

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. The character is holding a futuristic assault rifle, which is dark with red and blue accents. The background is a dark, starry space with a bright light source on the right side, creating a lens flare effect. The overall tone is dramatic and sci-fi.

MASS
EFFECT™
ANDROMEDA

BIOWARE™



INHOUD

INLEIDING	2	ANDROMEDA VIABILITY	13
VOLLEDIGE BESTURING	2	CRAFTEN	16
PERSONAGE AANMAKEN	7	GEVECHTEN	18
JEZELF ORIËNTEREN	8	DE REIS VAN RYDER	25
VERKENNING	9	MULTIPLAYER	27

INLEIDING

De wens om het sterrenstelsel Andromeda te koloniseren heeft jou en duizenden anderen geïnspireerd om hier een nieuw thuis te zoeken. Maar na te zijn ontwaakt uit een cryoslaap van 600 jaar, ontdek je dat de planeet waarvan je hoopte dat die bewoonbaar was, Habitat 7, niet zo groen of gastvrij was als je had verwacht.

Je neemt het roer over als de Pathfinder en moet een nieuw thuis vinden voor je mensen in het Heleus Cluster van Andromeda. Met je kunstmatige intelligentie "SAM" en een capabel squad verken je lokale planeten om deze bewoonbaar te maken.

Het Andromeda Initiative valt of staat met jou.

VOLLEDIGE BESTURING

INFORMATIE OVER BESTURING PC

Mass Effect™: Andromeda kan worden gespeeld op de pc met een toetsenbord en muis of Xbox One draadloze controller. De besturingsinstructies in de handleiding verwijzen naar de configuratie met een toetsenbord en muis. Je kunt tijdens het spelen altijd tussen de twee apparaten schakelen.

Deze besturing verwijst naar het normale controllerschema. Je kunt het controllerschema wijzigen onder pauzemenü > Game > Settings > Controls > Controller Scheme.

TOETSENBORD + MUIS

In deze tabel worden de toetsen voor zowel QWERTY- als AZERTY-toetsenborden vermeld. Na deze tabel worden enkel nog de toetsen voor de QWERTY-toetsenborden genoemd. Je kunt altijd deze tabel raadplegen om te zien welke AZERTY-toetsen corresponderen met de QWERTY-toetsen in de tekst.

Kijken	muis
Bewegen	W / S / A / D Z / S / Q / D (AZERTY-indeling)
Lopen	linker- CTRL
Sprinten	linker- SHIFT (W indrukken en vasthouden om naar voren te gaan) [Z voor AZERTY-indeling]
Springen	SPATIEBALK
Springen/ergens overheen springen/klimmen (bij richel)	linker- CTRL
Zweven (in de lucht)	rechtermuisknop (vasthouden)
Ontwijken	middelste muisknop
Interactie	E (vasthouden) / linkermuisknop (tijdens markeren interactie)
Scanner gebruiken	G
Andere cameraweergave schouder	linker- ALT
Inzoomen om wapen te richten	rechtermuisknop
Wapen vuren	linkermuisknop
Herladen	R
Volgend of vorig wapen selecteren	muiswiel omhoog/omlaag
Wapenwiel openen	TAB
Wapen terug stoppen	V
Contactgevecht (bij doelwit)	F
Kracht 1	1 (& voor AZERTY-indeling)
Kracht 2	2 (é voor AZERTY-indeling)
Kracht 3	3 (* voor AZERTY-indeling)
Squadlid opdragen om aan te vallen/positie in te nemen	Z / C W / C (AZERTY-indeling)
Beide squadleden opdragen om aan te vallen/positie in te nemen	X
Squadlid verzamelen	Z / C (vasthouden) W / C (vasthouden) (AZERTY-indeling)
Beide squadleden verzamelen	X (vasthouden)






















TOETSENBORD + MUIS (CONT.)

