



MASS EFFECT™

BioWARE®



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 ONMIDDELIJK 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.

- I** 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** Gevechtinformatie
- 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: ga naar electronicarts.nl of [.be](http://electronicarts.be) 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**).

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.

Installeren (third party online gebruikers)

Neem contact op met het digitale verkooppunt waar je deze game hebt gekocht voor instructies over het installeren van de game en het downloaden en installeren van een andere versie.

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. Voor de beste geluidservaring van *Mass Effect* raden we je een geluidskaart aan uit de Sound Blaster® X-Fi™-serie.

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

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**).

**INTERNETVERBINDING, PERIODIEKE ONLINE
ECHTHEIDSVERKLARING EN EEN LICENTIEOVEREENKOMST
VOOR EINDGEBRUIKERS ZIJN VEREIST OM TE KUNNEN SPELEN.
BEZOEK WWW.EA.COM 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



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.

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.

Gevechtvaardigheden 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 bruto 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 gesprekskring 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 gesprekskring 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.



Algemene scherminfo

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.)



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 <i>Mass Effect</i> -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 *Gevechtinformatie* 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.

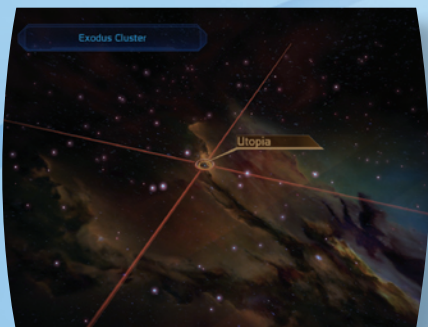
Heelalniveau

Toont een overzicht van het heelal en de sterrenclusters die door materiesteden 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.



GEVECHTSINFORMATIE

De scherminfo bestaat uit:

- Richtkruis** Hiermee kun je richten op voorwerpen in je omgeving. Vijanden worden in rood weergegeven, 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 bekwaam 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 **spatiebalk** ingedrukt om naar de tactische scherminfo te gaan.

Blijf de **spatiebalk** ingedrukt houden en beweeg de cursor over de vaardheidsicoontjes 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 **spatiebalk** 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 pijltjoets omhoog om je team naar de locatie te sturen waarop je richt.
- Druk op de pijltjoets omlaag om je team dekking te laten zoeken.
- Druk op de pijltjoets rechts om ze een specifieke vijand aan te laten vallen.
- Druk op de pijltjoets 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.



UITRUSTING

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

Geef 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

Geef 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.)

Teamsselectie

Gebruik het menu teamsselectie 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.

Richt 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 **Shift** 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.

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) – Verbeter 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) – Verbeter 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) – Verbeter 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) – Verbeter 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 (adrenalinstoot) waarmee je je talenten na gebruik onmiddellijk weer kunt gebruiken.

Fitness (fitheid) – Verbeter 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) – Verbeter 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 pantser.

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 – Verbeter 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.

BioWare
Projectleiding
 Casey Hudson
Hoofdontwerper
 Preston Watamaniuk
Hoofdschrijver
 Drew Karpyshtyn
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 personenages
 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
Geluidsonwerpers
 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
 Phillip Oros
 Dusty Everman – hoofd
 Rick Burton
 Keith Hayward
 David Sitar
 Peter Thomas
 Keith Warner
 John Winski
Schrijvers
 Luke Kristjansson
 Chris L'Etoile
 Mac Walters
 Patrick Weekes
Editor
 Cookie Everman
Hoofd ontwerpfad.
 Kevin Barrett
Projectmanagers
 Yanick Roy – Lead

