

MASS EFFECT 2



BioWARE™



EPILEPSIE- WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene bzw. 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 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 Symptome einer Epilepsie (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte 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, 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

EPILEPSIE-WARNUNG	1
INSTALLATION DES SPIELS	3
SPIELSTART	3
DIE SITUATION IN DER GALAXIE	4
ERSTE SCHRITTE	4
BEFEHLE UND STEUERUNG	6
DIE NORMANDY	18
APPENDIX 1 - MINISPIELE	22
APPENDIX 2 - KLASSEN	22
APPENDIX 3 - RESSOURCENTYPEN	25
MITWIRKENDE	26
TIPPS ZUR LEISTUNG	30
KUNDEN-SUPPORT	30
HOTLINE	31
GEWÄHRLEISTUNG	32

BLEIB IM SPIEL UND REGISTRIERE DICH BEI EA!

Erstelle ein EA-Mitgliedskonto und registriere dieses Spiel, um kostenlose Cheat-Codes und Spieletipps und -tricks von EA zu erhalten. Die Erstellung eines EA-Mitgliedskontos und die Registrierung deines Spiels gehen schnell und einfach!

Besuche unsere Website ea.onlineregister.com und registriere dich noch heute!



 masseffect.bioware.com



INSTALLATION DES SPIELS

HINWEIS: Die Systemvoraussetzungen findest du unter electronic-arts.de.

Installation (DVD-Version):

Lege die DVD in dein DVD-Laufwerk ein und folge den Bildschirmanweisungen.

Installation (EA Store-Version):

HINWEIS: Weitere Informationen zum Kauf direkter Downloads von EA findest du unter electronic-arts.de im Bereich EA STORE.

Klicke nach dem Download des Spiels durch den EA Download Manager auf das nun erscheinende Installationssymbol und folge den Bildschirmanweisungen.

Starte das Spiel nach der Installation direkt über den EA Download Manager.

HINWEIS: Wenn du einen Titel bereits erworben hast und diesen auf einem anderen PC installieren möchtest, installiere zunächst den EA Download Manager auf dem anderen PC, starte diesen und melde dich mit deinem EA Online-Konto an. Wähle den gewünschten Titel aus der nun erscheinenden Liste und klicke auf den Start-Button, um das Spiel herunterzuladen.

Installation (Versionen von anderen Online-Anbietern):

Kontaktiere bitte den Online-Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, um Anleitungen zu erhalten, wie du das Spiels installierst oder eine weitere Version herunterlädst und diese neu installierst.

SPIELSTART

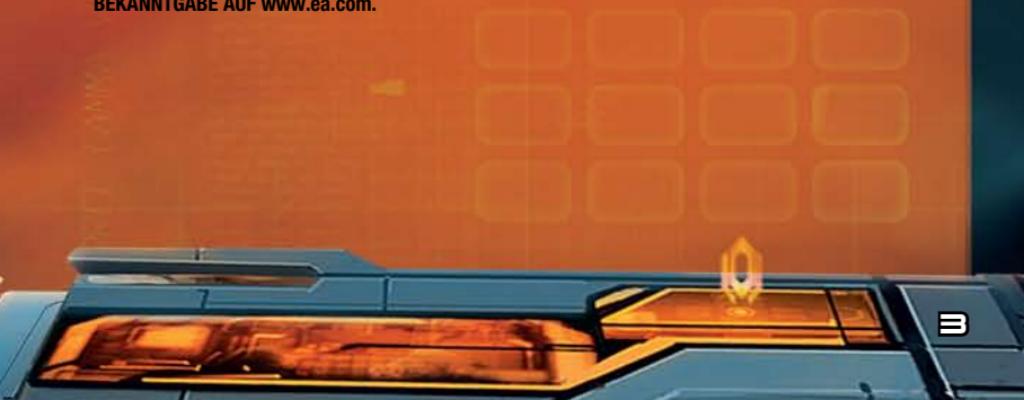
Spielstart:

Unter Windows Vista™ findest du Spiele unter **Start > Spiele**, unter älteren Windows™-Versionen unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**). (EA Store-Benutzer müssen den EA Download Manager ausführen.)

HINWEIS: Im klassischen Windows Vista-Startmenü befinden sich die Spiele unter **Start > Programme > Spiele > Spiele Explorer**.

UM SPIELEN ZU KÖNNEN, MÜSSEN SIE DIE ENDBENUTZERLIZENZ AKZEPTIEREN. DER ZUGRIFF AUF ONLINE-FUNKTIONEN UND/ODER -DIENSTE ERFORDERT EIN EA ONLINE-KONTO UND DIE REGISTRIERUNG MIT DER BEILIEGENDEN SERIENNUMMER. EA-ONLINE-NUTZUNGSBEDINGUNGEN SIND ERHÄLTLICH UNTER www.ea.com. FÜR DIE ONLINE-REGISTRIERUNG MÜSSEN SIE MINDESTENS 14 JAHRE ALT SEIN. EA STELLT GEgebenENFALLS BESTIMMTE ZUSÄTZLICHE INHALTE BZW. UPDATES KOSTENLOS ZUR VERFÜGUNG, SOFERN DIESE VORHANDEN SIND.

EA KANN DIE ONLINE-FUNKTIONEN EINSTELLEN - MIT EINER FRIST VON 30 TAGEN NACH BEKANNTGABE AUF www.ea.com.



DIE SITUATION IN DER GALAXIE

Zwei Jahre sind nach dem Großangriff der Geth auf die Citadel vergangen. Während die galaktische Gemeinschaft noch mit dem Wiederaufbau beschäftigt ist, machen Gerüchte über die Rückkehr intelligenter Raumschiffe die Runde, die vor 50.000 Jahren für die Auslöschung allen Lebens verantwortlich waren. Offiziell wird für den Angriff auf die Citadel der abtrünnige Spectre Saren Arterius verantwortlich gemacht. Die meisten glauben das vorbehaltlos, aber einige wenige kennen die Wahrheit.

ERSTE SCHRITTE

Starten Sie nach der Installation von *Mass Effect™ 2* das Spiel, um das Hauptmenü aufzurufen. Nun haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Melden Sie sich auf dem Cerberus-Netzwerk an
- Erstellen Sie einen neuen Charakter
- Importieren Sie Ihren Charakter aus *Mass Effect 1*
- Greifen Sie auf das Extras-Menü für Erfolge, Optionen und Inhalte zum Herunterladen zu

ANMELDUNG AUF DEM CERBERUS-NETZWERK

Wenn Sie dem Cerberus-Netzwerk beitreten, erhalten Sie neue Inhalte wie Missionen, Gruppenmitglieder und Ausrüstung. Außerdem können Sie über das Internet Premium-Inhalte herunterladen. Benutzen Sie die Cerberus-Anmeldung, die dem Spiel beiliegt, und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen!

ERSTELLUNG EINES NEUEN CHARAKTERS

Wählen Sie im Hauptmenü die Option NEUES SPIEL. Sie können das Spiel mit einem männlichen oder weiblichen Charakter beginnen oder einen Charakter aus *Mass Effect 1* importieren.

Wenn Sie einen neuen Charakter erstellen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Spielen Sie den berühmten Commander Shepard und legen Sie einen Vornamen fest! Sie spielen die Klasse Soldat.
- Erstellen Sie einen benutzerdefinierten Charakter, indem Sie Ihre Klasse selbst bestimmen und weitere Details hinzufügen.

CHARAKTER AUS MASS EFFECT 1 IMPORTIEREN

Wählen Sie im Hauptmenü zunächst CHARAKTER IMPORTIEREN und markieren Sie dann den gewünschten Spielstand!

Sie erhalten zusätzliche Erfahrung und Ressourcen und beginnen auf einer höheren Stufe als ein neuer Spieler.

Wenn Sie Ihren Charakter importieren, können Sie:

- Alle Details Ihres importierten Charakters, wie sein Aussehen, seine Klasse und seine Vorgeschichte, übernehmen.
- Ihr aktuelles Aussehen durch die individuelle Gesichtsrekonstruktion verändern oder das Standardaussehen wählen.
- Ihre aktuelle Klasse ändern.

