee
Co-producent
Michael Doran
Productieassistent
Craig Krstolic
Sr. hoofd ontwikkeling
John Vifian
Hoofd ontwikkeling
Crystal Sanchez
Met speciale dank aan
Steve Arnold
Edwin Caparaz
Steve D'Eredita
Brent Dady
David DeMartini
Jon Horsley
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland
Chris Serra
Ben Smith
Evelyn Walker

EA Redwood Shores

Directeur QA
Dave Steele
Manager QA
Matthew Brown
Sr. hoofd tests
Robert Walton
QA-projectleiding
Daniel Allender
QA-assistentie
Raasahn Browder
Jonathan Yan

QA-testers
Krish Acu
John Bratnober
Jack Beacom
Ashley Coleman
Michael Crabtree
Katharine Ellis
Robin Giles
Shelby Goad
Jared Karklins
Nathan J. Karklins
Ronald Nixon
Tim Olson
Samuel Retzloff
Devon M. Smith
Isaac Stevenson
Chris Sykora
Bryan Walsh
Chad Wilson

EARS LQA-assistentie
Aleef Shehadeh

EARS LQA-testers
Matt Danuser
Matt Zenel
Huey Ngo
Daniel Canton

Manager QA-ondersteuning
Dave Koerner

Leiding QA-compabiliteit
Josh Riemersma
Mark Johnson
Matt Landi
Steve Jenkins

Testers QA-compabiliteit
Sam Worf
Chris Anjos

Wereldwijde mastering
Michael Yasko - senior manager

EARS mastering
Kima Hayuk
Mike Deir
Chris Espiritu
Rick Helmer
Belle Vasaya

North America Submissions and Compliance (NASC)
Jason Collins
Darryl Jenkins
Mike Kushner
Daniel Martell
Russell Medeiros
Ryan Roque
Matthew Salazar
Joyce Sacman

Customer Quality Control – North America (CQC-NA)
Dave Beck
Wes Hendrix
Ryan Jacobson
Dave Jordan
Conrad Leiden
Shaun McCourt
Bobby Williams
Kyle Killion
Garrett Muldoon
Chance Shiflett

Lay-out documentatie
Christopher Held

EA Europe

Europese manager mastering
Sam Roberts

Mastering Madrid
John Brunton
Dan Burnett
Cristian Giner Gonzalez
Andreas Berral
Ruben Del Pozo

Sr. projectmanager lokalisatie
Laurent Gibert

Projectmanager lokalisatie
Fausto Ceccarelli

Hoofdtester lokalisatie
Juan Linaje

Lokalisatietesters
Alexander Bowman
Paolo Catozzella
Tirdad Nosrati
David Monteiro

Bioware dankt

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond en al onze vrienden van BioWare Austin.

Met speciale dank aan onze familie en vrienden. Dankzij hun geduld en hun ondersteuning konden we de sterren bereiken.

Problemen met het uitvoeren van het spel

- Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor dit spel en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart:
  Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van **www.nvidia.com**.
  Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van **www.ati.amd.com**.
- Als je een cd/dvd-versie hebt van dit spel, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van **www.microsoft.com**.

Algemene tips bij het oplossen van problemen

- Als je een cd/dvd-versie hebt van dit spel, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspelen.
- Als het spel traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van het spel. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

MEDEDELING

Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanische leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van EA Swiss Sàrl, Place du Molard 8, 1204 Geneva, Switzerland. Electronic Arts geeft hierbij geen garanties of vergoedingen en stelt geen voorwaarden, rechtstreeks of impliciet, met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit ervan, de verhandelbaarheid of geschiktheid voor een bepaald doel. Deze handleiding wordt geleverd als bij aanschaf. Electronic Arts geeft bepaalde beperkte garanties met betrekking tot de software en de media waarop deze is opgeslagen. Electronic Arts kan in geen geval verantwoordelijk worden gesteld voor enige directe of indirecte schade, of schade voortvloeiend uit het gebruik. Deze voorwaarden en bepalingen zijn niet in strijd met en doen geen afbreuk aan de grondwettelijke rechten van de consument, zolang de koper een consument is die de goederen verwerft zonder verdere handelsdoeleinden.

Garantie

Beperkte garantie

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt geretourneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfeurobiljet (voor verzend- en administratiekosten). Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

CONTACTGEGEVENS

Mocht je technische vragen hebben over dit product, dan kun je gratis terecht op **www.electronicarts.nl** of .**be**. Daar vind je onder het kopje 'support' een up-to-date overzicht van de meest gestelde vragen.

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland: **0900 - 1001666**
Vanuit België: **0900 - 10016**

LET op: dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9:00 tot 22:00 uur
Op zaterdag van 12:00 tot 18:00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar:

nl-cs@ea.com

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

Electronic Arts Nederland B.V.
t.a.v. Customer Support
Postbus 75756
1118 ZX Schiphol-Triport
Nederland

LET op: Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

WE HEBBEN JE NODIG!

Maak deel uit van de BioWare Mass Effect-community en geef vorm aan de toekomst van je favoriete sciencefictionspel.

Meld je aan voor een gratis BioWare community-account en ontvang speciale content, communiceer met de ontwikkelaars van Mass Effect, schrijf op de forums, lever content aan, krijg erkenning voor je arbeid en maak deel uit van een van de leukste communities ter wereld.

Ontvang de nieuwsbrief van de BioWare-community voor het laatste nieuws over Mass Effect, nieuwe aankondigingen en nog veel meer!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio en Publishing) Ltd. Alle rechten voorbehouden. BioWare, het BioWare-logo en Mass Effect zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van EA International (Studio en Publishing) Ltd. in de Verenigde Staten en/of andere landen. EA en het EA-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle overige handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren.

Maakt gebruik van Bink Video. Copyright © 1997-2008 door RAD Game Tools, Inc.

EAH01606226MT