Pauzemenü	ESC
Cobra RPG [alleen multiplayer]	4 [´ voor AZERTY-indeling]
Revive Pack [alleen multiplayer]	5 [[voor AZERTY-indeling]
Ammo Pack [alleen multiplayer]	6 [§ voor AZERTY-indeling]
Eerste hulp [alleen multiplayer]	7 [è voor AZERTY-indeling]















BESTURING NOMAD

Kijken	muis
Camera opnieuw centreren	linker- ALT
Sturen	A / D Q / D [AZERTY-indeling]
Accelereren	W Z [AZERTY-indeling]
Remmen/achteruit	S
Handrem	F
Springen	SPATIEBALK
Turbo	linker- SHIFT
Schakelen tussen 2WD/ATM	rechtermuisknop
Koplampen AAN/UIT	B
Computer voor grondstofwinning aan/uit	G
Drone voor grondstofwinning inzetten	R
Voertuig verlaten	E
Terugkeren naar <i>Tempest</i>	T [vasthouden]

XBOX ONE DRAADLOZE CONTROLLER

Kijken	
Bewegen	
Sprinten	 [naar voren houden]
Springen	
Springen/ergens overheen springen/klimmen [bij richel]	
Zweven [in de lucht]	 [vasthouden]
Ontwijken	
Interactie	 [vasthouden]
Scanner gebruiken	
Andere cameraweergave schouder	
Inzoomen om wapen te richten	
Wapen vuren	
Herladen	
Laatste wapen activeren	 [vasthouden]
Wapenwiel openen	View -knop
Wapen terug stoppen	View -knop [vasthouden]
Contactgevecht [bij doelwit]	
Kracht 1	
Kracht 2	
Kracht 3	
Squadlid opdragen om aan te vallen/positie in te nemen	 / 
Beide squadleden opdragen om aan te vallen/positie in te nemen	
Squadlid verzamelen	 /  [vasthouden]
Beide squadleden verzamelen	 [vasthouden]
Pauzemenu	Menu knop

BESTURING NOMAD

Kijken	
Camera opnieuw centreren	
Sturen	
Accelereren	
Remmen/achteruit	
Handrem	
Springen	
Turbo	
Schakelen tussen 2WD/ATM	
Koplampen AAN/UIT	
Computer voor grondstofwinning aan/uit	
Drone voor grondstofwinning inzetten	
Voertuig verlaten	
Terugkeren naar <i>Tempest</i>	 (vasthouden)

PERSONAGE AANMAKEN

De eerste stap op deze reis is het creëren van je personage. In het hoofdmenu kun je kiezen of je speelt als Scott Ryder of Sara Ryder, die elk een standaard uiterlijk en een achtergrondverhaal hebben. Je kunt de held ook naar wens aanpassen via de personage-aanpassingen.

AANGEPAST PERSONAGE

Om je eigen personage te creëren, selecteer je CUSTOMIZE CHARACTER in het hoofdmenu. Kies nu je geslacht, uiterlijk, training en nog veel meer. Linkermuisklik op een optie om het betreffende aspect aan te passen.

JE TWEELINGBROER/-ZUS AANPASSEN

Hier selecteer je het standaard uiterlijk voor je tweelingbroer/-zus of pas je dit aan.

JE GESCHIEDENIS AANPASSEN

Kies of commandant Shepard uit de trilogie een man of een vrouw was.

JE TRAINING KIEZEN

Kies uit een aantal trainingsachtergronden voor je personage, elk met een unieke persoonlijke geschiedenis, beginkracht en vrijgespeelde vaardigheden. Tijdens het spelen kun je kiezen hoe je personage zich opstelt naar anderen en hoe hij of zij aanvalt: dit allemaal op basis van je in-game beslissingen en de manier waarop je vaardigheidspunten investeert. Hier begin je Ryder vorm te geven.

JEZELF ORIENTEREN

NEXUS

De Nexus is een ruimtestation waarop je vertegenwoordigers vindt van alle arken die een nieuw thuis zoeken in Andromeda. Het is het centrum voor onderzoek, reparatie en opslag, en het is een ontmoetingsplek voor alle rassen. Je schip, de *Tempest*, kan aan de Nexus worden gekoppeld als je op bezoek komt.