MISSIONSCOMPUTER

Mit **ESC** rufen Sie den Missionscomputer auf. Wählen Sie mit Ihrer Maus einen Bereich der Anzeige aus. Wenn für einen Bereich eine Aktualisierung vorliegt, blinkt er auf der Anzeige.

Ihre Gesamtressourcen werden am unteren Rand des Missionscomputer-Bildschirms angezeigt.

Über den Missionscomputer haben Sie Zugriff auf folgende Detailangaben:

Gruppe	Überblick über den aktuellen Status von Shepard und seiner Gruppe. Sie können hier auch Gruppenpunkte verteilen, um Upgrades Ihrer Kräfte zu erhalten.
Optionen	Bearbeiten Sie das Gameplay, die Steuerung, die Grafik, den Sound und andere Optionen.
Tagebuch	Einsicht in aktuelle und kürzlich erledigte Aufgaben.
Karte	Betrachten Sie Ihren aktuellen Aufenthaltsort und interessante Orte.
Speichern	Speichert den aktuellen Spielstand sowie Ihren Aufenthaltsort.
Laden	Laden Sie einen von Ihnen bzw. automatisch gespeicherten Spielstand.
Kodex	Erfahren Sie alles über das Mass Effect-Universum!
Zurück zum Hauptmenü	Bringt Sie zurück ins Hauptmenü.
Spiel verlassen	Beendet das Spiel.

BEFEHLE UND STEUERUNG

Achten Sie besonders auf „überladene“ Tasten, die sie antippen oder festhalten müssen, um sie zu verwenden.

IN KAMPFHALTUNG GEHEN

Linksklick/Rechtsklick



KAMPFHALTUNG VERLASSEN

H (um aktuelle Waffe wegzustecken)

ZOOM

Rechtsklick



CERBERUS-TIPP:

Das Heranzoomen eines Ziels erhöht die Präzision der Waffe erheblich.

WAFFE ABFEUERN

Linksklick



STURMLAUF
LEERTASTE



IN DECKUNG GEHEN
LEERTASTE



KLETTERN/SPRINGEN
W + LEERTASTE



CERBERUS-TIPP:
Wenn Sie während des Sturmlaufs auf Deckung treffen, gehen Sie automatisch in Deckung.

NAHKAMPFANGRIFF

F



THERMOMAGAZIN NACHLADEN

R



ZU VORHERIGER WAFFE WECHSELN

X



NAVIGATIONSASSISTENTEN

AUFRUFEN

M

Zielmarkierung



SPEZIALISIERUNGSKLASSEN

Jede Klasse verfügt über eine einzigartige Kraft, die Sie im Gruppenbefehl-Menü zuweisen können. Jedes Gruppenmitglied kann am Ende des Spiels bis zu vier Kräfte haben.

SOLDAT

Hochrangige Agenten sind mit einem Okular-Synapsenprozessor ausgerüstet, der das präzise Anvisieren von Zielen ermöglicht.

EXPERTE

Experten haben L5x-Implantate, die Mikro-Singularitäten erzeugen können, die Feinde blockieren und in die Luft ziehen.

TECHNIKER

Techniker können eine Kampfdrohne einsetzen, die Feinde ablenkt oder aus der Deckung zwingt.

INFILTRATOR

Infiltratoren sind mit einem taktischen Tarnsystem ausgerüstet, mit dem sie sich kurzzeitig der Ortung entziehen können, um sich einen taktischen Vorteil zu verschaffen.

FRONTKÄMPFER

Frontkämpfer haben L5n-Implantate, die Gegner mit biotischen Ladungen zu Boden werfen oder betäuben können. Dadurch gewinnt der Frontkämpfer wertvolle Sekunden für den Einsatz seiner Nahkampfwaffen.

WÄCHTER

Wächter verfügen über das fortschrittlichste ablativen Panzerungssystem, das es gibt, und sind damit optimal geschützt. Im Falle einer Überlastung betäubt das System alle Feinde in unmittelbarer Nähe.

CERBERUS-TIPP: Jede Klasse verfügt über eine Liste von Kräften, die im Gruppenbildschirm betrachtet und mit Upgrades versehen werden können. Drücken Sie **ESC**, um den Missionscomputer aufzurufen, und wählen Sie **GRUPPE**!

GRUPPENBEFEHLE

Sie sind Teil eines Teams! Wenn Sie Ihrer Gruppe taktische Befehle erteilen, bleibt diese länger am Leben und kann Sie besser unterstützen. Drücken Sie **Q**, **E** und **C**, um Gruppenbefehle zu erteilen!



- Drücken Sie **Q**, um dem ersten Gruppenmitglied zu befehlen, sich zu einem bestimmten Punkt zu begeben, Kräfte einzusetzen oder anzugreifen!
- Drücken Sie **E**, um dem zweiten Gruppenmitglied zu befehlen, sich zu einem bestimmten Punkt zu begeben, Kräfte einzusetzen oder anzugreifen!
- Drücken Sie **C**, um Ihrer Gruppe zu befehlen, Ihnen zu folgen!

CERBERUS-TIPP: Gruppenspezifische Befehle sind kontext-sensitiv. Möchten Sie Gruppenmitglieder zu einem bestimmten Punkt schicken, stellen Sie zunächst sicher, dass keine Gegner durch eine rote Klammer markiert sind!



GRUPPENBEFEHL-MENÜ

Sie können den Kampf bei Bedarf pausieren, um die aktuelle Situation zu analysieren und Ihrer Gruppe spezifische Befehle zu erteilen. Halten Sie die linke Umschalttaste gedrückt, um das Gruppenbefehl-Menü aufzurufen!

EINSATZ VON KRÄFTEN

Mit dem Gruppenbefehl-Menü können Sie spezifische Kräfte gegen verschiedene Feinde einsetzen. Bewegen Sie die Kamera, um Gegner als Ziele auszuwählen.

Nach dem Markieren einer Kraft wird in der linken unteren Bildschirmecke die zugehörige Beschreibung angezeigt.



Rufen Sie das Befehlsmenü auf, erscheinen links und rechts die Bilder Ihrer Gruppenmitglieder. Jedes Gruppenmitglied kann bis zu vier Kräfte haben.

Ist eine Kraft mit einem Pfeil nach unten rot markiert, wird sie bereits verwendet oder kann nicht eingesetzt werden.

FEIND INS VISIER NEHMEN

Linksckick



Visieren Sie einen Gegner oder ein Objekt an, erhalten Sie situationsabhängige Informationen, welche Kräfte Sie einsetzen können. Um eine Kraft gegen einen Gegner einzusetzen, markieren Sie diesen mit dem Fadenkreuz, wählen Sie eine Kraft aus und drücken Sie die linke Maustaste. Sie können pro Gruppenmitglied den Einsatz einer Kraft festlegen.

CERBERUS-TIPP: Weisen Sie Kräfte zu, um diese in Echtzeit einzusetzen zu können, ohne das Spiel zu unterbrechen!

Um eine Kraft zuzuweisen, ziehen Sie sie auf die Schnellslot-Leiste.



GRUPPENPUNKTE



Durch Gruppenpunkte können Sie Ihre eigenen Kräfte und die Kräfte Ihrer Gruppe direkt verbessern. Möchten Sie Gruppenpunkte vergeben, rufen Sie über den Missionscomputer den Gruppenbildschirm auf.

Bringen Sie eine Kraft auf Rang 4, können Sie sie weiterentwickeln. Bei der Weiterentwicklung von Kräften können Sie aus zwei fortgeschrittenen Versionen wählen. Überlegen Sie sich Ihre Entscheidung gut!

WAFFENWECHSEL

Im Gruppenbefehl-Menü können Sie für Shepard und die Gruppe auch Waffenwechsel durchführen. Markieren Sie mit Ihrer Maus Shepards aktuelle Waffe. Dadurch werden alle derzeit verfügbaren Waffen angezeigt.

