MASS
EFFECT™
N7
BIOWARE®

EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollten Sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, dass der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

1 Epilepsie-Warnung
4 Installation und Ausführung des Spiels
5 Das Spiel starten
6 Ausführliche Steuerung
8 Das Mass-Effect-Universum
9 Charaktererstellung
12 So wird gespielt
16 Karte der Galaxis
18 Kampfdetails
23 Ausrüstung
25 Squad-Daten
27 Unerforschte Welten
28 Fahrzeug
29 Dechiffrieren
30 Talente
34 Credits
36 Fehlerbehebung
37 Technischer Kundendienst
38 Garantie
39 Electronic Arts Hotline Übersicht

Eine elektronische Version dieses Handbuchs steht für registrierte Benutzer unter **masseffect.com/manual/** bereit.

www.ea.com

INSTALLATION UND AUSFÜHRUNG DES SPIELS

HINWEIS: Die Mindestanforderungen des Spiels finden sich unter **www.electronic-arts.de**

CD-Benutzer

Möchten Sie das Spiel installieren, legen Sie die CD/DVD in Ihr CD-/DVD-ROM-Laufwerk ein und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Nach der Installation können Sie das Spiel entweder über die Autoplay-Funktion oder über das START-Menü starten

Unter Windows Vista™ befinden sich Spiele im Menü **Start > Spiele**. Unter früheren Versionen von Windows™ befinden sich Spiele im Menü **Start > Programme** (oder **Alle Programme**).

Sobald das Spiel über den EA Download Manager heruntergeladen ist, klicken Sie bitte das "Installieren"-Symbol und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

Starten Sie das Spiel (nach Abschluss der Installation) direkt aus dem EA Download Manager.

HINWEIS: Wenn Sie einen Titel bereits gekauft haben und ihn nun auf einem anderen PC installieren möchten, laden Sie den EA Download Manager bitte auf den anderen PC herunter und installieren Sie ihn dort. Starten Sie die Anwendung dann und melden Sie sich mit Ihrem EA-Konto an. Wählen Sie aus der Liste, die Ihnen angezeigt wird, den entsprechenden Titel und klicken Sie auf „Start", um das Spiel herunterzuladen.

Benutzer von Online-Drittanbietern

Bitte wenden Sie sich an den Anbieter, über den Sie dieses Spiel bezogen haben, um Hinweise zur Installation oder dem Herunterladen und Installieren einer weiteren Kopie zu erhalten.

***Mass Effect* klingt am besten mit Sound Blaster®!**

Die Soundkarte **Sound Blaster® X-Fi™** von Creative ist eine so genannte EAX® ADVANCED HD™-fähige Audiolösung, die das beste Hörerlebnis garantiert. Sie sorgt nicht nur für realistische EAX® ADVANCED HD™-Effekte mit hochwertiger Klangtreue, sondern bewirkt auch durch das Abspielen mehrerer Sounds gleichzeitig eine ultraschnelle 3D-Leistung.

Die Soundeffekte in Mass Effect sind auf EAX® ADVANCED HD™-fähige Audioumgebungen abgestimmt, um Ihnen das ultimative Sounderlebnis auf unterstützter Hardware zu ermöglichen. Um die Audioeffekte in Mass Effect im vollen Umfang genießen zu können, empfehlen wir eine Soundkarte der Sound Blaster® X-Fi™-Serie.

Weitere Informationen über Sound Blaster X-Fi finden Sie unter: **http://soundblaster.com**.

DAS SPIEL STARTEN

Unter Windows Vista™ befinden sich Spiele im Menü **Start > Spiele**. Unter früheren Versionen von Windows™ befinden sich Spiele im Menü **Start > Programme** (oder **Alle Programme**).

INTERNETVERBINDUNG, REGELMÄSSIGE ONLINE-AUTHENTIFIZIERUNG SOWIE ZUSTIMMUNG ZUR ENDBENUTZER-LIZENZVEREINBARUNG ZUM SPIELEN ERFORDERLICH. WEITERE INFORMATIONEN UNTER WWW.EA.COM.

AUSFÜHRLICHE STEUERUNG

Allgemein

Aktion	Taste
Interagieren	**E** oder **ENTER**
Abbrechen	**Q**
Missions-Computer	**ESC**
Karte	**M**
Ausrüstung	**I**
Squad	**U**
Journal	**J**
Codex	**O**
Schnellspeichern	**F6**

Navigation

Aktion	Taste
Nach oben/unten/ links/rechts gehen	**W/S/A/D**
Schauen/Zielen	Maus
Stürmen	**SHIFT** links
Gehen	**Z**
Ducken	**STRG** links

Waffen

Aktion	Taste
Schießen	Links klicken
Zoomen	Rechte Maustaste gedrückt halten
Granate werfen/zünden	**R**
Erste Hilfe	**F**
Taktisches HUD	**LEERTASTE** gedrückt halten
Vorherige/nächste Waffe	**[/]**
Pistole	**F1**
Schrotgewehr	**F2**
Sturmgewehr	**F3**
Präzisionsgewehr	**F4**

Kräfte

Aktion	Taste
Taktisches HUD	**LEERTASTE** gedrückt halten
Schnellzugriffsfeld umschalten	**V**
Schnellzugriffsfeld 1 – 8	**1 – 8**

Befehle

Aktion	Taste
Taktisches HUD	**LEERTASTE** gedrückt halten
Bewegen	Pfeil oben
In Deckung gehen	Pfeil unten
Sammeln	Pfeil links
Angreifen	Pfeil rechts

Fahrzeug

Aktion	Taste
Maschinengewehr	Linke Maustaste
Kanone	Rechte Maustaste
Geschützzoom	**SHIFT** links
Springen	**LEERTASTE**
Fahrzeug reparieren	**F**

DAS MASS-EFFECT-UNIVERSUM

Im Jahr 2183 hat die Menschheit die Fähigkeit erworben, mit Überlichtgeschwindigkeit durch die Galaxis zu reisen, wodurch sie in Kontakt mit zahlreichen außerirdischen Lebensformen kam. Heute kämpfen die Menschen darum, ihren Platz in der größeren galaktischen Gemeinschaft zu finden.

Als Commander Shepard vom Allianz-Militär verkörpern Sie an Bord des Raumschiffs Normandy die erste und letzte Verteidigungslinie der Menschheit gegen die seltsamen Wunder einer schier unendlichen und oftmals gefährlichen Galaxis. Ihre Handlungen und Entscheidungen werden das Schicksal der menschlichen Rasse bestimmen - und die Zukunft einer ganzen Galaxis prägen.

CHARAKTERERSTELLUNG

Klicken Sie im Hauptmenü auf Neue Karriere erstellen. Sie rufen die Datenbank des Missions-Computers auf und fangen an, Ihr Profil zu rekonstruieren und Ihre Identität zu bestätigen.

Wenn Sie Ihren Charakter neu erstellen, stehen Ihnen zwei Optionen zur Verfügung:

- Sie spielen als vordefinierter Commander Shepard und legen einen eigenen Vornamen fest.
- Sie erstellen einen eigenen Charakter, bei dem Sie jedes Details selbst festlegen.

Erstellung eines eigenen Charakters

Fangen Sie an, indem Sie einen Vornamen für Commander Shepard eingeben.

Legen Sie dann die Herkunft Ihres Charakters fest: Von der Erde, Kolonist oder Raumfahrer. Diese Entscheidung ist nur die erste von vielen, die festlegen, wie sich Ihr Charakter während des Spiels verhalten wird.

Wählen Sie jetzt ein psychologisches Profil: Skrupellos, Kriegsheld oder Einziger Überlebender.

Wählen Sie jetzt die Klasse Ihres Charakters. Die Standardeinstellung ist hier Soldat.

