

The image is a promotional cover for the video game Mass Effect Andromeda. It features a close-up of a character's helmet, which is dark and textured with a mesh-like pattern. The helmet's visor is cracked and reflects a fiery, orange and red planet, likely Andromeda 2147. The character is holding a futuristic assault rifle, with the text 'DXC8' visible on its side. The background is a dark, star-filled space with a bright light source on the right side, creating a lens flare effect. The overall aesthetic is high-tech and cinematic.

MASS
EFFECT™
ANDROMEDA

BIOWARE™



**KINDER
KÖNNEN**

ONLINE

A graphic illustration of a handgun with two bullets and a blood splatter, positioned over the word 'ONLINE' in the main title. The handgun is silver and black, with a red trigger guard. Two bullets are shown falling from the magazine. A red blood splatter is visible on the surface below the handgun.

**JEDE MENGE
ENTDECKEN.**

**IM NETZ ACHTET IHR KIND AUF ALLES.
ACHTEN SIE AUF IHR KIND.
Jugendschutzsoftware hilft Ihnen dabei.**

**SICHER
ONLINE
GEHEN**

**KINDERSCHUTZ
IM INTERNET**

www.sicher-online-gehen.de | Eine gemeinsame Initiative von Bund, Ländern und der Wirtschaft.

INHALT

EINLEITUNG.....	2	ANDROMEDA-LEBENSFÄHIGKEIT	12
AUSFÜHRLICHE STEUERUNG.....	2	HERSTELLUNG	15
CHARAKTERERSTELLUNG.....	6	KAMPF.....	17
ERSTE ORIENTIERUNG.....	7	RYDERS REISE	24
ERKUNDUNG	8	MULTIPLAYER.....	26

EINLEITUNG

Der Traum, die Andromeda-Galaxie zu kolonisieren, hat Sie und Tausende andere dazu inspiriert, hier nach einem neuen Zuhause zu suchen. Als Sie nach 600 Jahren aus dem Kryoschlaf erwachen, müssen Sie jedoch feststellen, dass Habitat 7 – der Planet, den Sie besiedeln wollten – nicht so grün und einladend ist wie erwartet.

Ab dem Moment, in dem Sie den Posten des Pathfinders übernehmen, ist es Ihre Aufgabe, im Heleus-Cluster von Andromeda eine neue Heimat für die Kolonisten aus der Milchstraße zu finden. Unterstützt von einer künstlichen Intelligenz namens SAM und einem fähigen Team werden Sie fremde Planeten in der Hoffnung erkunden, sie bewohnbar zu machen.

Die Andromeda-Initiative verlässt sich auf Sie.

AUSFÜHRLICHE STEUERUNG

INFORMATIONEN ZUR PC-STEUERUNG

Mass Effect™: Andromeda kann auf PC entweder mit Tastatur und Maus oder einem Xbox One Wireless Controller gespielt werden. Die in diesem Handbuch angegebenen Befehle beziehen sich auf die Steuerung mit Tastatur und Maus. Sie können im Spiel jederzeit zwischen den beiden Steuerungsarten wechseln.

Diese Steuerungsbefehle beziehen sich auf die Standardkonfiguration.
Sie können die Konfiguration Ihrer Steuerung im Pause-Menü unter Spiel ›
Einstellungen › Steuerung › Controller-Belegung ändern.

TASTATUR + MAUS

Umsehen	Maus
Bewegen	W / S / A / D
Gehen	STRG links
Sprinten	SHIFT links (W gedrückt halten, um sich vorwärts zu bewegen)
Springen	LEERTASTE
Überspringen/Überklettern/Klettern [nahe einem Vorsprung]	STRG links
Schweben [während Sie in der Luft sind]	Rechte Maustaste [halten]
Ausweichen	Mittlere Maustaste
Interagieren	E [halten] / Linke Maustaste [bei markierter Interaktion]
Scanner	G
Kamerawechsel / Neu zentrieren	ALT links
Genaueres Zielen	Rechte Maustaste
Waffe abfeuern	Linke Maustaste
Nachladen	R
Nächste/Vorherige Waffe ausrüsten	Mausrad hoch/runter
Waffenrad öffnen	TAB
Waffe halftern	V
Nahkampf [in kurzer Distanz zu einem Gegner]	F
Fertigkeit 1	1
Fertigkeit 2	2
Fertigkeit 3	3
Truppmitglied ein Angriffsziel/ eine Position zuweisen	Y / C
Beiden Truppmitgliedern ein Angriffsziel/eine Position zuweisen	X
Truppmitglied zu Ihrer Position beordern	Y / C [halten]
Beide Truppmitglieder zu Ihrer Position beordern	X [halten]
Pause-Menü	ESC
Cobra-Raketenwerfer [nur Multiplayer]	4
Wiederbelebungspack [nur Multiplayer]	5
Munitionspack [nur Multiplayer]	6
Erste Hilfe [nur Multiplayer]	7

NOMAD-STEUERUNG

Umsehen	Maus
Kamera zentrieren	ALT links
Lenken	A / D
Beschleunigen	W
Bremse/Rückwärtsgang	S
Handbremse	F
Springen	LEERTASTE
Boosten	SHIFT links
Geländemodus aktivieren (ATM)	Rechte Maustaste
Scheinwerfer	B
Bergbaucomputer	G
Bergbaudrohne	R
Nomad verlassen	E
Rückkehr zur <i>Tempest</i>	T [halten]

XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER

Umsehen	
Bewegen	
Sprinten/Einsatzziel zeigen	 [nach vorne halten]
Springen	
Ausweichen/Klettern über [nahe einem Vorsprung]	
Schweben [während Sie in der Luft sind]	 [gedrückt halten]
Ausweichen	
Interagieren	 [gedrückt halten]
Scanner	
Kamerawechsel	
Genaues Zielen	
Waffe abfeuern	
Nachladen	
Waffenwechsel	 [gedrückt halten]
Waffenrad	Ansicht-Taste
Waffe halftern	Ansicht-Taste [gedrückt halten]
Nahkampf [in kurzer Distanz zu einem Gegner]	

XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER (FORTSETZUNG)

Fertigkeit 1	
Fertigkeit 2	
Fertigkeit 3	
Befehle linkes / rechtes Truppmitglied	/
Befehle beide Truppmitglieder	
Truppmitglied zu Ihrer Position beordern	/ [gedrückt halten]
Beide Truppmitglieder zu Ihrer Position beordern	[gedrückt halten]
Pause-Menü	Menü-Taste

NOMAD-STEUERUNG

Umsehen	
Kamera neu zentrieren	
Lenken	
Beschleunigen	
Bremsen/Rückwärtsgang	
Handbremse	
Springen	
Boosten	
Zweiradantrieb/ATM umschalten	
Scheinwerfer	
Bergbaucomputer	
Bergbaudrohne	
Fahrzeug verlassen	
Rückkehr zur <i>Tempest</i>	[halten]

CHARAKTER- ERSTELLUNG

Der erste Schritt auf Ihrer Reise ist die Erstellung Ihres Charakters. Sie können sich im Hauptmenü entscheiden, entweder Scott oder Sara Ryder mit ihrem Standardaussehen und einer vorgegebenen Biografie zu spielen. Alternativ können Sie in der Charakteranpassung einen individuellen Protagonisten erstellen.

BENUTZERDEFINIERTER CHARAKTER

Wählen Sie im Hauptmenü die Option **EIGENEN CHARAKTER ERSTELLEN**, um einen individuellen Charakter zu erstellen. Entscheiden Sie sich anschließend für Ihr Geschlecht, Ihr Aussehen, Ihre Ausbildung und vieles mehr. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf eine Option, um mit der Anpassung in diesem Bereich zu beginnen.

ANPASSUNG IHRES ZWILLINGS

Sie können für Ihren Zwilling entweder das Standardaussehen wählen oder ihn/sie individuell anpassen.