Waffenauswahl angezeigt



Die aktuell ausgerüsteten Waffen Ihrer Gruppe sind blau markiert. Um bei einem Gruppenmitglied einen Waffenwechsel durchzuführen, linksklicken Sie einfach auf eine neue Waffe. Jedes Gruppenmitglied kann immer nur einen Waffenwechsel durchführen.

CERBERUS-TIPP: Drücken Sie X, um einen schnellen Waffenwechsel durchzuführen!

CERBERUS-WAFFENKAMMER

Es gibt in *Mass Effect 2* fünf Waffentypen.

Sturmgewehre Einsetzbar von Soldaten

Präzisionsgewehre Einsetzbar von Soldaten und Infiltratoren

Maschinenpistolen Einsetzbar von Experten, Technikern, Infiltratoren, Frontkämpfern und Wächtern

Schrotflinten Einsetzbar von Soldaten und Frontkämpfern

Schwere Pistolen Einsetzbar von allen Klassen

CERBERUS-TIPP: Schnellfeuerwaffen sind effektiv gegen Schilde und Barrieren. Langsame Waffen mit großer Durchschlagskraft sind effektiv gegen Panzerungen.

SCHWERE WAFFEN

Schwere Waffen sind sehr effektiv und meist tödlich, aber durch die Munitionsreserven begrenzt, die der Schütze bei sich trägt. Sie sollten Ihre Munition für schwere Waffen erst einsetzen, wenn es wirklich nötig ist.

Einige schwere Waffen erhalten Sie bei Missionen, andere werden durch Forschung an Bord der Normandy hergestellt.



Die verbreitetste schwere Waffe bei Cerberus ist der Granatwerfer M-100.

CERBERUS-TIPP: Wenn Sie Technologie erhalten, werden neue Forschungsprojekte verfügbar, die Sie an Bord der Normandy erwerben können. Durch diese Projekte erhalten Sie und Ihre Gruppe neue und mächtige Technologie-Upgrades.

SPIEL-HUD



Das Spiel-HUD ist Ihr Fenster in die Welt. Es zeigt neben dem Status Ihrer Gruppe die Resistenzen Ihrer Gegner und die aktuelle Thermokapazität Ihrer Waffe an. Ferner sehen Sie, mit welchen Objekten der Welt Sie interagieren können. Der Überblick über die Informationen dieses Bildschirms ist der Schlüssel zum Sieg.

CERBERUS-TIPP: Wenn Sie die Orientierung verlieren und Hilfe beim Navigieren in der Welt benötigen, rufen Sie einfach mit M oder der linken Umschalttaste einen Zielmarker auf. Das können Sie während einer Mission oder auf der Karte tun, wenn Sie gerade ein Zentrum besuchen.

FÄDENKREUZ

Das Fadenkreuz markiert Objekte, mit denen Sie interagieren können. Die Farbe des Fadenkreuzes bestimmt, ob Objekte für den Kampf oder zur Erkundung bestimmt sind.

Markiert:
Ein Objekt mit
diesem Fadenkreuz
ist markiert, aber
nicht ausgewählt.



Ausgewählt:
Zeigen Sie direkt
auf ein Objekt, wird
es ausgewählt.



Benutzbare:
Wenn Sie sich
nahe genug an
einem Objekt
befinden, rastet das
Fadenkreuz ein.
Drücken Sie die
LEERTASTE, um
mit dem Objekt zu
interagieren!

Zerstörbar:
Ein Objekt, das als Deckung verwendet werden kann, aber längerem Beschuss nicht standhält. Eine feindliche Deckung mit diesem Symbol können Sie zerstören.



Feind:
Ein aggressiver Gegner, der versucht, Sie zu töten.



Gefährlich:
Ein instabiles Objekt, dessen Beschuss oder Überlastung interessante Folgen haben könnte ...



ZIELLEISTE

Erkundungsobjekt-
Zielleiste



In dieser Leiste wird der Name des aktuellen Objekts angezeigt.

Erkundungszielleisten zeigen neben dem Namen des Objekts an, was passiert, wenn Sie das Objekt mit der **LEERTASTE** aktivieren. Einige gängige Interaktionsmöglichkeiten sind:

- Unterhalten
- Öffnen
- Hacken
- Scannen
- Umgehen
- Nehmen

Die Zielleisten von Gegnern enthalten deren Namen sowie ihre Gesundheits- und Resistenzleisten.

Gegner mit Resistenzen werden durch Panzerung, Schilde oder eine biotische Barriere geschützt. Sie müssen diese Resistenzen erst durchdringen, bevor Sie den Gegner ausschalten können.

Wenn Sie die rote Gesundheitsanzeige eines Feindes sehen, setzen Sie Ihre Kräfte ein, um ihn rasch auszuschalten!

CERBERUS-TIPP: Solange die Resistenzen von Gegnern intakt sind, können Sie diese nicht handlungsunfähig machen oder mit Ihren Kräften verletzen. Sie müssen die Resistenzen also schwächen, bevor Sie bestimmte Kräfte einsetzen können.

CERBERUS-TIPP: Wenn ein Feind von Resistenzen geschützt wird, rufen Sie Ihr Gruppenbefehl-Menü auf, um zu sehen, welche Kraft gegen diese Resistenzen Wirkung zeigen würde. Drücken und halten Sie die linke **UMSCHALTTASTE**, um Ihr Gruppenbefehl-Menü aufzurufen!

GESUNDHEITSANZEIGE

Die Gesundheitsanzeige erscheint als Halbkreis über dem Bild jedes Gruppenmitglieds. Sie hängt eng mit der Schildanzeige zusammen. Erleidet Shepard Schaden, zeigt die Schildanzeige an, dass er beschossen wird und dabei Schaden entsteht. Sind alle Schilde ausgefallen, erscheint die Gesundheitsanzeige, damit Sie Shepards Gesundheitsstatus verfolgen können.

ANZEIGE DER ABKLINGZEIT VON KRÄFTEN

Setzt Shepard eine Kraft ein, sind danach alle Kräfte vorübergehend nicht benutzbar. In dieser Zeit erscheinen um das Zielfadenkreuz kleine Klammern. Verschwinden die Klammern, kann Shepard seine Kräfte wieder einsetzen.

GRUPPENLEISTE

Die Gruppenleiste am unteren Rand des HUDs enthält folgende Informationen:

Gesundheit — Der Gesundheitsstatus jedes Gruppenmitglieds:

- Unverletzt
- Verletzt
- Tot

Resistenz — Der Resistenzstatus jedes Gruppenmitglieds:

- Aktiv
- Inaktiv

Abklingzeit von Kräften — Solange dieses Element angezeigt wird, kann das betreffende Gruppenmitglied keine Kräfte einsetzen.

CERBERUS-TIPP: Achten Sie darauf, wann die Anzeige der Abklingzeit von Kräften in der Gruppenleiste verschwindet! Das bedeutet, dass eines oder beide Mitglieder Ihrer Gruppe wieder Kräfte einsetzen können.

THERMOMAGAZINE



Nach Analyse der waffentechnischen Verbesserungen der Geth hat die Allianz sämtliche Waffen mit einem von den Geth entwickelten Thermomagazin-System ausgerüstet.

Thermomagazine enthalten universelle, entsorgbare Kühlkörper für leichte Waffen. Man muss also nicht mehr warten, bis eine überheizte Waffe abkühlt, sondern wirft einfach den verbrauchten Kühlkörper aus, woraufhin automatisch ein frischer nachgeschoben wird. Das Verfahren ermöglicht eine dauerhafte Feuergeschwindigkeit und damit auch mehr Treffer.

Das HUD-Element unten links zeigt an, wie viele Schüsse mit dem Thermomagazin der Waffe noch möglich sind. Die Leiste unter der Zahl zeigt an, wie viel Kapazität des aktuellen Kühlkörpers bereits verbraucht ist.