Klassen

Es gibt insgesamt sechs Basisklassen mit variablen Stärken in bis zu drei Bereichen für den Spieler und zwei Squad-Mitglieder. Einige Klassen konzentrieren ihre gesamte Stärke auf einen Fertigkeitsbereich, während andere sie auf zwei Bereiche aufteilen.

Kampf-Fertigkeiten fügen Gegnern maximalen Schaden zu, Tech-Fertigkeiten hingegen ermöglichen die Dechiffrierung von Sicherheitssystem und das Schwächen feindlicher Waffen. Biotik-Fertigkeiten wiederum stimulieren Gehirnimpulse, mit denen die materielle Welt manipuliert werden kann.

Soldat: Kampf-Spezialist

Soldaten sind zähe Krieger, die auf die verschiedensten Kampfsituationen reagieren können. Sie erhalten eine verbesserte Gesundheit, haben die größte Waffenauswahl und können irgendwann schwere Panzerungen tragen. Im Spiel kommt es darauf an, sich in Gefechten zu beweisen, die richtige Waffe für die richtige Situation auszuwählen und länger durchzuhalten als die Gegner.

Techniker: Tech-Spezialist

Techniker sind Tech-Spezialisten, die ihre Umgebung schnell und mühelos dank ihrer speziellen Fähigkeiten manipulieren können. Im Spiel kommt es darauf an, den Schauplatz eines Gefechts zu beeinflussen, das Squad zu heilen und Gegner zu schwächen (beispielsweise durch das Deaktivieren von Waffen oder Abschalten von Schilden).

Experte: Biotik-Spezialist

Experten sind die effizientesten Biotiker, da sie die materielle Welt allein mit der Kraft ihrer Gedanken beeinflussen können. Sie sind in der Lage, Objekte in ihrer Umgebung, und dazu zählen auch nahe feindliche Ziele, mithilfe ihrer Biotiken gewaltsam zu manipulieren. Im Spiel kommt es darauf an, Gegner zu schwächen oder auszuschalten und dabei gravierende Schäden zuzufügen.

Infiltrator: Kampf/Tech

Infiltratoren sind technikversierte Kämpfer, die Gefechte dadurch gewinnen können, dass sie Feinde schnell kampfunschädlich machen und dann eliminieren. Im Spiel kommt es darauf an, alternative Routen zu finden, Zugang zu guter Ausrüstung zu erhalten und im Kampf eine vorteilhafte Position gegenüber dem Gegner zu erlangen.

Späher: Biotik/Kampf

Späher sind fähige Krieger, die die Offensivstärken des Experten und des Soldaten in sich vereinen. Sie können nicht nur auf verschiedene Waffen und Panzerungen zurückgreifen, sondern auch auf biotische Fähigkeiten. Im Spiel kommt es darauf an, Gegner schnell und mit roher Gewalt auszuschalten.

Wächter: Biotik/Tech

Wächter stellen die flexibelste Klasse dar, da sie Technik und Biotik miteinander kombinieren und so ihre Umgebung manipulieren, ihre Gegner angreifen und ausschalten und das Squad verteidigen können. Im Spiel kommt es darauf an, die Gruppe mit kinetischen Barrieren zu schützen und sie dank der umfassenden medizinischen Ausbildung zu heilen.

Anpassen des Gesichts

In diesem Bildschirm können Sie Ihrem Charakter ein ganz eigenes Gesicht verleihen. Sie können das gesamte Gesicht anpassen oder sich auf eine bestimmte Gesichtspartie konzentrieren, wie zum Beispiel die Augen oder die Nase. Verwenden Sie die Schieberegler jedes Abschnitts, um diverse Details im Gesicht anzupassen. Wählen Sie schließlich Beenden, um das erstellte Gesicht zu übernehmen.

Konversation

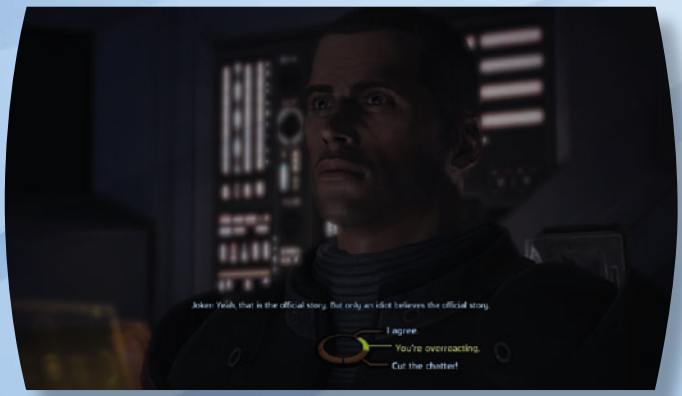
Die filmischen, auswahlbasierten Dialoge in *Mass Effect* helfen Ihnen, Ihren Charakter und Ihre Geschichte mithilfe des Konversationsrads am unteren Bildschirmrand zu formen.

Die Auswahlantworten auf der linken Seite ermöglichen es Ihnen, die Konversation inhaltlich weiter zu erforschen, wohingegen die Antworten rechts dazu neigen, die Unterhaltung schnell zu beenden.

Im oberen Teil des Rads sind für gewöhnlich vorbildliche Antworten zu finden, bei denen Ihr Charakter selbstlose, kooperative Entscheidungen fällt. Der untere Teil hält normalerweise abtrünnige Auswahlantworten bereit, bei denen Ihr Charakter aggressiv und feindselig auftritt.

Wenn Sie Talentpunkte für Schmeicheln und Einschüchtern aufwenden, erscheinen neue Optionen auf der linken Seite des Rads, die den Ausgang späterer Konversationen positiv beeinflussen können. Schmeicheln-Optionen sind blau dargestellt, wohingegen Einschüchtern-Optionen rot dargestellt werden (weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Talente auf Seite 30).

Klicken Sie die gewünschte Antwort an, um sie in einer kleinen Filmsequenz dargestellt zu sehen. Sobald das Konversationsrad zu sehen ist, können Sie Ihre Antwort auswählen. Ihr Charakter wird die Antwort dann zu einem der Situation entsprechenden Zeitpunkt geben. Drücken Sie die **LEERTASTE**, um einen Dialogabschnitt abzubrechen oder zu überspringen.



HUD (außerhalb eines Kampfes)

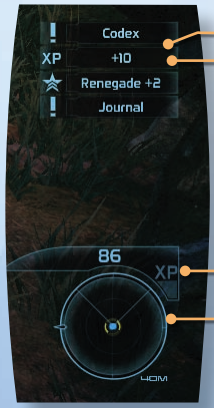
Während Sie im Spiel voranschreiten, sammeln Sie Erfahrungspunkte (EP), indem Sie neue Gegenden erkunden und sich mit anderen Charakteren unterhalten.

Wenn Sie mit jemandem oder etwas in Ihrer Umgebung interagieren können, wird ein Kreis innerhalb des blauen Fokussymbols angezeigt. Drücken Sie **ENTER**, um zu interagieren.

1 Auswahlbalken

2 Fokussymbol

Hier sehen Sie Ihre Erfahrungspunkte. Der Squad-Bildschirm des Missions-Computers zeigt außerdem die Erfahrungspunkte, die Sie erhalten haben (weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Squad-Daten auf Seite 25).



Neuer Eintrag im Missions-Computer

Erhaltene EP

Gesamt-EP

Mini-Karte

Missions-Computer

Drücken Sie **ESC**, um den Missions-Computer aufzurufen. Klicken Sie dann den gewünschten Eintrag an, um ihn auszuwählen. Sobald ein Bereich ein Update erhalten hat, beginnt der Eintrag zu blinken.

Mithilfe des Missions-Computers können Sie Informationen über die folgenden Spielinhalte aufrufen:

Ausrüstung Hier finden Sie Ihre derzeit ausgerüsteten Waffen, Ihre Panzerung und andere Objekte sowie Optionen zum Ausrüsten neuer Objekte.