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
 Arone LeBray
 Michael Liaw
 Jonathan Pacholuk
 Richard Poulin
 Kyle Shewchuk
 Ameet Thandi
 Kevin Therrien
 Malcom Tough
 Thomas Trachimowich
Hoofd QA-afd.
 Phillip DeRosa
Aanvullende vormgeving
 Sasha Beliaev
 Ken Finlayson
 Shane Hawco
 Eric Poulin
 Rion Swanson
 Tom Zaplachinski
Programmeurs graphics
 Jonathan Baldwin
 Rob Krajcarski
 Matt Peters
 Audio Programmers
 Marwan Audeh
 Sophia Chan
 Pat LaBine
 Don Yakielashak
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
 Jordan Goh
 Michael Graves
 Chris Johnson
 Scott Meadows
 James Redford
 Sidney Tang
 Julie West
 Graham Wilhidal
 Peter Woytiuk
Aanvullende productie
 Alan Baxter
Aanvullende QA
 Steven Deleeuw
 Nathan Frederick
 Curtis Knecht
 Denny Letourneau
 Vanessa Prinsen
 Homan Sanaie
Origineel 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
 Llara T'Soni
Brandon Keener
 Garrus Vakarian
Mark Meer
 Commandant Shepard (man)
 Aanvullende stemmen
Marina Sirts
 Matriarch Benezia
Liz Sroka
 Tali'Zorah nar Rayya
 Aanvullende stemmen
Raphael Sbrage
 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
Mass Effect PC
BioWare Extern
Projectleiding
 Diarmuid Clarke
Co-productent
 Darcy Pajak
BioWare Live Team
Assistent technisch producent
 Derek French
Productieassistent
 Steve Lam
BioWare PC Ontwikkeling
Hoofdprogrammeur
 Owen Borstad
Programmeurs
 Steven Hand
Lokalisatieproducent
 Jenny McKeeney
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
 Sheridan Routley
 Mike Sass
Community
 Jason Barlow
 Chris Priestly
 Jay Watamaniuk
Marketingmanager
 Jarrett Lee
Assistent merkmanager
 Randall Bishop
PR
 Matt Atwood
 Erik Einsiedel
Web
 John Four
 Jeff Marvin
 Colin Walmsley
Bioware bedrijfsvoering en administratie
Manager bedrijfsvoering
 Darryl Horne
Manager bedrijfsontwikkeling
 Richard Iwanuk
Manager financiën en administratie
 Kevin Gunderman
Manager administratieve diensten
 Jo-Marie Langkouw
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
 Lee Evanochko
 Julian Karst
 Robert McKenna
 Jesse Van Herk
Informatiesystemen – Desktop
 Dave McGruther
 Jeff Mills
 Brett Tollefson
 Chris Zeschuk
Informatiesystemen – Faciliteiten
 David Patterson
Informatiesystemen – Infrastructuur
 Sam Decker
 Wayne Mah
 Craig Miller
Assistenten admin./receptie
 Keri Clark
 Crystal Ens
 Teresa Meester
 Lanna Mess
Ontwikkelings-team Demiurge Studios
Studios
 Hoofd vormgeving
 Katie Stampf
Manager 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 McCadden
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-productent
 Michael Doran
Productieassistent
 Craig Krstolic
Sr. hoofd ontwikkeling
 John Vifian
Hoofd ontwikkeling
 Crystal Sanchez
Met speciale dank aan
 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 Bratnobar
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

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

Hoofdstester lokalisatie

Juan Linaje

Lokalisatietesters

Alexander Bowman
Paolo Catozzella
Tirdad Nosrati

David Monteiro

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.

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.

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 www.electronicarts.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-Tripport

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, Mass Effect en het Mass Effect-logo 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.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2008, Epic Games, Inc. Alle rechten voorbehouden. Unreal® is een geregistreerd handelsmerk van Epic Games, Inc. Portions © 2008 Scaleform Corporation. Interactive Spatialized Audio Composition Technology (ISACT™): Copyright © Creative Technology Ltd. ISACT is een handelsmerk van Creative Technology Ltd in de Verenigde Staten en/of andere landen. Maakt gebruik van software voor gezichtsanimatie van OC3 Entertainment. ©2002-2008, OC3 Entertainment, Inc. en zijn licentiehouders. Alle rechten voorbehouden. Maakt gebruik van Bink Video. Copyright © 1997-2008 door RAD Game Tools, Inc.