MITTEILUNGSSYSTEM

Im Laufe des Spiels werden Sie über bestimmte Ereignisse informiert, beispielsweise wenn Sie Objekte erhalten, Ressourcen finden bzw. verlieren oder Vorbild- und Abtrünnigen-Punkte bekommen. Mitteilungen erscheinen in der rechten unteren Ecke des Bildschirms. Achten Sie darauf, um einen besseren Überblick über Ihre Interaktionen im Spiel zu erhalten!

GESPRÄCHE

Sie können bestimmte Personen auswählen und mit ihnen reden, indem Sie die **LEERTASTE** drücken.



Die filmischen Dialoge mit Auswahlsystem von Mass Effect bieten Ihnen die Möglichkeit, Ihren Charakter und den Verlauf der Story mit dem Dialograd am unteren Bildschirmrand detailliert zu beeinflussen.

Die Varianten auf der linken Seite des Rades ermöglichen eine Vertiefung des Gesprächs, während die Varianten auf der rechten Seite eher zu einem schnelleren Ende führen.

Der obere Bereich des Rades enthält meist Vorbild-Varianten, aufgrund derer Shepard selbstlose Entscheidungen im Sinne der Gemeinschaft trifft. Der untere Bereich hingegen enthält im Allgemeinen eher Abtrünnigen-Varianten, bei denen Shepard aggressiver und feindseliger handelt.

SCHMEICHELN UND EINSCHÜCHTERN

Ihre Vorbild- und Abtrünnigenanzeige steht für Ihre Fertigkeiten beim Schmeicheln oder Einschüchtern. Sie können die Fertigkeiten Schmeicheln und Einschüchtern durch Vergabe von Gruppenpunkten verbessern.

Es erscheinen dann neue Optionen auf der linken Seite des Rades, die Einfluss auf die Ergebnisse späterer Gespräche haben können. Schmeicheln-Optionen sind blau, Einschüchtern-Optionen rot.

UNTERBRECHUNGSSYSTEM

An manchen Stellen eines Gesprächs können Sie die Unterhaltung als Vorbild oder Abtrünniger unterbrechen. Das Vorbild-Unterbrechungssymbol erscheint auf der rechten, das Abtrünnigen-Symbol auf der linken Bildschirmseite.

Drücken Sie während eines Gesprächs die rechte Maustaste für eine Vorbild-Unterbrechung oder die linke Maustaste für eine Abtrünnigen-Unterbrechung!



ABTRÜNNIGER



VORBILD

DIE NORMANDY

Die Normandy SR-2 ist das modernste Raumschiff, das Menschen je gebaut haben. Sie ist nicht nur eine Heimatbasis für Sie und Ihre Gruppe, sondern auch der Schlüssel zu Ihrem Sieg. Es gibt viele Systeme an Bord der Normandy, mit deren Hilfe Sie die Gefahren Ihrer Mission bewältigen können.

DECK 1 – KAPITÄNSKABINE



Die Kapitänskabine ist Ihr privater Rückzugsort. Machen Sie es sich gemütlich, mit Haustieren, Dekorationen und anderen interessanten Objekten, die Sie in Geschäften kaufen können!

In Ihrer Kabine können Sie die Kampfeffektivität bzw. Optik Ihrer Kampf-Panzerung und Ihrer Alltagskleidung individualisieren. Suchen Sie in Geschäften und bei Missionen nach neuen Panzerungsteilen und Gegenständen!

PERSONALISIERUNGS-GUI

CERBERUS-TIPP:

Sehen Sie sich die Boni der einzelnen Panzerungsteile genau an! Durch die Kombination verschiedener Typen können Sie eine Ausrüstung zusammenstellen, die Ihre Vorlieben im Kampf optimal unterstützt.



DECK 2 - KIZ



Das KIZ enthält mehrere Befehls- und Steuerungsmenüs, mit denen Sie die Normandy navigieren, die Crew verwalten und sich über Forschungen informieren können.

YEOMAN KELLY CHAMBERS

Yeoman Chambers ist Ihre direkte Assistentin. Sie informiert Sie, wenn ein Crew-Mitglied mit Ihnen sprechen möchte, Nachrichten für Sie vorliegen oder im Kommunikationsraum ein privates Gespräch auf Sie wartet.

DIE GALAXIE-KARTE



Die Galaxie-Karte ist Ihre Schaltzentrale für Reisen durch die Galaxie, das Scannen unerforschter Welten, die Ortung gefährlicher N7-Missionen und die Verwaltung Ihres Treibstoff- und Sondenvorrats.

Die Galaxie-Karte verfügt für die Navigation über vier Detailstufen: Galaxie, Cluster, System und Planet.

Die Galaxie-Stufe zeigt die Orte innerhalb der Galaxie an, die als Reiseziele zur Verfügung stehen. Klicken Sie auf einen Cluster, um zu einem System mit Massenportal zu reisen.

Sobald Sie sich in einem System befinden, überprüfen Sie, ob es von einem grünen Ring umschlossen wird! Wenn Sie die Normandy in den grünen Ring navigieren, wird die Cluster-Ansicht aufgerufen. Bewegen Sie sich in der Cluster-Ansicht, verbraucht das Schiff Treibstoff.

CERBERUS-TIPP: Seien Sie beim Reisen zwischen Sternen in der Cluster-Ansicht vorsichtig! Geht Ihnen der Treibstoff aus, müssen Sie wertvolle Ressourcen verbrennen, um zum Treibstoffdepot in der Nähe des Massenportals zurückzukommen.

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, um mit der Normandy einen Planeten anzufliegen. Um in die Umlaufbahn eines Planeten einzuschwenken, doppelklicken Sie auf das Objekt oder wählen Sie UMLAUFBAHN ANFLIEGEN bzw. LANDEN oder ANDOCKEN.

SCANNEN

Die meisten Planeten auf der Galaxie-Karte können angeflogen und gescannt werden. Mit Sonden ist dann der Abbau verschiedener nützlicher Mineralien möglich, darunter:

- Iridium
- Palladium
- Platin
- Element Zero

Um den Scanner zu aktivieren, wählen Sie SCANNER STARTEN aus.

Im Scanner-Modus bewegen Sie mit der Maus das Fadenkreuz über die Planetenoberfläche. Wenn Sie sich zur Außenkante bewegen, dreht sich der Planet in die entsprechende Richtung (dasselbe erreichen Sie auch durch Drücken von **A** und **D**). Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um zu scannen. Durch Linksklick während des Scannens können Sie eine Sonde starten. **ESC** schließt den Scanner.

Hin und wieder erscheint eine weiße Linie unter Ihrem Fadenkreuz und unterbricht den Scan. Dabei handelt es sich um eine Anomalie. Anomalien sind normalerweise Notrufe oder andere Signale von der Planetenoberfläche. Folgen Sie der Linie zu ihrem Ursprung und starten Sie eine Sonde, um die Angelegenheit zu untersuchen! Dadurch können Sie neue N7-Missionen erhalten und auf dem Planeten landen.

Sorgen Sie dafür, dass Sie maximalen Treibstoff- und Sondenvorrat haben, bevor Sie ein System mit Massenportal verlassen! Dies ist im Treibstoffdepot in der Nähe jedes Massenportals möglich.

PRIVATES TERMINAL



Als Captain der Normandy haben Sie Zugriff auf ein privates Terminal, an dem Sie private Nachrichten erhalten, den Status Ihrer Gruppe überprüfen, Forschung betreiben und alle technologischen Upgrades einsehen können, die Sie gefunden oder erworben haben.

GRUPPENÜBERBLICK



Dadurch wird der Gruppenauswahl-Bildschirm aufgerufen, in dem Sie die Dossiers potenzieller Gruppenmitglieder sowie die Fähigkeiten bzw. Loyalität der aktuellen Gruppenmitglieder einsehen können. Außerdem können Sie deren Aussehen mit Inhalten zum Herunterladen verändern.

E-MAIL

Während Ihrer Missionen schicken verschiedene Leute Nachrichten an Ihr privates Terminal.