Optionen Hier legen Sie die Einstellungen für Gameplay, Steuerung, Grafik, Sound und anderes fest. Viele dieser Optionen beeinflussen die Schwierigkeit des Spiels sowie Ihre visuelle Spielerfahrung, vergewissern Sie sich deshalb, dass Sie auch alle Alternativen gesehen haben.

Karte Hier sehen Sie Ihren aktuellen Standort sowie interessante Orte.

Speichern Hier können Sie Ihr Spiel an Ihrem derzeitigen Standort und Status speichern.

Squad Hier können Sie Ihre eigene Statistik und die Ihrer Squad-Mitglieder einsehen.

Laden Hier können Sie Spiele laden, die Sie zuvor manuell gespeichert haben bzw. die automatisch geladen wurden.

Journal Hier finden Sie Ihre aktuellen und erledigte Aufgaben.

Codex Hier erfahren Sie alles über das *Mass Effect*-Universum.

Kampf

Das Kampfsystem in *Mass Effect* ermöglicht eine gezielte Steuerung und durchdachte Entscheidungsfindungen.

Drücken Sie **Q**, wenn Sie Ihre Waffe ziehen oder verstauen wollen.

Wenn Sie Ihre Waffe tauschen wollen, müssen Sie entweder eine Spezialfähigkeit einsetzen oder einem Ihrer Squad-Mitglieder einen Bewegungsbefehl erteilen und die **LEERTASTE** drücken, um durch die verfügbaren Waffen, Fähigkeiten oder Befehle zu schalten. Klicken Sie die Befehle für jedes Squad-Mitglied an und lassen Sie dann die **LEERTASTE** los, um zum Spiel zurückzukehren (weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Kampfdetails auf Seite 18).

Stufen

Stufenaufstieg

Sie und Ihr Squad können in den Stufen aufsteigen, indem Sie Erfahrungspunkte (EP) sammeln, die Sie wiederum erhalten, wenn Sie Gegner besiegen, bestimmte Fähigkeiten nutzen oder Missionen abschließen.

Das gesamte Squad greift auf einen EP-Pool zurück. Alle Squad-Aktionen fließen in diesen Pool und alle Squad-Mitglieder steigen gleichzeitig auf, einschließlich jener Mitglieder, die sich noch auf der Normandy befinden und nicht zum aktiven Squad gehören.

Vorteile des Stufenaufstiegs

Wenn Ihr Charakater in eine neue Stufe aufsteigt, erhalten Sie

- mehr Gesundheit. Die entsprechende Menge können Sie mithilfe Ihrer Talente erhöhen.
- zusätzliche Talentpunkte, die Sie jederzeit ausgeben können, um Ihren Rang zu erhöhen.

Automatischer Stufenanstieg und Talentpunkte rückgängig machen

Wenn Sie den Button Automatischer Stufenanstieg anklicken, werden Ihre Talentpunkte automatisch verteilt.

Nachdem Sie Talentpunkte verteilt haben, können Sie Talentpunkte rückgängig machen anklicken, um Ihre Auswahl zu verwerfen.

KARTE DER GALAXIS

Die Galaxis-Karte befindet sich im Zentrum des Kommandodecks. Um sie aufzurufen, betreten Sie das Deck und wählen das holographische Bild der Galaxis aus. Zur Navigation innerhalb der Galaxis verfügt die Karte über vier Zoomstufen mit verschiedenen Detailgraden.

Klicken Sie ein Ziel an, um dorthin zu reisen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um aus der aktuellen Ansicht herauszuzoomen. Drücken Sie **ESC**, um die Galaxis-Karte wieder zu verlassen.

Galaxis-Ebene

Zeigt eine Draufsicht der Galaxis und der durch die Massenportale verbundenen Sternhaufen.

Cluster-Ebene

Zeigt die Sternensysteme an, die Sie erforschen können, sowie eine Liste der Himmelskörper, die Sie in jedem Sternensystem anfliegen können, darunter Planeten, Asteroidenfelder und Bauwerke wie Raumstationen.

Sternensystem-Ebene

Zeigt eine detaillierte Ansicht des aus gewählten Sternensystems sowie Informationen zum Stern selbst und zu den Himmelskörpern, die Sie erkunden können.

Planeten-Ebene

Zeigt eine Detailkarte des Himmelskörpers oder Objekts, das Sie derzeit umkreisen, einschließlich Informationen über das Objekt selbst und damit zusammenhängende Handlungselemente.

KAMPFDETAILS

Ihr HUD (Heads-Up-Display) zeigt folgende Elemente an:

Fadenkreuz	Zielt auf Objekte in Ihrer Umgebung. Feinde werden in rot dargestellt, freundlich gesinnte Objekte in blau. Mögliche Gefahren/Kämpfe werden in orange dargestellt.
Gruppen-Statusanzeige	Zeigt immer den aktuellen Status der Gesundheit und Schilde Ihres Squads an. Sie sehen hier außerdem den Bewegungsstatus Ihres Squads.
Radar	Zeigt Gegner innerhalb der Reichweite an, sowie Markierungen aus der Karte im Spiel.
Auswahlbalken	Zeigt den Namen eines markierten Objekts und die Konsequenzen, wenn Sie E drücken.

Das Kampfsystem bietet eine genaue Steuerung der Bewegungen, Entscheidungen und der Kameraposition. Zu den Hauptfunktionen gehören:

Zielen: Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um das Fadenkreuz zu bewegen. Fähigkeiten und Schüsse werden immer auf das Zentrum des Fadenkreuzes abgegeben.

Zielhilfe: Der Gegner, der Ihrem Fadenkreuz am nächsten ist, wird mit einem Zielhilfesymbol markiert. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Präzision der Waffen zu erhöhen, an denen Sie bereits ausgebildet sind (Sie können Talentpunkte ausgeben, um sich an einer Waffe ausbilden zu lassen).

Präzision: Je länger Sie anhaltend schießen, desto ungenauer wird Ihr Schuss. Je besser Sie an einer Waffe ausgebildet sind, desto länger hält Ihre Präzision an.

Präzision wird durch die folgenden Aktionen reduziert:

- **Rückstoß** – Beim Abfeuern von Waffen wird ein Rückstoß erzeugt, der die Zielgenauigkeit reduziert.
- **Müdigkeit** – Sprints (**SHIFT** links drücken, um auf einen Gegner zuzustürmen) werden Sie früher oder später ermüden.

Taktisches HUD

Über das taktische HUD können Sie das Spiel anhalten, Waffen auswählen, Befehle erteilen und Fähigkeiten einsetzen.

Drücken Sie einfach die **LEERTASTE**, wenn Sie das taktische HUD aufrufen möchten.

Führen Sie dann den Mauszeiger, während Sie die **LEERTASTE** noch gedrückt halten, über Fähigkeitensymbole, um weiterführende Informationen zu erhalten. Klicken Sie die Fähigkeit an, die Sie einsetzen möchten, die Waffe, die Sie ausrüsten möchten, oder den taktischen Befehl, den Sie erteilen möchten.

Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und zielen Sie mit der Maus, um Ihr Ziel anzuvisieren oder Fähigkeiten und taktische Befehle auszuwählen. Sie können Ihren Squad-Mitgliedern Befehle (Angreifen, Stellung halten, Bewegen, Sammeln) erteilen und ihnen auftragen, gleichzeitig Fähigkeiten zu nutzen oder Waffen zu wechseln. Um die ausgewählte Fähigkeit, den Befehl oder Waffenwechsel auszuführen, lassen Sie die **LEERTASTE** wieder los.

Schnelltasten zuweisen

Sie können außerdem eine beliebige Fähigkeit von Shepard zu den nummerierten Schnellzugriffsfeldern ganz links im HUD ziehen, um Fähigkeiten durch Drücken der entsprechenden Zifferntaste in Echtzeit einzusetzen.