ANPASSUNG IHRER GESCHICHTE

Legen Sie fest, ob Ihr Commander Shepard aus der Trilogie männlich oder weiblich war.

AUSWAHL IHRER AUSBILDUNG

Ihnen stehen verschiedene Ausbildungen für Ihren Charakter zur Auswahl, die alle eine individuelle persönliche Vorgeschichte, eine andere Anfangskraft und unterschiedliche freigeschaltete Fähigkeiten beinhalten. Wie sich Ihr Charakter anderen Personen gegenüber verhält und im Kampf agiert, hängt allein davon ab, welche Entscheidungen Sie im Laufe des Spiels treffen und wie Sie Ihre Fähigkeitenpunkte investieren. Hier legen Sie den Grundstein für Ryders Entwicklung.

ERSTE ORIENTIERUNG

DIE NEXUS

Die Nexus ist eine Raumstation, auf der Sie Vertretern der verschiedenen Archen begegnen werden, die in Andromeda nach einem neuen Zuhause suchen. Sie ist die zentrale Anlaufstelle für Forschung, Reparaturen sowie Lagerung – und ein Treffpunkt sämtlicher Völker. Ihr Schiff, die *Tempest*, kann an der Nexus andocken, wenn Sie ihr einen Besuch abstatten möchten.

DIE TEMPEST

Die *Tempest* ist Ihr Raumschiff und Ihre Operationsbasis. Sie können an Bord unter anderem in Ihren Quartieren Ihr Outfit wechseln, im Forschungszentrum neue Objekte herstellen, schlafende Kolonisten aus der Kryostase wecken, Einsatzteams auf Missionen schicken, auf der Galaxie-Karte Kurs auf einen neuen Planeten setzen oder Ihre Truppmitglieder besser kennenlernen.

SAM

SAM ist Ihr persönliches Betriebssystem. Da er durch ein Implantat mit Ihnen verbunden ist, kennt er Ihre Körperfunktionen und kann Ihre Fähigkeiten mithilfe von Profilen verbessern [Näheres dazu auf Seite 23 unter „Profile“]. Er hilft Ihnen außerdem bei der Identifizierung unbekannter Objekte, die Sie während der Erkundung mit Ihrem Scanner entdecken. Wenn Sie sich privat mit SAM unterhalten möchten, haben Sie im SAM-Kern auf der Nexus die Möglichkeit dazu.

ERKUNDUNG

Auf der Suche nach einem geeigneten Zuhause für die Kolonisten aus der Milchstraße müssen Sie als Pathfinder unbekannte Planeten erkunden. Auf einigen von ihnen sind wertvolle Ressourcen zu finden; andere könnten eine Heimat sein. Um diese neuen Welten zu erforschen, stehen Ihnen neben der *Tempest* auch ein Bodenfahrzeug und verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung.

GALAXIE-KARTE



Öffnen Sie an Bord der *Tempest* die Galaxie-Karte, wenn Sie bereit sind, nach Ressourcen zu suchen, oder sich einen neuen Planeten aus der Nähe ansehen wollen.

Die Galaxie-Karte zeigt als Erstes Ihre aktuelle Position an. Verwenden Sie die Maus oder drücken Sie **W / A / S / D**, um einen Ort auszuwählen, und drücken Sie dann die linke Maustaste, um einen Kurs dorthin festzulegen. Wählen Sie [Cluster-Karte] oder [System-Karte], um zwischen verschiedenen Ansichten des Alls zu wechseln, und drücken Sie die **LEERTASTE**, um zur vorherigen Ansicht herauszuzoomen [Orbit > System > Cluster]. UI-Elemente können ein- oder ausgeblendet werden, indem Sie **TAB** drücken. Halten Sie **T** gedrückt, um die Galaxie-Karte zu verlassen.

Markieren Sie einen Ort, um sich anzusehen, wie weit dessen Erkundung fortgeschritten ist.

PLANETEN UND STERNENSYSTEME SCANNEN

Einige Planeten und Sternensysteme weisen Anomalien auf, die Sie scannen können. Im Falle eines Planeten entdecken Sie möglicherweise außerdem eine Landezone, die es Ihnen erlaubt, sich auf die Oberfläche zu begeben. Aktivieren Sie mit einem Rechtsklick Ihren Scanner, um nach der Landezone oder Anomalie auf einem Planeten zu suchen, und bewegen Sie dann die Maus, um ihre exakte Position zu bestimmen. Sobald Sie sie gefunden haben, können Sie mit einem Linksklick eine Sonde starten (um nach Ressourcen oder anderen interessanten Funden zu suchen) oder die *Tempest* landen.

DER NOMAD

Nachdem Sie auf einem Planeten gelandet sind, dient Ihnen der Nomad als Fortbewegungsmittel. Behalten Sie ihn immer in Ihrer Nähe und statten Sie ihn mit Upgrades aus, wenn Sie die Möglichkeit dazu haben. Er bringt Sie nämlich nicht nur von einem Ort an einen anderen, sondern schützt Sie auch vor den Elementen und anderen potenziellen Gefahren! Behalten Sie einfach die Schilde und den Zustand Ihres Nomad im Auge, wenn Sie sich in einer feindseligen Umgebung befinden.

TIPP: Sie können Ihren Nomad an jedem Aufklärungs- oder Außenposten anfordern.

GELÄNDEMODOUS

Wenn Sie mit dem Nomad einen steilen Anstieg bewältigen müssen, sollten Sie mit einem Rechtsklick in den Geländemodus (ATM) schalten, in dem alle sechs Räder angetrieben werden. Sobald das Gelände wieder ebener ist, können Sie mit einem erneuten Rechtsklick in den Zweiradantrieb zurückschalten. In diesem Modus ist der Nomad deutlich schneller als im Geländemodus.

BERGBAU

Drücken Sie im Nomad **G**, um den Bergbaucomputer zu aktivieren und sich nahe Mineralienvorkommen anzeigen zu lassen. Informationen über lohnenswerte Bergbaupositionen erhalten Sie außerdem an Aufklärungsposten. Drücken Sie in der Nähe eines Vorkommens **R**, um eine Bergbaudrohne einzusetzen und möglicherweise an wertvolle Ressourcen zu gelangen!

TIPP: Achten Sie darauf, dass Sie die Bergbaudrohne an der optimalen Position einsetzen. Sie fördert zwar auch in der Umgebung Mineralien, erreicht den vollen Ertrag aber nur dort, wo Sie sich befinden.

WEGFINDUNG

KARTE

Öffnen Sie das Pause-Menü (**ESC**) und wählen Sie die Karte aus, um sich einen Überblick zu verschaffen oder ein neues Einsatzziel zu markieren. Sie sehen hier Ihre aktuelle Position, verfolgte Einsatzziele und interessante Orte. Verwenden Sie die Maus, um auf der Karte zu navigieren. Um einen Wegpunkt zu setzen, markieren Sie einen Ort auf der Karte und drücken Sie die linke Maustaste, damit er im Spiel auf Ihrem Kompass angezeigt wird. Klicken Sie den Wegpunkt erneut mit der linken Maustaste an, um ihn wieder zu entfernen.

Weitere Informationen über die Karte erhalten Sie, indem Sie die Legende aufrufen. Sie zeigt Ihnen unter anderem an, bei welchen Orten es sich um Außenposten, Wegpunkte oder Händler handelt, mit denen Sie interagieren können.

KOMPASS

Auf dem Kompass am oberen Bildschirmrand werden Ihre aktuellen Einsatzziele, interessante Orte und nahe Gegner angezeigt. Wenn Sie ein Einsatzziel verfolgt haben, erscheint es auf Ihrem Kompass als ein mit einem Stern gekennzeichneteter Wegpunkt, damit Sie es problemlos finden können.