DIE WAFFENKAMMER

Die Waffenkammer der Normandy befindet sich in der Nähe des KIZ und verfügt über Terminals zur Verwaltung der Waffen Ihrer Gruppe. Im Ausrüstungsbildschirm können Sie auswählen, welche Waffentypen Ihre Gruppe einsetzen soll. Im Bildschirm „Schwere Waffen“ können Sie auswählen, welche schweren Waffen Sie mitnehmen möchten.

Ferner haben Sie hier Zugriff auf das Forschungsterminal.

DAS LABOR

Das Labor des Schiffes ist stillgelegt und wartet auf seine Inbetriebnahme durch einen brillanten Wissenschaftler. Danach haben Sie auch hier Zugriff auf die Forschung.

FORSCHUNG UND TECHNOLOGIE

In diesem Menü können Sie Ihre bereits erhaltenen Forschungsprojekte und Upgrades einsehen. Sie können Upgrades mit Credits in Geschäften kaufen oder sie durch Forschung selbst herstellen. Auf Ihrem persönlichen Terminal können Sie sich all Ihre Upgrades ansehen.

Mit dem Forschungscomputer können Sie neue Upgrades für sich und Ihre Gruppe herstellen. Um ein Upgrade herzustellen, müssen Sie zunächst ein Forschungsprojekt freischalten, indem Sie bei Missionen Technologien erhalten. Beschaffen Sie dann auf Planeten die erforderlichen Ressourcen zum Abschließen des Forschungsprojekts (Iridium, Platin, Palladium, Element Zero). Benutzen Sie abschließend den Forschungscomputer im Labor der Normandy, um das Upgrade herzustellen!

CERBERUS-TIPP: Forschung und Technologie gehören zu den entscheidenden Faktoren für den Erfolg Ihrer Mission. Jede Technologie, die Sie finden, erwerben oder erforschen, verbessert die Kampfeigenschaften Ihres Schiffes, Ihrer Gruppe und Ihrer Ausrüstung.

KOMMUNIKATIONSRAUM

In diesem Raum können Sie mithilfe holografischer Übertragungen mit anderen Personen kommunizieren. Bei dringenden und/oder wichtigen Angelegenheiten werden Sie zur persönlichen Kommunikation in diesen Raum gerufen.

DECK 3 -

MANNSCHAFTSQUARTIERE

Viele Ihrer Gruppenmitglieder sind auf diesem Deck untergebracht. Sie sollten hier nach ihnen sehen, wenn sie etwas brauchen.

APPENDIX 1 - MINISPIELE

Es gibt zwei Tech-Minispiele, mit denen Sie Schlösser umgehen und verschlüsselte Dateien hacken können.

UMGEHEN

Um ein Schloss zu umgehen, müssen Sie passende Schaltkreispaare finden, ohne nicht passende Paare zu aktivieren.

Mit der Maus wählen Sie einen Knoten aus und markieren ihn, wobei der Schaltkreistyp angezeigt wird. Ein Linksklick auf einem Schaltkreisknoten blockiert ihn für einige Sekunden. Suchen Sie dann mit dem Fadenkreuz rasch den passenden Knoten! Wählen Sie den passenden Knoten aus und fixieren Sie das Paar mit einem Linksklick!

HACKEN

Um verschlüsselte Dateien zu hacken, müssen Sie in einer Reihe von laufenden Codefeldern ein passendes Codefragment finden.

Mit den Tasten **W A S D** bewegen Sie das Codefadenkreuz und suchen damit. Drücken Sie die **LEERTASTE**, um ein Codeteil einzuloggen! Der aktuelle Zielcode wird oben auf dem Bildschirm angezeigt.

Der Versuch schlägt fehl, wenn Sie:

- Ⓐ Dreimal eine falsche Auswahl treffen.
- Ⓐ Ihr Fadenkreuz über ein rot kodiertes Segment mit Sicherheitssonden bewegen. Dabei verlieren Sie bereits eingeloggte Codesegmente.

APPENDIX 2- KLASSEN

Es gibt für Spieler und Gruppenmitglieder sechs Basisklassen mit unterschiedlichen Stärken in verschiedenen Gebieten. Während sich einige Klassen auf ein bestimmtes Gebiet konzentrieren, sind die Fähigkeiten bei anderen Klassen auf mehrere Gebiete verteilt.

Manche Kräfte, Waffen und Munitionsarten sind klassenspezifisch. Bei anderen muss der Spieler Kraftpunkte vergeben, um sie freizuschalten.

SOLDAT - KAMPFSPEZIALIST

Der Soldat ist ein zäher Kämpfer, der mit einer Vielzahl von Kampfsituationen umgehen kann, indem er sich in die Hitze der Schlacht stürzt, die taktisch korrekte Waffe wählt und einfach länger durchhält als seine Gegner.

Waffen und Ausrüstung

- Ⓐ Sturmgewehr
- Ⓐ Scharfschützengewehr
- Ⓐ Schrotflinte
- Ⓐ Schwere Pistole
- Ⓐ Disruptor-Munition
- Ⓐ Brandmunition — Muss freigeschaltet werden
- Ⓐ Kryo-Munition — Muss freigeschaltet werden

Fähigkeiten

- Ⓐ Adrenalinstoß — Klassenspezifische Kraft
- Ⓐ Betäubungsschuss — Muss freigeschaltet werden

INFILTRATOR - KAMPF/TECH

Der Infiltrator ist ein Kämpfer mit Tech-Schwerpunkt, der Kämpfe durch die schnelle Neutralisierung seiner Gegner gewinnt, Alternativen entdeckt und taktische Tarnung einsetzt.

Waffen und Ausrüstung

- ◎ Scharfschützengewehr
- ◎ Maschinenpistole [MP]
- ◎ Schwere Pistole
- ◎ Disruptor-Munition
- ◎ Kryo-Munition — Muss freigeschaltet werden

Fähigkeiten

- ◎ Taktische Tarnung — Klassenspezifische Kraft
- ◎ KI-Hacken — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Verbrennung — Muss freigeschaltet werden

FRONTKÄMPFER - BIOTIK/KAMPF

Der Frontkämpfer ist ein mächtiger biotischer Krieger, der auf dem Schlachtfeld sehr weit springen und den Feind auf kurze Distanz angreifen kann. Er kombiniert die Offensivstärken von Experte und Soldat.

Waffen und Ausrüstung

- ◎ Maschinenpistole [MP]
- ◎ Schwere Pistole
- ◎ Schrotflinte
- ◎ Brandmunition
- ◎ Kryo-Munition — Muss freigeschaltet werden

Fähigkeiten

- ◎ Biotischer Sturmangriff — Klassenspezifische Kraft
- ◎ Ziehen — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Schockwelle — Muss freigeschaltet werden

WÄCHTER - BIOTIK/TECH

Der Wächter ist die flexibelste Klasse, da er Tech und Biotik kombinieren kann, um Gegner zu manipulieren und sich selbst mit einer Tech-Panzerung zu schützen.

Waffen und Ausrüstung

- ◎ Maschinenpistole [MP]
- ◎ Schwere Pistole

Fähigkeiten

- ◎ Tech-Panzerung — Klassenspezifische Kraft
- ◎ Werfen
- ◎ Kryo-Strahl — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Überlastung — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Warp — Muss freigeschaltet werden

EXPERTE - BIOTIKSPEZIALIST

Der Experte ist der ultimative Biotiker. Er manipuliert mit der Kraft des Geistes die physikalische Welt, schaltet Feinde aus, schwächt sie und verursacht erheblichen Schaden.

Waffen und Ausrüstung

- ◎ Maschinenpistole [MP]
- ◎ Schwere Pistole

Fähigkeiten

- ◎ Singularität — Klassenspezifische Kraft
- ◎ Werfen
- ◎ Ziehen — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Schockwelle — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Warp — Muss freigeschaltet werden

TECHNIKER - TECH-SPEZIALIST

Der Techniker bereitet das Schlachtfeld vor dem Kampf schnell und effektiv so vor, dass der Gegner bereits zu Beginn der Schlacht einen beträchtlichen Nachteil hat.