Squad-Befehle

Mithilfe der Pfeiltasten können Sie Ihrem Squad taktische Befehle erteilen.

- Drücken Sie die Pfeiltaste oben, um Ihr Squad zu der Stelle zu schicken, die Sie anvisiert haben.
- Drücken Sie die Pfeiltaste unten, um Ihr Squad in Deckung gehen zu lassen.
- Drücken Sie die Pfeiltaste rechts, um Ihr Squad einen bestimmten Feind angreifen zu lassen.
- Drücken Sie die Pfeiltaste links, um Ihre Squad-Mitglieder an Ihrer Position zu sammeln und Ihnen dann folgen zu lassen.

Waffen

Pistolen

Pistolen verfügen über eine hohe Präzision, haben nur wenig Rückstoß und sind leicht zu bedienen, während sich der Träger bewegt. Sie sind auf diverse Distanzen effizient, fügen aber nur begrenzten Schaden zu. Soldaten, Techniker, Experten, Späher und Infiltratoren können mit Pistolen trainieren.

Schrotgewehre

Schrotgewehre haben zwar eine geringe Feuerrate und großen Rückstoß, können aber im Nahkampf mehreren Zielen gleichzeitig massiven Schaden zufügen. Soldaten und Späher können mit Schrotgewehren trainieren.

Sturmgewehre

Sturmgewehre stellen die Standard-Bewaffnung der meisten Soldaten dar und verfügen über eine gute Ausgewogenheit von Feuerkraft, Reichweite und Präzision. Nur Soldaten können mit Sturmgewehren trainieren.

Präzisionsgewehre

Präzisionsgewehre haben eine große Reichweite, sind extrem präzise und fügen beträchtlichen Schaden zu. Sie haben allerdings nur eine begrenzte Feuerrate und sind im Nahkampf so gut wie nutzlos. Nur Soldaten und Infiltratoren können mit Präzisionsgewehren trainieren.

Granaten

Die diskusförmigen Allianz-Granaten können über große Distanzen gleiten und sich an Ziele oder flache Oberflächen heften, um dann ferngezündet zu werden. Nur Sie als Commander Shepard können Granaten verwenden.

Drücken Sie **R**, um eine Granate zu werfen, und dann noch einmal **R**, um sie zu zünden. Granaten explodieren automatisch nach 10 Sekunden, wenn Sie sie nicht vorher manuell zünden.

Panzerung

Leichte Panzerungen

Leichte Panzerungen gewähren grundlegenden Schutz vor feindlichen Angriffen und minimieren die Bewegungseinschränkung, die sich auf die Waffenpräzision auswirkt. Alle Klassen können leichte Panzerungen tragen.

Mittelschwere Panzerungen

Mittelschwere Panzerungen bieten verstärkten Schutz, erhöhen aber auch die Bewegungseinschränkung, die sich wiederum auf die Waffenpräzision auswirkt. Soldaten können von Anfang an mittelschwere Panzerungen tragen, Späher und Infiltratoren hingegen müssen darauf trainiert werden.

Schwere Panzerungen

Schwere Panzerungen bieten zwar maximalen Schutz gegen feindlichen Beschuss, bringen aber auch die größte Bewegungseinschränkung mit sich, was auch die Waffenpräzision beeinflusst. Nur speziell ausgebildete Front-Soldaten können sie tragen. Keine Klasse kann von Anfang an schwere Panzerungen tragen, Soldaten können allerdings darauf trainiert werden.

Ihre Ausrüstung umfasst:

- Panzerung
- Sturmgewehre
- Biotische Verstärker
- Granaten
- Universalwerkzeuge
- Pistolen
- Schrotgewehre
- Präzisionsgewehre

Upgrades

Mit Upgrades können Sie Ihre Ausrüstung erweitern und anpassen, wodurch unter anderem das Schadenspotenzial erhöht wird und Schilde verstärkt werden. Sie können nur die folgenden Ausrüstungsklassen upgraden: Panzerungen, Waffen, Munition und Granaten.

Jeder Ausrüstungsgegenstand hat spezielle Upgrade-Slots. Der Munitions-Slot von Waffen kann beispielsweise nur mit einem Munitions-Upgrade upgegradet werden.

Um einen Ausrüstungsgegenstand upzugraden, rufen Sie den Missions-Computer auf und wählen dann Ausrüstung. Wählen Sie dann aus dem Gürtel unten rechts den Gegenstand aus, den Sie upgraden möchten, und klicken Sie dann auf den Gegenstand, um den Upgrade-Bildschirm aufzurufen.

Zum Upgraden von Munition wählen Sie zuerst die entsprechende Waffe aus und drücken dann das Munitions-Symbol, um das Munitions-Upgrade anzusehen (sollte kein Munitions-Symbol erscheinen, ist kein Upgrade verfügbar). Zum Bestätigen des Upgrades sowie zum Verlassen klicken Sie auf „Ausrüsten“ oder doppelklicken Sie das Upgrade.

Biotische Verstärker (BioAmps)

Biotiker können ihre Stärken in diversen Disziplinen mithilfe von Verstärkern (Amps) noch weiter ausbauen. Diese speziell entwickelten Geräte haben oft die Form von kleinen elektronischen Clips, die am Ohr oder Hinterkopf getragen werden.

Universalwerkzeuge

Universalwerkzeuge sind multifunktionale Diagnose- und Fertigungswerkzeuge für eine Vielzahl von Aufgaben auf dem Schlachtfeld, wie zum Beispiel Hacken, Dechiffrieren oder Reparieren.

Ressourcen

Behälter

Behälter sind auf jedem Planeten zu finden und beinhalten häufig nützliche Ausrüstungsgegenstände und Ressourcen. Sie können aussehen wie Metalltruhen oder Frachtkisten. Es ist allerdings nicht möglich, Objekte darin abzulegen.

Universalgel

Technische Materialien, die Sie in Ihrer Umgebung finden und recyceln können, werden als Universalgel bezeichnet. Sie können es zusammen mit dem Universalwerkzeug bei Aufgaben im Bereich der Elektronik oder Dechiffrierung einsetzen. Mit dem Universalgel können Sie zudem auch das Mako, Ihr Fahrzeug, reparieren.

Credits

Credits sind die primäre Währungseinheit im Mass Effect-Universum.

Medigel

Medigel (medizinisches Gel) heilt diverse Wunden und Gebrechen. Sie können Medigel beim Durchsuchen von Leichen finden oder von NPCs erhalten. In einigen Geschäften können Sie es auch kaufen und seine Kapazität erhöhen. Drücken Sie **F**, um Erste Hilfe anzuwenden.

Informationen über Squad-Mitglieder

Wählen Sie im Missions-Computer Squad, um die verfügbaren Informationen über jedes Squad-Mitglied abzurufen. Diese Informationen umfassen:

1. Name
2. Klasse
3. Aussehen
4. Vorbildlich und Abtrünnig (nur Shepard)
5. EP und Stufe
6. Gesundheit
7. Freigeschaltete Talente
8. Gesperrte Talente
9. Talentbeschreibung
10. Noch verfügbare Talentpunkte

Aktuelle Stufe

Während Sie immer mehr Erfahrung sammeln, spiegelt Ihre Stufe Ihren Fortschritt wider.

Sobald Sie erfahren genug sind, um in eine neue Stufe aufzusteigen, erhalten Sie Talentpunkte, die Sie für einen höheren Rang oder zusätzliche Talente ausgeben können.

Gesundheit

Zeigt Ihre aktuelle und Ihre maximale Gesundheit. Der Gesundheitswert symbolisiert Ihre Fähigkeit, Schaden im Kampf einzustecken. Sobald dieser Wert auf null gefallen ist, sterben Sie. Ihre maximale Gesundheit erhöht sich, während Sie im Spiel voranschreiten.