FORTBEWEGUNG

Ist Ryder zu Fuß unterwegs, stehen ihm/ihr zahlreiche Bewegungsoptionen offen. Drücken Sie die linke **SHIFT**-Taste und halten Sie **W** gedrückt, um zu sprinten. Drücken Sie die linke **STRG**-Taste, um über ein Hindernis zu springen oder auf ein Umgebungsobjekt zu klettern; sobald Sie nah genug sind, um die Aktion ausführen zu können, erscheint ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm. Drücken Sie die **LEERTASTE**, um zu springen und Ihre Jetpacks zu zünden. Wenn Sie springen, während Sie sprinten, geht Ihr Sprung weiter.

STEUERUNG IN DER LUFT

Verwenden Sie im Kampf Ihre Jetpacks, um sich einen Höhenvorteil gegenüber einigen Gegnern zu verschaffen! Halten Sie die **LEERTASTE** gedrückt, um höher aufzusteigen als mit einem normalen Sprung, und halten Sie die rechte Maustaste gedrückt, um in der Luft zu schweben und mit Ihrer Waffe zu zielen. Sie können im Flug auf Gegner schießen oder mit der mittleren Maustaste ausweichen.

ÜBERLEBEN UNTER UNWIRTlichen BEDINGUNGEN

Die Planeten, die Sie besuchen, sind nicht immer für menschliches Leben geeignet und konfrontieren Sie möglicherweise mit Umweltgefahren wie extremen Minustemperaturen oder Strahlung. Wenn Sie sich in einer derartigen Umgebung aufhalten, erscheint in der linken unteren Bildschirmcke Ihre Lebenserhaltungsleiste. Behalten Sie sie im Auge und bringen Sie sich in Sicherheit, bevor sie vollständig erschöpft ist; sobald dies geschieht, verlieren Sie erst Ihre Schilde und anschließend Gesundheit!

TIPP: Nutzen Sie Verbrauchsobjekte, um den Elementen zu trotzen, oder steigen Sie in den Nomad. Da er über leistungsfähigere Lebenserhaltungssysteme verfügt als Ryder, werden Sie in ihm länger überleben als im Freien. Sie können außerdem Upgrades am Nomad durchführen, um ihn noch widerstandsfähiger gegen die Elemente zu machen.

SCANNEN

Verwenden Sie Ihren Scanner, um mit SAMs Hilfe Objekte – oder möglicherweise auch Ressourcen – in einer fremden Umgebung zu identifizieren. Drücken Sie **G**, um Ihren Scanner zu aktivieren, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf ein Ziel, um es zu scannen. Sie können Ihren Scanner auch geöffnet lassen, während Sie die Umgebung erkunden.

Sollten Sie sich in der Nähe eines Objekts befinden, das Sie scannen können, erscheint in der linken unteren Bildschirmecke ein Symbol, das Sie dazu auffordert, **G** zu drücken. Aktivieren Sie Ihren Scanner und erkunden Sie die nähere Umgebung. Bewegen Sie Ihren Scanner dabei mit der Maus, um nach dem entdeckten Objekt zu suchen. Die Farbe Ihres Fadenkreuzes wechselt von Rot zu Grün, sobald Sie die richtige Stelle gefunden haben – bewegen Sie sich darauf zu und drücken Sie die linke Maustaste, um den Scan durchzuführen!

ENTSCHLÜSSELUNG UND INTERFACING

Sie werden bei der Erkundung dieser neuen Planeten auf zahlreiche Rätsel stoßen, die Sie lösen müssen. Abhängig davon, wo Sie sich befinden, müssen Sie möglicherweise auf Alien-Geräte zugreifen, fremdartige Glyphen scannen oder Generatoren hacken.

Entschlüsselung Lösen Sie ein fremdartiges Glyphen-Rätsel. Markieren Sie ein leeres Feld des Glyphenrasters und verwenden Sie das Mausrad, um durch die verfügbaren Glyphen zu scrollen, bis Sie diejenige gefunden haben, die Sie an dieser Stelle platzieren möchten. Wiederholen Sie den Vorgang, bis sämtliche Felder des Rasters gefüllt sind. Jeder Glyphentyp darf in einer Reihe oder Spalte nur einmal vorkommen! Wenn Sie der Meinung sind, dass Sie das Rätsel gelöst haben, drücken Sie die **LEERTASTE**, um Ihre Lösung zu übermitteln. Denken Sie daran, dass Sie an einigen Terminals erst die nähere Umgebung auf Glyphen scannen müssen, bevor Sie mit der Entschlüsselung beginnen können.

Interfacing Durch Interfacing erlangen Sie die Kontrolle über Reliktgeräte. Wenn Sie sich an einer Reliktconsole befinden, erscheint eine Sphäre mit Linien, die Ihnen die Standorte verschiedener Reliktgeräte in unmittelbarer Nähe anzeigen, die alle von dieser Console gesteuert werden. Ist die blaue Verbindungslinie hell, ist das entsprechende Gerät aktiv; ist sie dunkel, ist es inaktiv. Wenn es Ihnen gelingt, die Reliktconsole zu hacken, erhalten Sie die Kontrolle über diese Geräte. Je nachdem, was die Console steuert, könnten Sie zum Beispiel eine Tür öffnen oder ein feindliches Geschütz übernehmen, damit es für Sie kämpft.

ANDROMEDA-LEBENSFÄHIGKEIT

Ihre Aufgabe ist es, die Andromeda-Galaxie für all die Leute bewohnbar zu machen, die sich auf Sie verlassen. In einigen Fällen nehmen Sie dafür diplomatische Beziehungen mit Alien-Völkern auf und arbeiten mit Einheimischen zusammen, um Bündnisse zu schmieden; in anderen Fällen können Sie nur überleben, indem Sie kämpfen. Sie müssen außerdem Ressourcen finden und Orte errichten, an denen die Leute leben können.

WAS IST LEBENSFÄHIGKEIT?

Während Sie die Galaxie erkunden und Planeten durch verschiedene Maßnahmen – von der Erforschung von Alien-Technologien bis hin zur Neutralisierung örtlicher Bedrohungen – kolonisierbar machen, erhalten Sie Andromeda-Lebensfähigkeitspunkte (ALP). Sie sind ein Maßstab dafür, wie erfolgreich Sie als Pathfinder sind. Behalten Sie die Lebensfähigkeit im Auge, um sicherzugehen, dass Sie bei Ihrer Mission, ein neues Zuhause für die Kolonisten aus der Milchstraße zu erschaffen, auf dem richtigen Weg sind.

TIPP: Rufen Sie das Pause-Menü auf und wählen Sie ANDROMEDA-LEBENSFÄHIGKEIT, um sich im Lebensfähigkeit-Bildschirm über Ihre ALP, die Nexus-Stufe und die Lebensfähigkeit der einzelnen Planeten zu informieren.

NEXUS-STUFE

Wenn Sie für Ihre Kolonisierungsbemühungen ALP erhalten, steigt auch die Nexus-Stufe. Ihre aktuelle Nexus-Stufe wird in der rechten oberen Ecke aller Menü-Bildschirme angezeigt.

TIPP: Die Nexus-Stufe erhöht sich außerdem jedes Mal, wenn Sie auf einem Planeten einen Außenposten errichten.

Die meisten Leute, für die Sie nach einer neuen Heimat suchen, schlafen wohlbehalten in Kryokapseln, bis ein Planet für sie bereit ist. Besuchen Sie nach jedem Anstieg Ihrer Nexus-Stufe die ALP-Statuskontrolle auf der *Tempest* oder der Nexus, um eine neue Gruppe aus dem Kryoschlaf zu wecken und sich ihre Unterstützung zu sichern. Überlegen Sie sich Ihre Entscheidung gut, denn jede Gruppe besitzt spezielle Fähigkeiten in den Bereichen Wissenschaft, Handel oder Verteidigung, die Ihnen bei bestimmten Unternehmungen helfen können.