Waffen und Ausrüstung

- ◎ Maschinenpistole [MP]
- ◎ Schwere Pistole

Fähigkeiten

- ◎ Kampfdrohne — Klassenspezifische Kraft
- ◎ Überlastung
- ◎ KI-Hacken — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Verbrennung — Muss freigeschaltet werden
- ◎ Kryo-Strahl — Muss freigeschaltet werden

APPENDIX 3 - RESSOURCENTYPEN

In der Welt lassen sich verschiedene Arten von Ressourcen finden. Ihr Missionscomputer führt über diese automatisch Buch. Sie können jederzeit **ESC** drücken, um sich von Ihrem Missionscomputer unten am Bildschirm die Gesamtressourcen anzeigen zu lassen. Es gibt folgende Ressourcen:

CREDITS

Mit dieser Universalwährung können Sie in Geschäften Objekte oder in Treibstoffdepots Treibstoff und Sonden für die interstellare Erkundung erwerben.

MEDIGEL

Medigel heilt verschiedene Wunden und Krankheiten. Sie erhalten Medigel in Erste-Hilfe-Stationen, die Sie bei Missionen finden. In manchen Geschäften können Sie auch eine Erhöhung Ihrer Medigel-Kapazität erwerben. Mit der Kraft Einigkeit können Sie bewusstlose Gruppenmitglieder wiederbeleben, wobei Medigel verbraucht wird. Halten Sie die **UMSCHALTTASTE** gedrückt, um Ihr Befehlsmenü aufzurufen und die Kraft Einigkeit einzusetzen.

MUNITION FÜR SCHWERE WAFFEN

Damit wird Ihre aktuelle schwere Waffe betrieben. Die aktuell verfügbare Schussanzahl der Waffe wird auf dem Waffenrad angezeigt.

IRIDIUM, PLATIN, PALLADIUM UND ELEMENT ZERO

Diese seltenen und wertvollen Ressourcen finden Sie hauptsächlich durch das Scannen und Erkunden von Planeten. Sie ermöglichen fortgeschrittene Forschungsprojekte an Bord der Normandy.

MITWIRKENDE

Project Director

Casey Hudson

Lead Designer

Preston Watamaniuk

Lead Writers

Mac Walters

Drew Karpshyn

Art Director

Derek Watts

Lead Programmer

David Falkner

Senior Project Manager

Yanick Roy

ART & ANIMATION**Cinematic Animators**

Parrish Ley - Lead

Carlos Arancibia

Ed Beek

Carl Boulay

Jonathan Cooper

Tony de Waal

Tim Golem

Suhas Holla

Bartek Kujbida

Thierry Labelle

Greg Lidstone

Joel MacMillan

Marc-Antoine Matton

Hugo Morales

In-Game Animators

Brad Kinley - Lead

James Humphreys

Stefano Marchesini

Technical Animators

Cristian Enciso

Ray Lim

Kieran Ritchie

Add'l Animation

David Wilkinson

Character Artists

Jaemus Wurzbach - Lead

Ben Carriere

Leroy Chen

Ken Finlayson

Kolby Jukes

Francis Lacuna

Rion Swanson

Concept Artists

Ben Huen

Mikko Kinnunen

Matt Rhodes

Brian Sum

GUI Artist

Nelson Housden

Level Artists

Mike Trottier - Lead

Don Arceta

Casey Baldwin

Lee Church

Graham Kelly

Andrew Knight

Rohan Knuckey

Mark Linington

Noel Lukasewich

Boyd McKenzie

Neil McKnight

Young Park

Danny Rodriguez

Chris Ryzebol

Marcel Silva

Neil Valeriano

Technical Artist

Jeff Vanelle - Lead

Visual Effects Artists

Trevor Gilday - Lead

Terrence Kim

Add'l Art

Kally Chow

Mike Hong

Director of Art & Animation

Alistair McNally

Asst. Director of Art & Animation

Dean Andersen

AUDIO, LOCALIZATION, & EXTERNAL RESOURCES**Audio Design**

Rob Blake - Lead

Steve Bigras

Real Cardinal

Jason Cushing

Vance Dylan

Terry Fairfield

Joel Green

Jordan Ivey

Michael Kent

Jeremie Voillot

Add'l Audio Implementation

Andrew Gray

Nathan Willis

Voice-Over Producer / Director

Caroline Livingstone

Asst. External Producers

Melanie Fleming

Steve Lam

Localization Project Manager

Ryan Warden

External Producer

John Campbell

Director of Audio, Localization, & External Resources

Shauna Perry

Audio Director

Simon Pressey

Localization Producer

Jenny McKearney

DESIGN**Cinematic Designers**

Armando Troisi - Lead

Vanessa Alvarado

Edward J Douglas

John Ebenger

Samuel Irwin

Leo Lucien-Bay

Paul Marino

Nathan Molier

Jonathan Perry

Guilherme Ramos

Zachariah Scott

Robert Stoneman

Gameplay Designers

Christina Norman - Lead

Noel Borstad

Jason Attard

Corey Gaspur

Eric Fagnan

Level Designers

Dusty Everman - Lead

Raylene Deck

Alex Elsayad

Dave Feltham

Matthew Fisher

Bastiaan Frank

Keith Hayward

Josh Hendriks

Miles Holmes

Rick Knowles

Patrick Moran

Thomas Perlinski

Matthew Resmini

Jon San Agustin

Kris Schoneberg

Graham Scott

David Stanton

Gary Ian Stewart

Bjorn Taylor

Joshua Wilson

John Winski

Writers

Malcolm Azania

Chris Hepler

Brian Kindregan

Luke Kristjanson

Chris L'Etoile

Jay Turner

Patrick Weekes

Editors

Cookie Everman

Dan Lazin

Karin Weekes

Add'l Design

Jason Booth

James McVinnie

Vincent Napoli

Michelle Pettit-Mee
Cathleen Rootsmaert
Jay Watamaniuk
Director of Design
Matt Robinson