Erfahrungspunkte (EP)

Zeigt sowohl Ihre aktuellen Erfahrungspunkte als auch die benötigten Punkte, um in die nächste Stufe aufzusteigen.

Vorbildlich und Abtrünnig

Diese Angaben spiegeln Ihre moralischen Entscheidungen wider.

Die Anzeige Vorbildlich steigt an, wenn Sie edel, kooperativ oder selbstlos handeln. Ein vorbildlicher Charakter wird alles daransetzen, das Richtige auf die richtige Weise zu tun.

Die Anzeige Abtrünnig steigt an, wenn Sie aggressiv, selbstsüchtig oder skrupellos handeln. Ein abtrünniger Charakter hält sich an keine Regeln und wird seine Ziele mit allen nötigen Mitteln durchsetzen.

Talente

Indem Sie Punkte für Talente ausgeben, können Sie Ihre Kampf-, Tech- und Biotik-Fähigkeiten verbessern und Spezialfähigkeiten unter jedem Talent freischalten.

Ihre Talente und die Ihres Squads werden in gleicher Weise upgegradet (weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Talente auf Seite 30).

Squad-Auswahl

Im Squad-Menü können Sie, basierend auf den Kampf-, Biotik- und Tech-Talenten potenzieller Squad-Mitglieder, ein ausgewogenes Squad zusammenstellen.

Benutzen Sie die Maus, um sich zwischen den verfügbaren Squad-Mitgliedern zu bewegen. Klicken Sie ein Mitglied an, um es Ihrem Squad hinzuzufügen oder es aus ihm zu entfernen. Sie können jederzeit Squad untersuchen anklicken, um Ihre Squad zu begutachten. Klicken Sie Übernehmen an, wenn Sie mit dem zusammengestellten Squad zufrieden sind.

Sie können Ihre Squad-Mitglieder nur zu zwei Gelegenheiten auswählen:

- Wenn Sie ein potenzielles Squad-Mitglied kennenlernen.
- Wenn Sie die Normandy verlassen. Sie können allerdings zurückkehren, um Ihre Squad-Mitglieder auszutauschen.

Sie sollten also gut überlegen, wen Sie mitnehmen, denn möglicherweise müssen Sie bis zu Ihrer Rückkehr auf die Normandy mit diesen Leuten zusammenarbeiten.

Zu einer unerforschten Welt navigieren

Missionen innerhalb der Attika-Traverse werden Sie auf unerforschte Welten mit mysteriösen Anomalien führen. Um die Art dieser Anomalien zu erforschen, müssen Sie auf diesen Planeten landen und sie erkunden.

Beginnen Sie auf der Kartenebene Galaxis, wählen Sie die Cluster-Navigation, Systemnavigation und Planetenlandung.

Sobald Sie auf dem Planeten gelandet sind, erforschen Sie das Terrain mit Ihrem Mako, der mit leistungsstarken Sensoren ausgestattet ist, die außerirdische Feinde, technologische Anomalien und Ressourcen aufspüren.

Benutzen Sie auf einem unerforschten Planeten die Karte Ihres Missions-Computers, um herauszufinden, was um Sie herum ist. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Ziel, das dann als Pfeil auf Ihrem Radar angezeigt wird.

Eine unerforschte Welt verlassen

Wenn Sie bereit sind, eine unerforschte Welt zu verlassen und wieder auf die Normandy wollen, klicken Sie, wenn Sie sich in Ihrem Mako befinden, Zurück zur Normandy an.

Wenn Sie zu Fuß unterwegs sind, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Drücken Sie **ESC**, um den Missions-Computer aufzurufen, und wählen Sie dann Karte.
2. Klicken Sie hier Zurück zur Normandy an.

Mako

Das Mako ist ein Infanterie-Kampffahrzeug, das Sie und Ihr Squad in den Kampf bringt und Ihnen Feuerunterstützung und Deckung bietet.

Wenn Sie mit Ihrem Squad ins Mako einsteigen wollen, visieren Sie es an und drücken Sie dann **E**.

Drücken Sie **W**, um das Mako zu fahren. Drücken Sie **S**, um zurückzusetzen, und **A** und **D**, um nach links/rechts zu lenken. Drücken Sie die **LEERTASTE**, um über Hindernisse zu springen oder feindlichem Beschuss auszuweichen.

Drücken Sie **SHIFT**, um mit der Geschützkamera zu zoomen, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um mit der Bordkanone zu schießen und klicken Sie mit der linken Maustaste, um mit dem MG zu schießen.

Wenn Sie aus das Mako verlassen möchten, suchen Sie sich einen sicheren, stabilen Untergrund und drücken Sie **Q**. Denken Sie vor dem Aussteigen immer an die Gefahren außerhalb Ihres Fahrzeugs, da Sie in einer feindseligen Umgebung möglicherweise nicht lange überleben können.

Das Fahrzeug-HUD zeigt Gesundheit und Schilde von Squad-Mitgliedern, sowie Bewaffnung und Ausrüstungsstatus des Makos.

Das Mako reparieren

Mit **F** können Sie jederzeit Universalgel einsetzen, um das Mako zu reparieren. Vorher müssen Sie ihn allerdings anhalten, das Feuer einstellen und nicht aussteigen.

DECHIFFRIEREN

Einige Behälter und Türen sind verschlossen und können nur geöffnet werden, indem Sie mit Ihrem Universalwerkzeug und Ihrem Talent Dechiffrieren die Sicherheitsmaßnahmen umgehen. Wenn Ihnen eine Sicherheitsvorkehrung unterkommt, haben Sie die Option, Universalgel zu benutzen oder die Sicherung manuell zu umgehen.

Dechiffrieren setzt das Universalwerkzeug ein, um Sicherheitsmechanismen zu knacken und Firewalls und Scanner zu umgehen. Wenn Sie versuchen, das System manuell zu umgehen, müssen Sie die Operation in einer vorgegebenen Zeit abschließen.

Bewegen Sie die Maus, um den Sensor um das Universalwerkzeug zu drehen, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste, um ein Gateway vorzurücken oder mit der rechten Maustaste, um ein Gateway zurückzugehen. Sie können auch **A**/**D** drücken, um das Universalwerkzeug links/rechts zu bewegen, und dann mit **W** ein Gateway vorrücken bzw. sich mit **S** ein Gateway zurückziehen.

TALENTE

Ein Talent ist ein Fachgebiet, das Sie im Verlauf des Spiels verbessern können. Während Sie Erfahrung sammeln, erhalten Sie Talentpunkte, die Sie verwenden können, um diverse Aspekte Ihres Charakters zu verbessern.

Welche Talente für Sie und Ihr Squad verfügbar sind,

hängt von Ihrer gewählten Charakterklasse ab. Es gibt diverse Aktivierungsphasen (das Talent ist dann mit einem Symbol versehen), in denen Sie im Squad-Menü neue Fähigkeiten oder weitere Talente freischalten können.

Kampftalente

Pistole – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Pistolen. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit Schütze, mit der Sie Ihre Pistole kurzzeitig schneller und präziser abfeuern können.

Schrotgewehr – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Schrotgewehren. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit Blutbad, mit der Sie eine gewaltige Salve aus Ihrem Schrotgewehr abfeuern und mehreren Zielen Schaden zufügen können.

Sturmgewehr – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Sturmgewehren. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit Overkill, mit der Sie längere, präzisere Salven abgeben können.

Präzisionsgewehr – Erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial beim Abfeuern von Präzisionsgewehren. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit Attentat, die den Schaden Ihres nächsten Präzisionsschusses erhöht.

Panzerung – Erhöht den Schadenswert, der von Ihrer Panzerung absorbiert werden kann, und ermöglicht es Ihrem Charakter, je nach Klasse schwerere Panzerungen anzulegen. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit Schild-Boost, die während des Kampfes die Schilde Ihrer Panzerung wiederherstellt.