LEBENSFÄHIGKEIT EINZELNER PLANETEN

Ihre ALP dienen als Maßstab für Ihre grundsätzlichen Erfolge als Pathfinder im Heleus-Cluster. Darüber hinaus können Sie sich aber auch ansehen, wie lebensfähig Sie einen bestimmten Planeten gemacht haben. Jede abgeschlossene Kolonisierungsaufgabe bringt Ihnen ALP und verbessert außerdem die Bewohnbarkeit des Planeten, auf dem Sie sich gerade befinden. Die Lebensfähigkeit eines Planeten wird dabei von vielen verschiedenen Faktoren beeinflusst, angefangen bei der politischen Stabilität über örtliche Bedrohungen bis hin zur Temperatur.

Um sich die Lebensfähigkeit eines bestimmten Planeten anzusehen, können Sie entweder Ihre Karte öffnen, während Sie sich dort befinden, oder auf der *Tempest* die Galaxie-Karte aufrufen und den entsprechenden Planeten markieren. Der angezeigte Prozentwert gibt an, wie weit Ihre Bemühungen, den Planeten bewohnbar zu machen, fortgeschritten sind. Sie können die Lebensfähigkeit sämtlicher Planeten außerdem im Andromeda-Lebensfähigkeit-Bildschirm überprüfen, den Sie über das Pause-Menü erreichen.

Ein Planet, auf dem menschliches Leben möglich ist, bringt Ihnen zahlreiche Vorteile.

AUSSENPOSTEN UND AUFKLÄRUNGSPOSTEN

Während Sie einen Planeten bewohnbar machen, können Sie sowohl Aufklärungsposten als auch einen Außenposten errichten, um dort Fuß zu fassen.

Aufklärungsposten Wenn Sie auf einem neuen Planeten landen, können Sie einen Aufklärungsposten als Operationsbasis errichten. Sobald Sie sich in der Nähe eines geeigneten Standorts befinden, wird die *Tempest* automatisch einen Aufklärungsposten auf dem Planeten absetzen, und Sie erhalten eine entsprechende Benachrichtigung. Sie können über Ihre Karte jederzeit per Schnellreise zu einem Aufklärungsposten gelangen, um Ihre Vorräte aufzustocken, Ihren Trupp oder Ihre Ausstattung zu ändern und sich über Abbaumöglichkeiten zu informieren.

Außenposten Sobald Sie auf einem Planeten 40 Prozent Lebensfähigkeit erreicht haben, können Sie einen Außenposten errichten, der entscheidend dazu beitragen wird, die jeweilige Welt bewohnbarer zu machen. Seine Belegschaft wird die eigentliche Kolonisierung einleiten – und Sie vielleicht sogar mit Missionen beauftragen! Darüber hinaus gibt es in jedem Außenposten ein Forschungszentrum, an dem Sie neue Objekte herstellen können.

TIPP: Sie können einen Außenposten ebenso per Schnellreise erreichen wie einen Aufklärungsposten und dort dieselben Aktionen ausführen – Ihren Trupp ändern, Ihre Vorräte aufstocken usw.

LEBENSFÄHIGKEITSVORTEILE: KOLONISTEN

Wenn Sie einen Planeten bewohnbarer machen, haben Sie unter Umständen auch die Möglichkeit, besondere, speziell für diesen Ort verfügbare Gruppen aus dem Kryoschlaf zu wecken. Abhängig von den spezifischen Qualitäten des Planeten wird auch die jeweilige Gruppe entsprechende Vorteile haben.

FORSCHUNGSDATEN

Durch Forschung können Sie an wertvolle Informationen und Ressourcen gelangen. Während Ihnen die *Tempest* die Möglichkeit bietet, ganze Planeten zu scannen, können Sie auf deren Oberfläche einzigartige Lebensformen und Technologien untersuchen. Für die neuen Erkenntnisse, die Sie dabei gewinnen, erhalten Sie Forschungsdaten-Punkte. Sie werden im Laufe Ihrer Erkundungen drei Arten von Forschungsdaten entdecken: Milchstraßen-Daten aus Milchstraßen- und Exilanten-Tech, Heleus-Daten aus Tech der Kett und Angara sowie Reliktdaten aus Relikt-Tech.

Sie können Ihre Forschungsdaten-Punkte an einem Forschungszentrum (in einem Außenposten, Aufklärungsposten oder auf der *Tempest*) investieren, um neue Baupläne freizuschalten und Zugang zu mächtigen Verbesserungen für die Herstellung verschiedener Objekte zu erhalten. [Näheres dazu auf Seite 15 unter „Herstellung“.]

EINSATZTEAMS

Suchen Sie ein Forschungszentrum auf, um Einsatzteams auf Missionen zu schicken. Diese militärischen Einheiten können mit Kampf-, Verteidigungs- oder Erkundungsmissionen betraut werden, deren Dauer in Echtzeit bemessen wird. Sobald ein Einsatzteam zurückkehrt, erfahren Sie, ob es erfolgreich war oder nicht. Während es bei einem Fehlschlag einige EP erhält, bedeutet ein erfolgreicher Einsatz nicht nur deutlich mehr EP für das Team, sondern auch eine besondere Belohnung für Ryder. Weitere Informationen über diese besonderen Belohnungen – die von Credits bis hin zu seltenen Waffen und Panzerungen reichen können – finden Sie in der jeweiligen Missionsbeschreibung.

Sie erhalten für den Abschluss dieser Missionen außerdem Missionsfonds, die Sie verwenden können, um neue Einsatzteams zu rekrutieren, Ausrüstung für Ihre vorhandenen Teams zu kaufen oder Objekte im Multiplayer-Modus zu erwerben. [Näheres dazu auf Seite 26 unter „Multiplayer“.]

Wenn ein Team an Erfahrung gewinnt und Stufen aufsteigt, erhält es bestimmte Merkmale, die seine Fähigkeiten widerspiegeln. So könnte zum Beispiel ein Einsatzteam einen Bonus auf verdeckte Operationen besitzen, während ein anderes ein verletztes Teammitglied hat. Überlegen Sie sich gut, wen Sie auf welche Mission schicken, und vergewissern Sie sich, dass alle Beteiligten für die bevorstehende Aufgabe gerüstet sind!

TIPP: *Einsatzteam-Missionen sind nur für begrenzte Zeit verfügbar. Achten Sie darauf, wie lange sie noch zugänglich sind, und nehmen Sie eine Mission, die Sie interessiert, rechtzeitig in Angriff! Sobald sie abgelaufen ist, wird sie durch eine neue Mission ersetzt.*

APEX-MISSIONEN

Bei einigen Einsatzteam-Missionen können Sie sich entscheiden, die APEX-Einheit einzusetzen. Diese Möglichkeit ist rein optional und versetzt Sie direkt in den Multiplayer-Modus. Ihr Spiel wird augenblicklich gespeichert, damit Sie nach Abschluss der Mission wieder in den Einzelspieler-Modus zurückkehren können. Für diese Missionen gelten spezielle Einstellungen. Absolvieren Sie sie im Multiplayer, erhält Ryder außerdem besondere Belohnungen für die Einzelspieler-Kampagne sowie Missionsfonds, die Sie sowohl im Multiplayer- als auch im Einzelspieler-Modus verwenden können. [Näheres dazu unter „Multiplayer“.]

HERSTELLUNG

Suchen Sie ein Forschungszentrum auf, um Baupläne freizuschalten und die von Ihnen entdeckten Daten und Ressourcen zu nutzen, um verschiedene Dinge – wie beispielsweise eine bessere Waffe oder Panzerung – herzustellen. Sie können Ihre Waffen und Panzerungen darüber hinaus mit Verbesserungen modifizieren, die deren Funktionsweise grundlegend verändern, und somit etwas absolut Einzigartiges erschaffen, das Ihrer individuellen Spielweise entgegenkommt.