PRODUCTION

Producers

Adrien Cho (Art)
Jesse Houston

Nathan Plewes

Project Managers

Corey Andruko - Lead
Ryan Ward - PC Lead

Marwan Audeh

Scylla Costa

Michael Gamble

Dorian Kieken

Robin Mayne

Co-Directors of Production

Benoit Houle

Duane Webb

PROGRAMMING

Assistant Lead Programmer

Don Moar

Programmers

Chris Blackbourn

Doug Demyen

Mike Devine

Blake Grant

Prashan Gunasingam

Brenon Holmes

Ryan Hoyle

Mark Jaskiewicz

Chris Johnson

Carson Knitting

Matthew Komsthoefft

Rob Krajcarski

Jocelyn Legault

Yuri Leontiev

Dominic Mathieu

Chris Orthner

Shawn Potter

Thomas Roy

Brent Scriver

Zousar Shaker

David Street

Leah Vilhan

John Wetmiller

Darren Wong

Peter Woytiuk

Justin Yong

Tom Zapachinski

Localization Programmers

Chris Christou

Andy Desplenter

Christopher Mihalick

Add'l Programming

Devin Doucette

Andrew Gardner

Matt Peters

Chris Sharp

Graham Wihlidal

Don Yakielashek

Director of Programming

Aaryn Flynn

QUALITY ASSURANCE

QA Principal Lead

Kim Hansen

QA Design Team

Billy Buskell - Lead

Daniel Barrett

Luke Barrett

Chris Buzon

Darren Clark

Mitchell T. Fujino

Darren Gilday

Garret Haynes

Matt Henderson

Scott Horner

Kyle Hubbard

Scott Langevin

Ivan Mulkeen

Barrett Rodych

Chris Schanche

Kim Stolz

Decard Timmermans

Daniel Trotter

QA Story Team

Aron Le Bray - Lead

John Epler

Frank Gordon

Carlo Lynch

Tom Trachimowich

Stanley Woo

QA Technical Team

Brian Mills - Lead

James Costanzo

Steven Deleeuw

Jack Lamden

Gabriel Leung

Baldwin Li

Brett Ludwig

William Mah

Nathan Matichuk

Michael Nemish

Edward Pollard

QA Programmers

Alex Lucas - Lead

Sam Johnson - Lead

Daniel Busse

Chester Szeto

Dave Schaefer

Jay Zhou

QA Focus Test Coordinator

Iain Stevens-Guille

Add'l QA

Nathan Frederick

Caleb Kan

Costa Zervos

Director of QA

Ron Clement

MARKETING

Senior Product Manager

Jarrett Lee

Marketing Assistant

Nick Clifford

PR

Matt Atwood

Heather Rabatich

Online Marketing

Derek Larke - Manager

Isa Amistad

Jeff Marvin

Nadia Phillipchuk

Chris Priestly

Jeff Rousell

Jesse Van Herk

Colin Walmsley

Jay Watamaniuk

Senior Director of Marketing

Ric Williams

OPERATIONS

Directors of Business Development

Richard Iwanuk

Robert Kallir

Executive Assistant

Teresa Meester

Director of Finance

Kevin Gunderman

Finance / Payroll

Vanessa Potter

Director of Human Resources

Mark Kluchky

Human Resources

Celia Arevalo

Theresa Baxter

Leanne Korotash

Chris Pangrass

INFORMATION SYSTEMS AND ADMINISTRATION

Director of Information Systems, Facilities, and Administration

Vince Waldon

Administration

Keri Clark - Office Manager

Amy Fraser

Leah Hollands

Nils Kuhnert

Jeanne-Marie Owens

Application Support

Lee Evanochko - Manager

Julian Karst

Robert McKenna

Desktop Support

Chris Zeschuk - Manager

Dave McGruther

Jeff Mills

Brett Tollefson

Einrichtungen

Mike Patterson - Manager

Kelly Wambold

Infrastruktur

Craig Miller - Manager

Sam Decker

Wayne Mah

Special Thanks

Jonathan Baldwin
Matt Besler
Owen Borstad
Derek French
Ben Hindle
Stefan Lednický
James Redford
O'Jay Robinson
Paul Schultz

STUDIO LEADERSHIP, BIOWARE**Co-founder**

Ray Muzyka
Co-founder

Greg Zeschuk

MITWIRKENDE

Shohreh Aghdashloo
Admiral Shala'Raan vas Tonbay

Maggie Baird

Samara

Adam Baldwin

Kai'Regar

Michael Beattie

Mordin Solus

Add'l voices

Claudia Black

Admiral Xen

Add'l voices

Steve Blum

Grunt

Add'l voices

Keith David

David Anderson

DC Douglas

Legion

Add'l voices

Keythe Farley

Thane Krios

Add'l voices

Seth Green

Jeff "Joker" Moreau

Jennifer Hale

Commander Shepard

Tricia Helfer

EDI

Michael Hogan

Captain Bailey

Brandon Keener

Garrus Vakarian

Adam Lazarre-White

Jacob Taylor

Add'l voices

Mark Meer

Commander Shepard

Add'l voices

Carrie-Anne Moss

Aria T'Lok

Martin Sheen

Illusive Man

Liz Sroka

Tali'Zorah vas Neema

Yvonne Strahovski

Miranda Lawson

Courtenay Taylor

Bube

Add'l voices

Simon Templeman

Admiral Han'Gerrel

Additional Voices

Jocelyn Ahlf

April Banigan

Ashley Barlow

Steve Barr

Shannon Blanchet

Brian Bloom

Jessica Bogart

Wes Borg

Wendy Braun

Kimberly Brooks

Lora Brovold

Natalia Cigliuti

Belinda Cornish

Jim Cummings

Jon Curry

Josh Dean

Casey DeFranco

Grey Delisle

Michael Dorn

Colin Doyle

Alistair Duncan

Chris Edgerly

Jeannie Elias

Gideon Emery

Dannah Feinglass

Dave Fenoy

Keith Ferguson

Quinton Flynn

Peter Giles

Jesse Gervais

Zach Hanks

Ali Hills

Roger L. Jackson

Martin Jarvis

Peter Jessop

Phil LaMarr

Lex Lang

Yuri Lowenthal

Stefan Marks

Vanessa Marshall

Anndi McAfee

Naomi Mercer

Jeff Page

Cara Pifko

Chris Postle

Francesco Quinn

Bill Ratner

Cindy Robinson

John Rubinow

William Salyers

Raphael Sbarge

Dwight Schultz

Carolyn Seymour

Armin Shimmerman

Jane Singer

Jason Singer

Jan Smith

Keith Szarabajka

George Szilagyi

Fred Tatasciore

John Ullyatt

Mick Wingert

Stephanie Wolfe

John Wright

Gwendolyn Yeo

Frederick Zbryski

EA

CORPORATE LEADERSHIP**Chief Executive Officer**

John Ricciutello

Chief Operating Officer

John Schappert

Executive Vice-President & Chief Financial Officer

Eric Brown

Executive Vice-President, Business & Legal Affairs

Joel Linzner

Executive Vice-President, Human Resources

Gabrielle Toledoano

Senior Vice-President & Chief Accounting Officer

Ken Barker

Senior Vice-President, General Counsel, & Corporate Secretary

Stephen G. Bene

GAMES LABEL LEADERSHIP**President**

Frank Gibeau

Chief Financial Officer

Mike Williams

Chief Operations Officer

Bryan Neider

Chief Technical Officer

David O'Connor

Senior Vice-President

Jeff Karp

Vice-President, Human Resources

Mala Singh

Vice-President, Marketing

Jeff Karp

RPG/MMO GROUP**Group General Manager & SVP**

Ray Muzyka

Group Creative Officer & VP

Greg Zeschuk

Group Operations Officer & VP

Rob Denton

Group Marketing Officer & VP

Patrick Buechner

LOKALISIERUNG**Production**

Inés Hernández Ramiro

– Int'l Project Manager

Daniel Harty – Asst. Project Manager

Engineering

Rubén Martín Rico – Project Lead
 Danilo José Guerrero Rodríguez
 – Senior
 Fernando San Nicolás - Lead
 Alberto Abad Ballesteros
 Irene Chillón
 Tomás Martínez Cortés
 Juan Comesafá Fernández
 Daniel Gutiérrez Martínez
 Sergio Moreno
 Daniel Martín
 Ignacio Rodríguez Rodríguez

Coordination

Álvaro Corral
 Mathieu Donsimoni
 Marcel Elsner
 Alexander Faißt
 Sergey Kolesov
 Stéphane Lemelle
 Julien Murria
 María Nagy
 Pavel Rutski
 Jan Staník ek
 Anna Maya Tomala

LOCALIZATION TESTING**Führungsqualitäten**

Fausto Ceccarelli – Project Manager
 Hugo Rivaland
 - Junior Project Manager

Testers

Pierre Attali
 Wojciech Baran
 Jan Becker
 Oscar Cruz
 Cristian De Frassine
 Claudio De Pasquale
 Timothée Even
 Ángel Fernández
 Paolo Giunti
 Damien Haimovici
 Nadia Krupko
 Robert Lévai
 Max Matta-Fletcher
 Antonin Ménard
 Vasilijus Mercalovs
 Pablo Ministral
 Maciej Oginski
 Antonio Orlino
 Sarka Pechociakova
 Jaroslaw Radzio
 Harald Raschen
 Ekaterina Samolyak
 Markus Sorgatz
 Charles Ulbig

Post-production

Joaquin Alcart

QUALITY ASSURANCE**Führungsqualitäten**

Derek Fitzgerald - QA Manager
 Keith Chan - Senior QA Project Lead
 Todd Desgagne - QA Project Lead