Sturmangriffstraining – Erhöht den Nahkampf- und Waffenschaden. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit Adrenalinschub, die die Wiederaufladezeit Ihrer Talente zurücksetzt, damit sie sofort wieder eingesetzt werden können.

Fitness – Steigert Ihre Gesundheit, sodass Sie mehr Schaden ertragen können, bevor Sie sterben. Dieses Talent aktiviert die Fähigkeit Immunität, die kurzzeitig Ihren Schutz vor Schaden erhöht.

Spectre-Training – Verbessert die Gesundheit, Präzision und Effizienz aller Angriffe und Kräfte. Verleiht die Fähigkeit Einigkeit, mit der Sie Squad-Mitglieder wiederbeleben können, wenn diese während eines Kampfs verletzt wurden.

Tech-Talente

Dämpfung – Vergrößert den Explosionsradius Ihrer Tech-Minen. Aktiviert das Dämpfungsfeld, das die Tech- oder Biotik-Fähigkeiten von Gegnern im Kampf unterdrückt.

Dechiffrieren – Ermöglicht es Ihnen, Sicherheitssysteme mithilfe von Universalgel zu deaktivieren und so Türen oder Behälter zu öffnen. Schaltet letztlich das Talent Sabotage frei, das im Handumdrehen feindliche Waffen im Kampf deaktiviert.

Hacken – Erhöht die Aufladegeschwindigkeit Ihrer Tech-Annäherungsminen. Schaltet letztlich das Talent KI hacken frei, mit dem Sie die KI (künstliche Intelligenz) feindlicher Roboter kontrollieren können, sodass diese alles und jeden in ihrer Umgebung angreifen - auch sich gegenseitig.

Elektronik – Erhöht die Schildstärke und hilft Ihnen, die Sicherheitssysteme einiger versperrter Objekte zu umgehen. Ermöglicht außerdem die Nutzung von Überlastung, die feindliche Schilde im Kampf beschädigt oder deaktiviert.

Biotik-Talente

Werfen – Erzeugt ein biotisches Feld, das Objekte innerhalb seiner Reichweite durch die Luft wirft.

Heben – Erzeugt ein biotisches Feld, das Objekte innerhalb seiner Reichweite hochhebt.

Warp – Erzeugt ein biotisches Feld, das jedes Objekt, mit dem es in Kontakt kommt, langsam zerlegt und so Schaden zufügt und die Wirksamkeit von Panzerungen kurzzeitig verringert.

Einzigartigkeit – Erzeugt ein biotisches Feld, das Objekte in die Luft wirbelt und ineinander krachen lässt.

Barriere – Erzeugt ein biotisches Feld, das Beschuss absorbiert.

Stase – Erzeugt ein biotisches Feld, das jedes Objekt, das es berührt, umgibt und isoliert, wodurch es Gegner davon abhält, sich zu bewegen oder anzugreifen. Allerdings können Sie ihnen dann auch kein Schaden zufügen.

Zusätzliche Talente

Schmeicheln – Vermehrt Ihre Schmeicheln-Optionen innerhalb einer Konversation und reduziert in Geschäften die Kosten für Objekte.

Einschüchtern – Vermehrt Ihre Einschüchtern-Optionen innerhalb einer Konversation und erhöht außerdem die Credits, die Sie in Geschäften beim Verkaufen von Objekten erhalten.

Klassentalente

Diverse Talente stehen nur bestimmten Charakterklassen zur Verfügung:

Soldat – Verbessert die Gesundheit und Gesundheitsregeneration.

Techniker – Reduziert die Nachladezeit von Tech-Fähigkeiten und erhöht die Tech-Resistenz.

Experte – Reduziert die Nachladezeit von Biotik-Fähigkeiten und erhöht die Biotik-Resistenz.

Infiltrator – Vergrößert den durch Tech-Minen verursachten Schaden und reduziert die Überhitzung von Präzisionsgewehren und Pistolen.

Wächter – Reduziert die Nachladezeit von Tech- und Biotik-Fähigkeiten, erhöht die Präzision und das Schadenspotenzial von Pistolen und verleiht zudem die Fähigkeit Schütze.

Späher – Erhöht die Biotik-Resistenz und das Schadenspotenzial von Schrotgewehren und Pistolen.

Talent-Upgrades

Sie und Ihre Squad-Mitglieder verfügen über eine Talentliste, die die Fähigkeiten, Stärken und Ausbildung des jeweiligen Charakters repräsentiert. Wenn Sie Punkte für diese Talente ausgeben, werden Aspekte des Charakters stärker und eröffnen schließlich neue Angriffe, Schwächungen, Fertigkeiten und Können.

Talentpunkte

Verwenden Sie Talentpunkte, um höherrangige Talente zu kaufen.

Drücken Sie **ESC**, um Ihren Missions-Computer aufzurufen, und drücken Sie dann entweder **U** oder wählen Sie Squad. Klicken Sie auf die Verfügbarkeit eines Talents oder klicken Sie auf + oder -, um Ränge hinzuzufügen oder zu entfernen.

Spezialisierung

Spezialisierungen verbessern klasseneigene Talente. Nach Abschluss einer optionalen Allianzmission können Sie eine Spezialisierung für Ihren Charakter auswählen, mit der sich die maximalen Talentpunkte erhöhen lassen, die Sie für klasseneigene Talente ausgeben können.

CREDITS

BioWare

Project Director
Casey Hudson

Lead Designer
Preston Watamaniuk

Lead Writer
Drew Karpyshyn

Art Director
Derek Watts

Lead Programmer
David Falkner

Executive Producers
Ray Muzyka (CEO)
Greg Zeschuk (President)

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

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

Director, Animation & Cinematics Dept.
Steve Gilmour

Character Artists
Mike Spalding – Lead
Tim Appleby
Matt Charlesworth
Francis Lacuna
Ryan Lim
Steve Runham
Sean Smalles
Jaemus Wurzbach

Concept Artists
Fran Gaulin
Sung Kim
Matthew Rhodes

GUI Artist
Nelson Housden

Level Artists
Mike Trottier – Lead
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

Technical Artists
Adrien Cho – Lead
Brian Chung
Jeff Vanelle

Visual Effects Artists
Shareef Shanawany – Lead
Alim Chaarani
Trevor Gilday
Andrew Melnychuk-Oseen
Ryan Rosanky
Jacky Xuan

Director, Art Dept.
Dave Hibbein

Audio Design
Steven Sim – Lead
Michael Kent – Associate Lead
Matt Besler
Vance Dylan
Michael Peter
Jeremie Voillot

Cinematic Systems Design
Brad Prince – Lead

Cinematics Designers
Ken Thain – Lead
Jonathan Epp
James Henley
Nathan Moller
Jonathan Perry
Armando Troisi

Systems Designers
Jason Attard
Jason Booth
Georg Zoeller

Technical Designers
Dusty Everman – Lead
Rick Burton
Keith Hayward
David Sitar
Peter Thomas
Keith Warner
John Winski

Writers
Luke Kristjanson
Chris L'Etoile
Mac Walters
Patrick Weekes

Editor
Cookie Everman

Director, Design Dept.
Kevin Barrett

Project Managers
Yanick Roy – Lead
Corey Andruko

Asst. Producers
Steve Lam
Nathan Plewes

VO & External Resources Producer
Shauna Perry

Asst. External Resources Producers
Teresa Cotesta
Melanie Fleming

Localization Project Manager
John Campbell

Director, Production Dept.
Duane Webb

Lead Tools Programmer
Darren Wong

Programmers
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

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

Graphics Programmers
Jonathan Baldwin
Rob Krajcarski
Matt Peters

Audio Programmers
Marwan Audeh
Sophia Chan
Pat LaBine
Don Yakielashek

Asst. Director, Programming Dept.
Aaryn Flynn

QA Analysts
Scott Langevin – Lead
Bob McCabe – Design Lead
Kim Hansen – Tech Lead
Guillaume Bourbonnière
Billy Buskell
Derrick Collins
Mitchell T. Fujino
Ryan Loe
Brian Mills
Iain Stevens-Guille