FORSCHUNG

Wählen Sie an einem Forschungszentrum die Option FORSCHUNG, um Forschungsdaten-Punkte in die Freischaltung neuer Baupläne für Waffen und Panzerungen zu investieren. Sie finden hier außerdem Verbesserungen – seltene Materialien, die Sie Bauplänen hinzufügen können, um diese auf eine bestimmte Weise zu modifizieren oder mächtiger zu machen.

Die Tabs am oberen Bildschirmrand zeigen Ihnen die unterschiedlichen Objektkategorien an, in denen Sie forschen können. Auf der linken Seite des Bildschirms sehen Sie die verfügbaren Objekte; markieren Sie eines, um sich auf der rechten Seite des Bildschirms seine Beschreibung anzusehen. Sie erfahren hier außerdem, welche Materialien erforderlich sind, um das Objekt freizuschalten, und wie viele dieser Materialien Sie bereits besitzen.

ENTWICKLUNG

Rufen Sie den Entwicklungsbildschirm auf, um mit der Herstellung von Objekten zu beginnen. Sie finden hier Ihre neuesten Errungenschaften, die zum Teil das Ergebnis Ihrer Forschung sind, und können aus ihnen herstellen, was immer Sie möchten. Wenn Sie Objekte anfertigen, können Sie ihnen außerdem Verbesserungen hinzufügen. In einigen Fällen ist sogar mehr als eine Verbesserung möglich, sodass eine Waffe in vielfacher Hinsicht modifiziert werden kann.

Wählen Sie aus den unterschiedlichen Kategorien freigeschalteter Objekte, um mit der Herstellung zu beginnen. Die Zahl unter dem jeweiligen Symbol zeigt an, wie viele Objekte in dieser Kategorie hergestellt werden können.

Markieren Sie auf der linken Seite des Bildschirms ein Objekt, um dessen Beschreibung aufzurufen und zu erfahren, welche Materialien für seine Entwicklung erforderlich sind, und wie viele dieser Materialien Sie besitzen. Sie können sich außerdem genauer ansehen, welche Ressourcen für das Projekt benötigt werden und wo diese zu finden sind. Wenn Sie etwas sehen, das Ihnen gefällt, können Sie es mit einem Linksklick entwickeln. Einzigartige Dinge warten darauf, von Ihnen erschaffen zu werden!

TIPP: Falls Ihnen angezeigt wird, dass in der Entwicklung keine Projekte verfügbar sind, sollten Sie den Forschungsbildschirm aufrufen, um nachzusehen, ob dort möglicherweise weitere Objekte freigeschaltet werden können. Kehren Sie anschließend wieder zum Entwicklungsbildschirm zurück, um das neu freigeschaltete Objekt herzustellen!

Ob es Ihnen gefällt oder nicht – manchmal ist Gewalt unumgänglich.

DIE GRUNDLAGEN

Hat Ryder im Kampf die Waffe gezogen, geht er/sie automatisch hinter niedrigen Objekten oder Ecken in Deckung. Um aus der Deckung zu feuern, drücken Sie die rechte Maustaste, um zu zielen, und anschließend die linke Maustaste, um zu schießen. Alternativ können Sie auch blind aus der Deckung feuern, ohne zu zielen. Drücken Sie dafür einfach die linke Maustaste (ohne zuvor die rechte Maustaste zu drücken). Obwohl Sie dabei weniger präzise sind als mit gezielten Schüssen, kann es unter feindlichem Beschuss die deutlich sicherere Option sein!

Nutzen Sie Ihren Kompass am oberen Bildschirmrand, um im Kampf die Positionen Ihrer Gegner im Blick zu behalten. Über ihren Köpfen werden außerdem ihre Gesundheit und Schilde (falls sie welche besitzen) angezeigt.

AUSWAHL IHRES TRUPPS UND IHRER AUSSTATTUNG

Bevor Sie die *Tempest* für eine Mission verlassen, haben Sie die Möglichkeit, Ihre Nahkampf- und Schusswaffen auszuwählen. Sie können sich dabei zwischen all Ihren Waffen entscheiden – es gibt keine Beschränkung auf bestimmte Waffenkategorien! Markieren Sie einen Waffenslot und drücken Sie die linke Maustaste, um ihn zu öffnen. Treffen Sie Ihre Wahl anschließend aus Ihren verfügbaren Waffen auf der linken Seite des Bildschirms.

Achten Sie dabei auf das Gewicht der jeweiligen Waffe, da es das Aufladetempo Ihrer Kräfte beeinflusst – je schwerer Ihre Ausstattung ist, desto länger dauert es, bis Ihre Fähigkeiten wieder aufgeladen sind. Wie sich Ihre aktuelle Waffenauswahl auf das Aufladetempo Ihrer Kräfte auswirkt, wird Ihnen am oberen Rand des ersten Ausstattungsbildschirms angezeigt.

Entscheiden Sie sich nach der Wahl Ihrer Ausstattung für einen der Tabs am oberen Bildschirmrand, um zu Ihrer Panzerung, Ihren Verbrauchsobjekten und Ihrem Trupp zu wechseln und auch hier Ihre Auswahl zu treffen. Sie können sich immer von zwei Truppmitgliedern begleiten lassen. Während bei einigen Missionen ein bestimmtes Truppmitglied vorgegeben ist, können Sie bei anderen beide auswählen.

MODS

Während Sie sich für Ihre Ausstattung entscheiden, können Sie auch Waffenmods für Ihre Waffen bzw. Fusionsmods für Ihre Brustpanzerung wählen und ausrüsten. Diese Mods können Ihre Fähigkeiten auf unterschiedliche Weise verbessern und zum Beispiel Ihre Gesundheit oder Präzision erhöhen. Denken Sie aber daran, dass Fusionsmods möglicherweise auch Nachteile mit sich bringen. Sie könnten Ihnen beispielsweise einen Gesundheitsbonus verleihen, dafür aber die Effektivität einer Waffe verringern. Entscheiden Sie sich für Mods, die Ihrer persönlichen Spielweise entgegenkommen!

HUD



AKTUELLE WAFFE

Hier sehen Sie das Symbol Ihrer derzeit ausgerüsteten Waffe, die Anzahl der verbleibenden Schüsse, bevor Sie nachladen müssen, und die Gesamtmunition, die Sie für die Waffe noch übrig haben, bevor Sie ein Munitionslager aufsuchen müssen. Drücken Sie **R**, um Ihre Waffe nachzuladen.

WAFFENRAD

Drücken Sie **TAB**, um das Waffenrad zu öffnen, und klicken Sie anschließend mit der linken Maustaste auf die Waffe, die Sie ausrüsten möchten. Sie können hier außerdem Ihr aktives Profil wechseln.

KEINE MUNITION MEHR?

Wenn Sie für Ihre aktuelle Waffe keine Munition mehr haben, wechselt Ryder automatisch zu einer anderen Waffe. Sie können diese Einstellung im Pause-Menü unter Spiel > Einstellungen ändern, falls Sie möchten, dass Ryder unter allen Umständen an der aktuellen Waffe festhält. Wenn Ihre Munition verbraucht ist, können Sie sie an einem Munitionslager wieder auffüllen – sie sind mit kleinen Lichtern gekennzeichnet, damit Sie sie leichter finden.

SCHILD

Behalten Sie Ihren blauen Schild am unteren Bildschirmrand im Auge. Wenn Sie Schaden erleiden, nimmt Ihr Schild allmählich ab – sobald er vollständig erschöpft ist, kostet Sie jeder erlittene Treffer Gesundheit!

TIPP: Wenn Sie feststellen, dass Ihr Schild schwächer wird, sollten Sie vorübergehend aus der Schusslinie gehen, damit er sich regenerieren kann.

GESUNDHEIT

Die rote Leiste am unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen Ihre Gesundheit an. Sobald Ihr Schild erschöpft ist, verlieren Sie durch erlittenen Schaden Gesundheit. Sie können Ihre Gesundheit wiederherstellen, indem Sie ein Gesundheitslager in der Umgebung oder einen Außen- bzw. Aufklärungsposten aufsuchen.