Testers

Arman Abounourinejad
 Ezequiel Alsina
 Cecilia Alvarez
 Wade Anderson
 Luis Badano
 Kenneth Banadyga
 Matt Bliss
 Tomas Borzi
 Valentin Brega
 William Brewer
 Michael Brown
 Corey Bussey
 Craig Charlesworth
 Cristian Diaz
 Jessica Docherty
 Guillermo Duarte
 Andrés Gadea
 Karl Germyn
 Dalmiro Grañas
 Chris Hamilton
 Cristhian Heiderscheid
 Kellie Hett
 Francisco Isidori
 Navpreet Lalli
 Rudy Mankovits
 Derek Mann
 Sergio Marcelino
 Seth Mayer
 Jamie Milman
 Rob Nickerson
 Paola Parra
 Marc Poirier
 Greg Priebe
 Kevin Quan
 Daniel Reichert
 Axel Rolon
 Patrício Rovito
 Jerónimo Shannon
 Pablo Sojo
 Jimmy Sou
 Charles Wagner
 James Wang
 Danny White
 Trevor Wong
 Irwin Wong-Sing
 Sam Yoo
 Ramiro Zapata
 Angel Zapiola

EA GLOBAL ONLINE

Producers
 Lars Smith
 Shawn Stafford
Product Manager
 Dan Windrem
Project Manager
 Karen Clark
Programmers
 Michael Sop
 Ryan Butterfoss
QA
 Chris Buffett

EXTERNAL PARTNERS

Art & Animation
Add'l Animation
 Axis Animation
 Liquid Development, LLC
Additional Art
 Liquid Development, LLC
3D Scanning
 Eyetronics-3D Inc
Additional Compositing
 Faction Creative Effects Ltd

Motion Capture
 EA Worldwide Motion Capture Studio
 (Burnaby)
 Giant Studios, Inc (Los Angeles)

Geopolitical Evaluation

Englobe Inc
Original Score
 Wall of Sound, Inc

Lead Composer

Jack Wall

Composers

Jimmy Hinson
 Sam Hulick
 David Kates
 Music Implementation
 Brian DiDomenico

Voice-Over Direction (LA)
 Chris Borders
 Ginny McSwain

Voice-Over Production Services
 Tikiman Productions, Inc.

Voice-Over Recording

Technicolor
 Animation & Interactive Service,
 a division of Technicolor Inc.
 Wolf Willow Sound Inc

Dialog Editing

Wave Generating Inc
 Wolf Willow Sound Inc

TIPPS ZUR LEISTUNG

PROBLEME BEI DER AUSFÜHRUNG DES SPIELS

- Vergewissere dich, dass dein System die Mindestvoraussetzungen des Spiels erfüllt und du aktuelle Grafik- und Soundtreiber installiert hast.
Hast du eine NVIDIA-Grafikkarte, findest du aktuelle Treiber auf der Website www.nvidia.de.
Aktuelle Treiber für ATI-Grafikkarten kannst du von der Website www.ati.amd.de herunterladen.
- Spielst du die DVD-Version des Spiels, installiere DirectX von der DVD. Du findest die ausführbare Datei im DirectX-Ordner im Stammverzeichnis der DVD. Wenn du über einen Internetzugang verfügst, kannst du die aktuelle Version von DirectX von der Website www.microsoft.de herunterladen.

ALLOGEMEINE TIPPS ZUR FEHLERBEHEBUNG

- Wird der AutoPlay-Bildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, rechtsklicke im Arbeitsplatz-Fenster (oder Computer-Fenster unter Windows Vista™) auf dein DVD-Laufwerk und wähle im nun erscheinenden Menü „AutoPlay“ (oder „Automatische Wiedergabe öffnen ...“ unter Windows Vista™).
- Läuft das Spiel langsam, verringere im Optionen-Menü die Qualität einiger Sound- und Grafikeinstellungen. Die Verringerung der Bildschirmauflösung kann sich ebenfalls positiv auf die Spielleistung auswirken.
- Um die Leistung zu optimieren, solltest du im Hintergrund ausgeführte Programme (mit Ausnahme des EADMs, sofern vorhanden) schließen.

KUNDEN-SUPPORT

Treten mit diesem Spiel Probleme auf, wende dich an den Kunden-Support von EA.

Die Datei *EA-Hilfe* enthält Lösungen und Antworten auf typische Probleme bei der Ausführung des Spiels.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel bereits installiert):

Klicke als Benutzer von Windows Vista™ bitte unter **Start > Spiele** das Spielsymbol mit der rechten Maustaste an und wähle aus dem Dropdown-Menü den entsprechenden Support-Link.

Verwendest du eine ältere Version von Windows™, klicke bitte unter **Start > Programme** (oder **Alle Programme**) im Menü des Spiels auf **Kundendienst**.

Öffnen der EA-Hilfedatei (Spiel nicht installiert):

1. Lege die Spiel-DVD in dein DVD-ROM-Laufwerk ein.
2. Doppelklicke auf das Arbeitsplatz-Symbol (oder Computer-Symbol unter Windows Vista™) auf deinem Desktop. (Unter Windows XP musst du möglicherweise zunächst auf **Start** und dann auf „Arbeitsplatz“ klicken).
3. Rechtsklicke auf das DVD-ROM-Laufwerk und wähle **ÖFFNEN**.
4. Öffne die Datei **Support > EA Help > Electronic_Arts_Technical_Support.htm**.

Treten weiterhin Probleme auf, wende dich an den Technischen Support von EA:

EA-SUPPORT IM INTERNET

Wenn du über einen Internetzugang verfügst, erreichst du den Technischen Support von EA auf folgender Webseite:

www.electronic-arts.de (Support > Direkthilfcenter)

Hier findest du Informationen über DirectX, Controller, Modems und Netzwerke sowie Hinweise zur Leistung und regelmäßigen Systemwartung. Unsere Website enthält aktuelle Informationen zu häufig auftretenden Problemen, spezifische Informationen und häufig gestellte Fragen (FAQs). Dieselben Informationen verwenden unsere Support-Techniker bei der Behebung auftretender Leistungsprobleme. Die Support-Website wird täglich aktualisiert. Suche also immer zuerst auf der Website nach Antworten auf dringende Fragen.

KONTAKTINFORMATIONEN

Wenn du keinen Internetzugang hast oder lieber persönlich mit einem Techniker sprechen möchtest, steht dir unser Kundendienstteam zur Verfügung.

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. 14.00-19.00 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. 14.00-19.00 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

(1,19 CHF pro Minute)

für technische Fragen zu EA Produkten
erreichbar Mo.-Fr. 14.00-19.00 Uhr
mit persönlicher Betreuung

0900 – 77 66 77

(2,00 CHF 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.

Bitte erstelle, bevor du uns anrufst, einen DirectX-Diagnosebericht deines PCs, um uns die Problemdiagnose zu erleichtern:

Klicke dazu auf **Start > Ausführen...** und gib „**dxdiag**“ ein. Klicke auf **OK** und nach der Erstellung des Berichtes auf **ALLE INFORMATIONEN SPEICHERN...** und lege den Bericht auf deinem Windows-Desktop ab.

GEWÄHRLEISTUNG

HINWEIS: Die folgenden Gewährleistungen beziehen sich lediglich auf Einzelhandelsprodukte. Diese Gewährleistungen gelten nicht für Produkte, die über EA Store oder Drittanbieter erworben wurden.

GARANTIE

Innerhalb einer Garantiezeit von 24 Monaten ab Kaufdatum (Kassenbon) beseitigt Electronic Arts unentgeltlich Mängel des Produktes, die auf Materialfehlern 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 gibst du bitte den vollständigen Datenträger in der Originalverpackung mit dem Kassenbon und unter Angabe des Mangels an deinen Händler.

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

Gesetzliche Rechte bleiben von dieser Garantie unberührt.

© 2010 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, Mass Effect logo, BioWare and BioWare logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Alle Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Portions of this software are included under license © 2005 Scaleform Corporation. All rights reserved.

Uses Bink Video. Copyright © 1997–2009 by RAD Game Tools, Inc.

©2006-2010 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

Powered by
Wwise
audio pipeline solution

EAX01607061MT