QA Programmers
Alex Lucas
Jonathan Newton
Jay Zhou

QA Term 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

Director, QA Dept.
Phillip DeRosa

Add'l Art
Sasha Beliaev
Ken Finlayson
Shane Hawco
Eric Poulin
Rion Swanson
Rob Sugama
Jillian Tamaki

Add'l Design
Rafael Brown
Charly Carlos
Eric Fagnan
Chris Hepler
Scott Horner
Mike Laidlaw
Paul Marino
Kevin Martens
Aidan Scanlan
Kris Schoneberg
Jay Turner

Add'l Programming
Chris Blackbourne
Howard Chung
Jordan Dubuc
Jan Goh
Michael Graves
Chris Johnson
Scott Meadows
James Redford
Sidney Tang
Julie West
Graham Wihlidal
Peter Woytiuk

Add'l Production
Alain Baxter

Add'l QA
Steven Deleeuw
Nathan Frederick
Curtis Knecht
Denny Letourneau
Vanessa Prinsen
Homan Sanaie

Original Score, Composers
Jack Wall - Lead
Sam Hulick

Add'l Music
Richard Jacques
David Kates

Credit Music
m4 part II
Written and Performed by Faunts

VO Direction
Ginny McSwain
Caroline Livingstone
Chris Borders

Casting Services
Tikiman Productions, Inc.

VO Recorded at
Technicolor Interactive Services (Burbank)
Blackman Productions (Edmonton)

Add'l Dialogue Editing
Dave Chan

Mass Effect Cast

Steve Barr
Urdnot Wrex
Add'l voices

Kimberly Brooks
Ashley Williams

Keith David
Captain David Anderson

Seth Green
Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale
Commander Shepard (Female)

Add'l voices

Lance Henriksen
Admiral Steven Hackett

Ali Hillis
Liara T'Soni

Brandon Keener
Garrus Vakarian

Mark Meer
Commander Shepard (Male)

Add'l voices

Marina Sirtis
Matriarch Benezia

Liz Sroka
Tali'Zorah nar Rayya
Add'l voices

Raphael Sbarge
Kaidan Alenko

Fred Tatasciore
Saren

Additional Voices
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

Mass Effect PC

Project Director
Diarmid Clarke

Associate Producer
Darcy Pajak

BioWare Live Team

Associate Technical Producer
Derek French

Assistant Producer
Steve Lam

BioWare PC Development

Programming Lead
Owen Borstad

Programming
Steven Hand

Localization Producer
Jenny McKearney

Assistant Localization Producer
Ryan Warden

QA Lead
Homan Sanaie

QA Design Analyst
Billy Buskell

QA Term Testers
Vanessa Alvarado
George Blott
Reid Buckmaster
Darren Gilday
Jack Lamden
Richard Poulin
Tayce Wilson
Thomas Trachimowich

Additional Design
Chris L'Etoile
Christina Norman

Additional QA
Chris Buzon
Kim Hansen
Scott Langevin

Additional Programming
Marwan Audeh
Jonathan Baldwin
Blake Grant
Brenon Holmes
Nelson Housden
Ryan Hoyle
Rob Krajcarski
Shawn Potter
Craig Welburn
John Wetmiller

BioWare Marketing

Director of Marketing
Ric Williams

Art
Sheridon Routley
Mike Sass

Community
Jason Barlow
Chris Priestly
Jay Watamaniuk

Marketing Manager
Jarrett Lee

Assistant Brand Manager
Randall Bishop

PR
Matt Atwood
Erik Einsiedel

Web
Johnn Four
Jeff Marvin
Colin Walmsley

Bioware Operations And Administration

Director of Development Operations
Darryl Horne

Director of Business Development
Richard Iwaniuk

Director of Finance and Administration
Kevin Gunderman

Manager of Administrative Services
Jo-Marie Langkow

Finance/Payroll
Todd Derechey
Sharon Pate
Treena Rees
Calvin Chan

Director of Human Resources
Derek Sidebottom

Human Resources
Celia Arevalo
Theresa Baxter
Mark Kluchky
Leanne Korotash
Angela Pappas

Director of Information Systems
Vince Waldon

Information Systems – Application
Lee Evanochko
Julian Karst
Robert McKenna
Jesse Van Herk

Information Systems - Desktop
Dave McGruther
Jeff Mills
Brett Tollefson
Chris Zeschuk

Information Systems - Facilities
Mike Patterson

Information Systems - Infrastructure
Sam Decker
Wayne Mah
Craig Miller

Director of Legal and Business Services
Robert Kallir

Admin Assistants/ Reception
Keri Clark
Crystal Ens
Teresa Meester
Lanna Mess

Demiurge Studios Development Team

Art Lead
Katie Stampf

Art
Andrew Cormier

Business and Legal
Bill Reed

Design Lead
Dan Chretien

Engineering
Ken Clary
Roger Hanna
Andy Hendrickson
Andrew Moise
Bernie Rissmiller
Kevin Teich

Project Lead
Bill McFadden

Production
Tim Crosby
Kristin Price
Al Reed
Kurt Reiner

Quality Assurance Lead
Jimmy Storey

Quality Assurance
M. Wesley Sherman

Demiurge Studios
Dave Elder
Dave 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

Producer
David Yee

Associate Producer
Michael Doran

Assistant Producer
Craig Krstolic

Sr. Development Director
John Vifian

Development Director
Crystal Sanchez

Special Thanks
David DeMartini
Jon Horsley
Micah Loucks
DJ Powers
Raphael Ruland
Chris Serra
Ben Smith
Evelyn Walker

EA Redwood Shores

QA Director
Dave Steele

QA Manager
Matthew Brown

Sr. Test Lead
Robert Walton

QA Project Lead
Daniel Allender

QA Assistant Leads
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 Assistant Lead
Aleef Shehadeh

EARS LQA Testers
Matt Danuser
Huey Ngo
Matt Zenel

QA Support Manager
Dave Koerner

QA Compliance Leads
Matt Landi
Steve Jenkins
Mark Johnson
Josh Riemersma

QA Compliance Testers
Chris Anjos
Sam Worf

EARS Compatibility Lab
Angelo Bayan
Dave Caron
Mark Gonzales
Jon Naugle
Ryan Morales
Josh Platt

Worldwide Mastering
Michael Yasko

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

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

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

Documentation Layout
Christopher Held

EA Europe

European Mastering Manager
Sam Roberts

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

Sr. Localization Project Manager
Laurent Gibert

Localization Project Manager
Fausto Ceccarelli

Head Localization Tester
Juan Linaje

Localization Testers
Alexander Bowman
Paolo Catozzella
Damien Haimovici
David Monteiro
Tirdad Nosrati
Federica Rossi

BioWare Special Thanks

Jim Bishop, Mark Darrah, Trent Oster, Dan Tudge, Richard Vogel, Gordon Walton, Jorg Neumann, Russ Almond, and all our friends at BioWare Austin.

A very special thanks to our families and friends, whose patience and support helped us reach for the stars.

Eine vollständige Liste all jener, die an der Entstehung von *Mass Effect* beteiligt waren, finden Sie im Spiel.