KRÄFTE

In der rechten unteren Bildschirmecke werden Ihnen Ihre momentan ausgewählten Kräfte angezeigt. Die Zahl neben einer Kraft gibt an, wie oft Sie sie noch einsetzen können, bevor Ihre Energiezellen verbraucht sind. Kräfte ohne Zahlen benötigen eine Aufladezeit, bevor Sie sie erneut einsetzen können; das Symbol der jeweiligen Kraft wird langsam aufgefüllt, bis sie Ihnen wieder zur Verfügung steht.

TIPP: Sind Sie sich nicht sicher, welche Ihrer drei verfügbaren Kräfte vollständig aufgeladen sind? Werfen Sie einen Blick auf die Kraftaufladeanzeige (drei Symbole, von denen Ihr Fadenkreuz umgeben ist). Diese Anzeigen erscheinen, sobald eine Ihrer Kräfte aufgeladen wird, und verraten Ihnen, wie lange es noch dauert, bis die jeweilige Kraft wieder verfügbar ist.

ENERGIEZELLEN

Wenn Sie all Ihre Energiezellen verbraucht haben, können Sie Kräfte, die von ihnen abhängen, nicht mehr einsetzen. Suchen Sie in diesem Fall nach einem Munitionslager, um Ihre Energiezellen wieder aufzufüllen. Die Anzahl der Energiezellen, die Sie besitzen, ist gleichbedeutend mit den Malen, die Sie die entsprechenden Kräfte einsetzen können. Da diese keine Aufladezeit benötigen, sind sie nach ihrer Verwendung sofort wieder verfügbar!

DECKUNG

Gehen Sie in Deckung, wenn Sie unter Beschuss stehen! Deckung schützt Sie vor Angriffen aus der entsprechenden Richtung, erhöht Ihre Präzision und sorgt für eine deutlich schnellere Regeneration Ihrer Schilde.

TIPP: *Ernsthaft: Vergessen Sie nicht, in Deckung zu gehen! Vor allem auf höheren Schwierigkeitsgraden ist die strategische Nutzung von Deckung enorm wichtig, um Feuergefechte zu überleben.*

LEBENSERHALTUNG

Wenn Sie sich in einer für Menschen lebensfeindlichen Umgebung aufhalten, erscheint in der linken unteren Bildschirmcke Ihre Lebenserhaltungsleiste. Bringen Sie sich schnellstmöglich in Sicherheit, wenn Sie überleben wollen! (Näheres dazu auf Seite 10 unter „Überleben unter unwirtlichen Bedingungen“.)

TRUPPMITGLIEDER BEFEHLIGEN



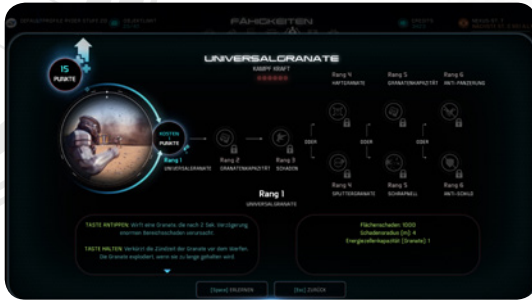
Symbol zur Auswahl einer Verteidigungsposition für ein Truppmitglied

Ihre Begleiter beherrschen ihren Job und wissen, welche Kräfte sie nutzen müssen, um Gegner auszuschalten. Um beiden Truppmitgliedern gleichzeitig einen Befehl zu erteilen, markieren Sie eine Position, die sie verteidigen, oder ein Ziel, das sie angreifen sollen, und drücken Sie dann **X**. Halten Sie **X** gedrückt, um Ihre Truppmitglieder zu Ihrer Position zurückzubeordern. Möchten Sie nur einem Truppmitglied einen Befehl erteilen, drücken Sie entweder **Y** oder **C**; halten Sie die entsprechende Taste gedrückt, um dieses Truppmitglied zu Ihrer Position zu beordern.

STUFENAUFSTIEG

Sobald Sie eine Stufe aufsteigen, erscheint auf dem Bildschirm eine entsprechende Mitteilung. Sie werden für jeden Stufenaufstieg mit Fähigkeitenpunkten belohnt, die Sie verwenden können, um neue Fähigkeiten für Ihren Charakter freizuschalten.

FÄHIGKEITENPUNKTE INVESTIEREN



Öffnen Sie das Pause-Menü und wählen Sie FÄHIGKEITEN, um Ihre Fähigkeitenpunkte zu investieren.

TIPP: Sollten Sie Ihre bereits investierten Fähigkeitenpunkte je neu verteilen wollen, haben Sie an der Respec-Station auf der Tempest die Möglichkeit dazu.

Wählen Sie auf der linken Seite KAMPF, BIOTIK oder TECH, um sich die jeweiligen Kräfte anzusehen, in die Sie Punkte investieren können. Unter „Kampf“ dreht sich alles um Feuerkraft, „Biotik“ ist rein auf biotische Kräfte ausgerichtet, und „Tech“ bezieht sich auf Ihr Universalwerkzeug sowie andere technologiebasierte Fähigkeiten. Entscheiden Sie sich nach Belieben für Kräfte aus allen drei Kategorien, um einen einzigartigen Pathfinder zu erschaffen.

Wenn Sie eine Kraft sehen, die Ihnen zusagt, markieren Sie sie und drücken Sie die linke Maustaste, um Fähigkeitenpunkte in sie zu investieren. Während Sie die Kraft dadurch beim ersten Mal freischalten, wird sie durch weitere investierte Punkte immer mächtiger. Ein neuer Bildschirm erscheint, auf dem Ihnen angezeigt wird, welche Ränge der Kraft verfügbar sind und wie viele Punkte jeder von ihnen kostet; markieren Sie einen neuen Rang und drücken Sie die linke Maustaste, um ihn freizuschalten. Sobald Sie eine Kraft einige Male aufgewertet haben, können Sie sich abhängig von Ihrer Spielweise zwischen zwei Verzweigungen entscheiden.

AUTOMATISCHER STUFENAUFSTIEG

Wenn Sie Ihre Kräfte nicht selbst auswählen möchten, können Sie auf [Automatischer Stufenaufstieg] klicken, damit Ihre neuen Fähigkeitenpunkte automatisch investiert werden. Alternativ können Sie die „Automatischer Stufenaufstieg“-Funktion für Ryder oder Ihren Trupp auch im Einstellungen-Menü EIN- oder AUSschalten. Ist sie aktiviert, steigen die Charaktere für den Rest des Spiels (oder bis Sie die Funktion wieder deaktivieren) automatisch auf, damit Sie sich nicht selbst um die Zuweisung Ihrer Fähigkeitenpunkte kümmern müssen.

KRÄFTE ZUWEISEN

Sie können im Kampf bis zu drei Kräfte einsetzen, indem Sie sie **1**, **2** und **3** zuweisen. Markieren Sie dafür die gewünschte Kraft, klicken Sie auf [Kraft zuweisen] und entscheiden Sie dann, welchem Slot sie zugeordnet werden soll.

Wenn Sie sich das nächste Mal in einem Kampf befinden, müssen Sie einfach nur die entsprechende Taste drücken, um diese Kraft einzusetzen!

STUFENAUFSTIEG IHRES TRUPPS

Ihre Truppmitglieder erhalten bei einem Stufenaufstieg ebenfalls Fähigkeitenpunkte. Denken Sie daran, im Fähigkeiten-Bildschirm sämtliche Truppmitglieder auszuwählen und ihre Fähigkeitenpunkte in neue Kräfte zu investieren. Die besten Fähigkeiten eines Truppmitglieds werden freigeschaltet, sobald Sie dessen Loyalitätsmission abgeschlossen haben. Öffnen Sie das Pause-Menü und wählen Sie **LOGBUCH > VERBÜNDETE UND BEZIEHUNGEN**, um sich die Loyalitätsmissionen sowie weitere Missionen anzusehen, die für Ryder oder die Crew von persönlicher Bedeutung sind. Alternativ können Sie auch auf [Automatischer Stufenaufstieg] klicken, um ein Truppmitglied automatisch aufsteigen zu lassen.

PROFILE

Indem Sie in den drei zentralen Kategorien – Kampf, Biotik und Tech – Fähigkeitenpunkte investieren, schalten Sie auf Grundlage Ihrer Entscheidungen Profile frei. Wenn Sie beispielsweise Fähigkeitenpunkte in biotische Kräfte investieren, könnten Sie irgendwann das Profil „Experte“ freischalten. Profile geben SAM die Möglichkeit, Sie für unterschiedliche Arten von Kämpfen zu optimieren. Öffnen Sie das Pause-Menü und wählen Sie PROFILE, um sie sich anzusehen. [Wenn Sie bereits frühere Teile der *Mass Effect™*-Reihe gespielt haben, werden Sie die meisten dieser Profile als ehemalige Charakterklassen wiedererkennen!]

Sie können im Profile-Bildschirm jederzeit eines der freigeschalteten Profile aktivieren, um von seinen einzigartigen Boni zu profitieren. Sie legen sich dadurch nicht dauerhaft auf ein bestimmtes Profil fest, sondern können je nach Situation zwischen ihnen wechseln! Sie können sogar während eines Kampfes das Pause-Menü öffnen, um ein anderes Profil auszuwählen, und anschließend mit den neuen Boni weiterkämpfen.

• Wenn Sie in den entsprechenden Bereichen weitere Fähigkeitenpunkte investieren, werden Ihre Profile aufsteigen und dadurch noch mächtiger.

RYDERS REISE

Die Entscheidungen, die Sie im Verlauf von *Mass Effect: Andromeda* treffen, haben Einfluss darauf, wie sich die Geschichte entwickelt, was andere über Sie denken und wie erfolgreich Sie bei Ihrer Mission sind. Wenn Sie vor einer Entscheidung stehen, erscheint ein Dialograd; markieren Sie die gewünschte Option und drücken Sie die linke Maustaste, um sie auszuwählen.

DIE WAHL IHRES TONS

Durch die Wahl eines Tons formen Sie die einzigartige Persönlichkeit Ihres Charakters. Wird Ihr Ryder extrem leidenschaftlich sein oder in jeder Situation einen kühlen Kopf bewahren? Wird er oder sie erst nachdenken und dann handeln – oder andersherum?

Folgende Ton-Optionen sind verfügbar: Emotional, Logisch, Zwanglos und Professionell. Abhängig davon, wie oft Sie Storyaktionen ausführen, kann Ihr Charakter außerdem einen impulsiven Ton entwickeln. Obwohl nicht jede Dialogentscheidung all diese Optionen beinhalten wird, werden sie in Schlüsselmomenten und bei wichtigen Entscheidungen verfügbar sein.

TIPP: Rufen Sie im Pause-Menü Ihren Kodex auf, um sich anzusehen, wie Ihre bisherigen Entscheidungen Ryders Ton beeinflusst haben. Sie finden hier außerdem Informationen über den Status Ihrer Beziehungen und wichtige Story-Entscheidungen.

STORYAKTIONEN

In einigen Situationen wird auf dem Bildschirm ein Storyaktion-Hinweis angezeigt. Drücken Sie die entsprechende Taste, um die Aktion auszuführen, oder ignorieren Sie den Hinweis, falls Sie es für besser halten, nichts zu unternehmen – Ihre Entscheidung wird auf jeden Fall Folgen haben. Je häufiger Sie sich dafür entscheiden, eine Storyaktion auszuführen, desto stärker wird außerdem der impulsive Ton Ihres Charakters.

LOGBUCH

Öffnen Sie das Pause-Menü und wählen Sie LOGBUCH, um sich über Ihre Missionen zu informieren. Sie können hier außerdem eine beliebige aktuelle Mission auswählen, um sie auf Ihrer Karte und Ihrem Kompass zu verfolgen.

- Priorisierte Operationen** Dies sind wichtige Hauptstory-Missionen, die Sie abschließen müssen, um Ryders Reise vollständig zu erleben.
- Verbündete und Beziehungen** Schließen Sie diese Missionen ab, um sich die Loyalität Ihrer Truppmitglieder zu sichern und wichtige Nebenhandlungen zu erleben.
- Heleus-Aufgaben** Jeder Bereich des Weltalls beinhaltet eigene Aufträge, die Sie abschließen können, um Heleus zu erkunden und Planeten lebensfähiger zu machen.
- Zusätzliche Aufgaben** Diese Kategorie umfasst unterschiedliche Aufgaben, die sich unter anderem um die Suche nach Sammelobjekten, die Herstellung und den Ressourcenabbau drehen.
- Abgeschlossene Missionen** Sehen Sie sich an, welche Missionen Sie bereits abgeschlossen haben.

TEAMLOYALITÄT

Um die besten Fähigkeiten eines Truppmitglieds freizuschalten, müssen Sie sich dessen Loyalität sichern. Rekrutieren Sie es, lernen Sie es durch Gespräche besser kennen und schließen Sie seine Loyalitätsmission ab, um sein Vertrauen zu gewinnen. Wenn Sie möchten, kann sich in einigen Fällen aus Freundschaft auch eine Liebesbeziehung entwickeln. Loyalitätsmissionen sind in Ihrem Logbuch unter „Verbündete und Beziehungen“ zu finden.

MULTIPLAYER

Spielen Sie kooperativ mit Ihren Freunden oder anderen *Mass Effect: Andromeda*-Spielern, indem Sie die Online-Spielersuche nutzen. Sie können den Multiplayer-Modus über das Hauptmenü und das Pause-Menü aufrufen oder eine Partie austragen, wann immer während Ihrer Einzelspieler-Kampagne eine APEX-Mission verfügbar ist.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Die Schwierigkeitsgrade im Multiplayer-Modus reichen von Bronze (am einfachsten) bis Gold (am schwierigsten). Sie können Ihren gewünschten Schwierigkeitsgrad sowohl in Schnellen Spielen als auch in Benutzerdefinierten Spielen zu Beginn einer Partie festlegen.

SCHNELLES SPIEL

Wählen Sie SCHNELLES SPIEL, um mithilfe der Online-Spielersuche nach Mitspielern für eine Partie zu suchen.

BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

Möchten Sie mit Ihren Freunden spielen? Wählen Sie BENUTZERDEFINIERTES SPIEL, um eine private Lobby zu erstellen und Ihre Freunde zu einem Spiel einzuladen.

Legen Sie als Erstes die Einstellungen für Ihr Spiel fest – Sie können sowohl den Schwierigkeitsgrad und die Karte als auch die Gegner wählen, gegen die Sie kämpfen werden. Wählen Sie anschließend in der Lobby einen freien Slot und im daraufhin erscheinenden Bildschirm einen Freund, den Sie einladen möchten.

Multiplayer-Partien sind auf vier Spieler ausgelegt. Sollten Sie weniger als drei Freunde haben, die Sie einladen können, haben Sie die Möglichkeit, Ihre Lobby von „privat“ auf „öffentlich“ umzustellen, nachdem Sie Ihre verfügbaren Freunde eingeladen haben. Das Spiel wird dann die Online-Spielersuche nutzen, um Ihre Party aufzufüllen.

CHARAKTERAUSWAHL

Wählen Sie Ihren Charakter für den Multiplayer-Modus. Während verschiedene menschliche Charaktere von Anfang an verfügbar sind, werden weitere – unter ihnen auch Alien-Charaktere – erst freigeschaltet, wenn Sie im Multiplayer-Modus Fortschritte erzielen!