FEHLERBEHEBUNG

Probleme bei der Ausführung des Spiels

- Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die Mindestanforderungen des Spiels erfüllt und Sie aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert haben.
- Aktuelle Treiber für Grafikkarten von NVIDIA finden Sie auf der Website **www.nvidia.de**.
- Aktuelle Treiber für Grafikkarten von ATI finden Sie auf der Website **www.ati.amd.com**.
- Führen Sie die CD-/DVD-Version des Spiels aus, installieren Sie DirectX von der CD/DVD erneut. Sie finden DirectX normalerweise im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der CD/DVD. Haben Sie Zugang zum Internet, können Sie sich unter **www.microsoft.com** die aktuellste DirectX-Version herunterladen.

Allgemeine Tipps zur Fehlerbehebung

- Erscheint der Autoplay-Bildschirm (CD-/DVD-Version) nicht automatisch, rechtsklicken Sie im Arbeitsplatz-Fenster auf dein CD-/DVD-ROM-Laufwerk und wählen Sie im nun erscheinenden Menü den Eintrag „Autoplay“ aus.
- Läuft das Spiel sehr langsam, senken Sie im Optionen-Menü die Qualität einiger Grafik- und Soundeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung wirkt sich häufig positiv auf die Leistung des Spiels aus.
- Deaktivieren Sie im Hintergrund ausgeführte Anwendungen (Virenscanner, Downloadmanager, Spracherkennungsprogramme, Teamspeak, ICQ oder Messenger und ähnliches), um die Leistung des Spiels zu optimieren. Vergessen Sie aber nicht, Ihren Virenscanner nach der Spielsitzung wieder zu aktivieren!

TECHNISCHER KUNDENDIENST – KÖNNEN WIR HELFEN?

Das Spiel enthält eine Support-Datei, die Ihnen bei der Behebung möglicher Probleme hilft. Sie bietet Lösungen für Probleme, die bei der Installation oder der Ausführung des Spiels auftreten können.

Wenn Sie das Spiel bereits installiert haben:

In Windows Vista klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf START und wählen Sie Spiele. Rechtsklicken Sie nun auf das Spiel-Symbol und wählen Sie den entsprechenden Support-Link aus der Auswahlliste.

Bei älteren Versionen von Windows klicken Sie in der Windows-Taskleiste auf START und wählen Sie im nun erscheinenden Menü **Programme**> (oder **Alle Programme**>) den Support-Link im entsprechenden Ordner des Spiels.

Die Support-Datei und das Spiel befinden sich im selben Ordner. Bitte suchen Sie in dieser Datei nach Lösungsmöglichkeiten, bevor Sie sich mit dem Kundendienst von EA in Verbindung setzen.

Haben Sie das Spiel noch nicht installiert, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Ausführung der Support-Datei (wenn Sie das Spiel nicht installiert haben):

1. Legen Sie die Spiel-CD/-DVD in das Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf START und wählen Sie **Ausführen**....
3. Geben Sie im nun erscheinenden Eingabefeld **D:\Support\European Help Files\EA_Help_Select.htm** ein und klicken Sie auf OK. (Ersetzen Sie dabei „D:“ mit dem Laufwerksbuchstaben deines CD-/DVD-Laufwerks.)

Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr System die auf der Verpackung des Spiels angegebenen Voraussetzungen erfüllt, können Sie Ihre Hardware mit dem Programm **dxdiag** überprüfen und die gesammelten Informationen zu einem detaillierten Bericht zusammenfassen lassen.

Wählen Sie hierzu die Option ’’Alle Informationen speichern’’ und legen Sie diese Textdatei auf Ihrem Desktop ab. Diesen Systembericht in Textform können Sie dann online an Ihre ’’Fragen an EA’’ anhängen, um eine schnellere Bearbeitung Ihrer Anfrage gewährleisten zu können.

Vorgehensweise:

1. Klicken Sie auf START, wählen Sie **Ausführen**... und geben Sie im nun erscheinenden Eingabefeld **dxdiag** ein. Klicken Sie anschließend auf OK.
2. Klicken Sie auf ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN, um eine Kopie des Berichts zu speichern. Bitte halten Sie diesen Bericht bereit, wenn Sie sich an den Kundendienst von EA wenden.

Treten bei der Installation oder der Ausführung des Spiels weiterhin Probleme auf, besuchen Sie die Website **electronicarts.de**, klicken Sie auf SUPPORT und wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm „Zum Direkthilfe Center". Die hier aufgelisteten Lösungsvorschläge werden auch von unseren Kundendienstmitarbeitern verwendet. Sie sind also präzise und aktuell. Geben Sie nun das Produkt, die Plattform und Ihren Suchtext ein, um Antworten auf Ihre Fragen zu suchen. Finden Sie keine Antworten, klicken Sie auf FRAGEN AN EA, um sich mit unserem Technischen Kundendienst in Verbindung zu setzen. Einer unserer Mitarbeiter wird Ihre Frage dann schnellstmöglich bearbeiten.

Wenn Sie keinen Internetzugang haben oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchten, steht Ihnen unser Kundendienstteam zur Verfügung.

GARANTIE

HINWEIS: Die folgende Garantie gilt nur für im Einzelhandel erworbene Spiele. Diese Garantie gilt nicht für Spiele, die online auf EA Link erworben wurden.

Electronic Arts übernimmt für die von ihr vertriebenen Produkte eine Garantie von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon).

Innerhalb der Garantiezeit beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehler des Datenträgers beruhen, durch Umtausch oder Reparatur.

Als Garantienachweis gilt der Kaufbeleg. Ohne diesen Nachweis kann ein Umtausch oder eine Reparatur nicht kostenlos erfolgen.

Im Garantiefall geben Sie bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an Ihren Händler.

Der Garantiefall ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

ELECTRONIC ARTS HOTLINE ÜBERSICHT

Die Servicerufnummern für Kunden aus Deutschland:

09001 – 20 25 20 (€ 0,25 pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr und Sa. 11.00-17.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

09001 – 30 25 30 (€ 1,25 pro Minute aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunk) für spielerische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr und Sa. 11.00-20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus Österreich:

0900 – 160 651 (€ 0,45 pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr und Sa. 11.00-17.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 37 37 62 (€ 1,08 pro Minute) für spielerische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr und Sa. 11.00-20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Servicerufnummern für Kunden aus der Schweiz:

0900 – 900 998 (CHF 1,19 pro Minute) für technische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 10.30-20.00 Uhr und Sa. 11.00-17.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77 (CHF 2,00 pro Minute) für spielerische Fragen zu EA Produkten, erreichbar Mo.-Fr. 11.00-20.00 Uhr und Sa. 11.00-20.00 Uhr mit persönlicher Betreuung

Die Hotline-Nummern können nur erreicht werden, wenn keine Sperre für 0190er-Nummern aktiviert ist.

HINWEIS: Falls Sie dieses Spiel über EA Link erworben haben, sollten Sie die Endnutzervereinbarung auf **http://files.ea.com/downloads/commerce/eula/de/eula.pdf lesen.**

WIR BRAUCHEN SIE!

Prägen Sie die Zukunft Ihrer Lieblings-SciFi-Erfahrung und schließen Sie sich BioWares Mass Effect-Community an.

Melden Sie sich für ein kostenloses BioWare-Konto an, um Zugang zu speziellen Inhalten zu erhalten, in ausgewählten Foren zu posten, mit dem Mass Effect-Entwicklerteam zu kommunizieren, Inhalte beizutragen, Anerkennung für Ihre Arbeit zu erhalten und Teil einer der heißesten Communities überhaupt zu sein.

Registrieren Sie sich für den BioWare-Community-Newsletter, um immer die neuesten Mass Effect-Infos, Ankündigungen über neue Spiele und viel mehr zu erhalten!

www.masseffect.com

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare logo and Mass Effect and the Mass Effect logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and other countries. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.
Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. All rights reserved. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT ™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT is a trademark of Creative Technology Ltd in the United States and/or other countries.
Facial animation software provided by OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved.
Uses Bink Video.Copyright©1997-2008 by RAD Game Tools, Inc.