Markieren Sie einen Charakter, um auf der rechten Seite des Bildschirms weitere Informationen über ihn zu erhalten. Sie erfahren hier außerdem, über welche Fähigkeiten er verfügt, und können ihn – falls Sie ihn schon zuvor gespielt haben – aufsteigen lassen. Wenn Sie Ihren gewünschten Charakter gefunden haben, können Sie ihn für Ihr nächstes Multiplayer-Spiel auswählen, indem Sie ihn markieren und die linke Maustaste drücken.

CHARAKTERANPASSUNG

Wählen Sie die Ausstattung und Panzerung Ihres Charakters, indem Sie einen leeren Slot markieren und die linke Maustaste drücken. Entscheiden Sie sich anschließend, welche Waffe oder Panzerung Sie diesem Slot zuweisen möchten.

PRESTIGE

Der Charakter, den Sie im Multiplayer-Modus spielen, sammelt abhängig von seiner Klasse EP für seine Bonus-Statistik wie beispielsweise Gesundheitsregeneration oder Maximale Schildleistung. Sobald Sie genügend Prestige-EP für eine bestimmte Bonus-Statistik gesammelt haben, wird dieser Wert bei all Ihren Multiplayer-Charakteren verbessert. Spielen Sie zum Beispiel einen Charakter mit Gesundheitsbonus, erhalten all Ihre Charaktere die entsprechende Bonus-Statistik, sobald dieser Charakter genügend Prestige-EP gesammelt hat!

Wählen Sie PRESTIGE, um sich Ihre Fortschritte in sämtlichen Bonus-Statistiken anzusehen.

HERAUSFORDERUNGEN

Wählen Sie unter Prestige die Option HERAUSFORDERUNGEN, um spezielle Einsatzziele aufzurufen, durch die Sie im Multiplayer-Modus von *Mass Effect: Andromeda* größere Belohnungen erhalten. Schließen Sie Kleine Herausforderungen ab – indem Sie zum Beispiel eine bestimmte Menge an Schaden verursachen, Teammitglieder wiederbeleben oder genügend Kills mit einer speziellen Waffe erzielen –, um Punkte für Große Herausforderungen zu sammeln. Sobald Sie eine Große Herausforderung gemeistert haben, erhalten Sie Belohnungen wie besondere Banner und Titel.

Sie können sich außerdem Ihren Status in den Herausforderung-Bestenlisten ansehen und herausfinden, wie gut Sie im Vergleich zu Ihren Freunden sowie Spielern in Ihrer Region oder aus aller Welt platziert sind.

EINSATZTEAMS

Sehen Sie sich APEX-Missionen an, die auch in der Einzelspieler-Kampagne verfügbar sind. Markieren Sie eine Mission, um sich auf der rechten Seite des Bildschirms weitere Einzelheiten anzeigen zu lassen. Sie finden hier unter anderem Informationen über Missionsmerkmale, Belohnungen sowie die Zeit, die ein Einsatzteam für den Abschluss der Mission benötigt.

Anschließend können Sie entweder ein Einsatzteam auswählen, das die Mission durchführen soll, oder sie im Multiplayer-Modus selbst absolvieren. Diese Multiplayer-Missionen werden mit speziellen Einstellungen oder sogar auf speziellen Karten gespielt. Die Belohnungen für ihren Abschluss im Multiplayer-Modus umfassen Missionsfonds sowie besondere Einzelspieler-Belohnungen für Ryder.

STORE

Wählen Sie STORE, um sich Packs, Objekte und Belohnungen anzusehen und sie zu kaufen. Ihre verfügbaren Credits und Missionsfonds werden in der rechten oberen Bildschirmecke angezeigt, damit Sie immer genau wissen, wie viel Sie ausgeben können! Wenn Sie über die erforderlichen Mittel verfügen, können Sie ein Objekt im Store markieren und es mit einem Linksklick kaufen.

WÄHRUNG

CREDITS

In Multiplayer-Spielen verdienen Sie Credits, die Sie für Kartenpacks ausgeben können. Diese Packs enthalten Verbrauchsobjekte, Waffen, neue Charaktere und andere Objekte, die Ihre Multiplayer-Charaktere verwenden können. Höherwertige Kartenpacks enthalten bestimmte garantierte Inhalte, wie beispielsweise mindestens eine seltene Waffe. Was genau Sie erhalten, wissen Sie allerdings erst, wenn Sie Ihr Kartenpack öffnen!

TIPP: Sie können Objekte im Store auch mit Realwährung kaufen.

MISSIONSFUNDS

Missionsfonds erhalten Sie, indem Sie im Multiplayer-Modus APEX-Missionen spielen oder in der Einzelspieler-Kampagne Einsatzteam-Missionen durchführen.

Diese Fonds stehen Ihnen sowohl im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Modus zur Verfügung. Im Einzelspieler-Modus können Sie mit Missionsfonds neue Einsatzteams rekrutieren oder bessere Ausrüstung für Ihre vorhandenen Einsatzteams kaufen.

Im Multiplayer-Modus können Sie sie für spezifische Objekte im Store ausgeben, bei denen Sie sich nicht darauf verlassen wollen, dass Sie sie zufällig durch Kartenpacks erhalten.

ABLAUF EINES SPIELS



Multiplayer-Spiele in *Mass Effect: Andromeda* bestehen aus sieben Wellen. Während Sie in allen Wellen Gegner bekämpfen, enthalten die dritte und sechste Welle außerdem spezielle Einsatzziele, bei denen es beispielsweise darum geht, etwas zu hacken oder eine Position zu verteidigen. Nachdem Sie das Einsatzziel einer Welle erfüllt haben, erhalten Sie abhängig von Ihrer Leistung eine Sternewertung, die Ihre Stufe angibt. Die letzte Welle jeder Partie ist eine Exfiltrationswelle, in der Sie den Exfiltrationspunkt lebend erreichen müssen!

TIPP: Ihre Belohnungen fallen größer aus, wenn Sie die dritte und sechste Welle meistern – und eine Partie abschließen! Versuchen Sie also, so weit wie möglich zu kommen.

Auf Ihrem HUD werden Ihnen genau wie im Einzelspieler-Modus Ihre Waffe, Ihre Gesundheit und Ihre Schilde angezeigt. Die Tastensymbole in der linken unteren Bildschirmecke beziehen sich allerdings auf spezielle Multiplayer-Hilfsmittel. Drücken Sie **4**, um den Cobra-Raketenwerfer bereit zu machen, **5**, um sich selbst wiederzubeleben, wenn Sie verbluten, **6**, um Ihre Munition und Energiezellen wieder aufzufüllen, oder **7**, um Ihre Gesundheit und Schilde wiederherzustellen. Da jedes dieser Hilfsmittel im Laufe einer Partie nur begrenzt verfügbar ist, sollten Sie sich allerdings genau überlegen, wann Sie sie einsetzen!

Behalten Sie Ihr HUD im Auge, um nach Munitionslagern Ausschau zu halten oder herauszufinden, wo auf dem Schlachtfeld sich Ihre Teamkameraden befinden. Laufen Sie zwischen zwei Wellen zu Munitionslagern, um sich mit Nachschub zu versorgen. Falls ein Teammitglied im Kampf fällt, haben Sie ein begrenztes Zeitfenster, um es zu erreichen und wiederzubeleben, indem Sie **E** gedrückt halten. Sollten Sie selbst fallen und sterben, bevor Sie wiederbelebt werden, wechseln Sie bis zum Ende der dritten oder sechsten Welle – oder für den Rest der Partie, falls Sie sich in der Exfiltrationswelle befinden – in einen Zuschauermodus!

Am Ende einer Partie wird Ihnen ein Bildschirm mit den Fortschritten sämtlicher Spieler hinsichtlich ihres nächsten Stufenaufstiegs angezeigt. Die während des Spiels gesammelten EP werden unter allen Teammitgliedern aufgeteilt. Ihre eigenen Stufenaufstiegsfortschritte und Ihren aktuellen Prestige-Bonus finden Sie in der unteren Bildschirmhälfte.