DE TEMPEST

De *Tempest* is je schip en daarmee zowel een vliegmiddel als een thuisbasis. Hier kun je je outfit wijzigen in je kwartier, nieuwe items craften in het Research Center, slapende kolonisten uit cryo laten ontwaken, Strike Teams op missies sturen, de Galaxy Map bezoeken om een koers naar een nieuwe planeet uit te stippelen, of je squadleden leren kennen, om maar een paar voorbeelden te noemen.

SAM

SAM is je eigen besturingssysteem. Als implantaat is het op de hoogte van de inwendige werking van je lichaam en kan het je vaardigheden verbeteren via Profiles [zie Profiles, pagina 23]. Je kunt er ook vreemde objecten mee identificeren terwijl je de omgeving verkent met je scanner. Als je privé met SAM wilt spreken, ga je naar de SAM Node in de Nexus voor een gesprek.

VERKENNING

Als Pathfinder moet je nieuwe planeten zoeken om de juiste plek voor je mensen te vinden. Op sommige planeten vind je grondstoffen; andere planeten kunnen je thuis worden. Naast de *Tempest* heb je een grondvoertuig en talloze vaardigheden tot je beschikking om deze nieuwe landschappen te verkennen.

GALAXY MAP



Vanaf het dek van de *Tempest* open je de Galaxy Map als je klaar bent om grondstoffen te zoeken of als je een nieuwe planeet van dichtbij wilt zien.

De Galaxy Map laat eerst je huidige locatie zien. Gebruik de muis of druk op **W / A / S / D** om een locatie te selecteren, en linkermuisklik om daar een koers naartoe uit te stippelen. Selecteer [Cluster Map] of [System Map] om tussen verschillende weergaven van de ruimte te schakelen, en druk op **SPATIEBALK** om uit te zoomen naar de vorige weergave [Orbit > System > Cluster]. Je kunt UI-elementen in- en uitschakelen door op **TAB** te drukken. Houd ten slotte **T** vast om de Galaxy Map af te sluiten.

Markeer een plek om je voortgangsperscentage met betrekking tot verkenning weer te geven.

PLANETEN EN STERRENSYSTEMEN SCANNEN

Sommige planeten en sterrensystemen hebben anomalieën die je kunt scannen. Op een planeet vind je misschien ook een landingszone, zodat je naar het oppervlak van de planeet kunt gaan. Om de landingsplek of anomalie op een planeet te vinden, rechtermuisklik je om de scanner te activeren, en beweeg je de muis om erop in te zoomen. Zodra je de plek of anomalie hebt gevonden, linkermuisklik je om een sonde in te zetten (en grondstoffen te vinden of andere interessante ontdekkingen te doen) of de *Tempest* te landen.

DE NOMAD

Zodra je op een planeet bent geland, is de Nomad het voertuig waarmee je moet navigeren. Blijf in de buurt en upgrade het voertuig zo veel mogelijk: het vervoert je niet alleen van A naar B, maar beschermt je ook tegen de elementen en andere potentiële dreigingen! Houd de schilden en de energie van de Nomad in de gaten als je vijandelijke omgevingen betreedt.

TIP: Je kunt de Nomad oproepen vanaf elk Forward Station en vanaf elke Outpost.

ALL-TERRAINMODUS

Als je de Nomad een steile helling op probeert te navigeren, rechtermuisklik je om naar all-terrainmodus [ATM] te schakelen. Op deze manier ploegt de Nomad met alle zes wielen de heuvel op. Als je weer op effen terrein komt, rechtermuisklik je opnieuw om terug te schakelen naar 2-wielaandrijving [2WD], waarmee de Nomad veel sneller kan dan in ATM.

GRONDSTOFFEN WINNEN

Als je in de Nomad zit, druk je op **G** om de computer voor grondstofwinning in te schakelen en nabije mineraalafzettingen weer te geven. Je kunt op Forward Stations ook achter de locatie van interessante grondstoflocaties komen. Als je in de buurt van een afzetting bent, druk je op **R** om een drone voor grondstofwinning in te zetten. Op deze manier kun je waardevolle grondstoffen vinden!

TIP: Zorg ervoor dat je je op de optimale plek bevindt als je de drone voor grondstofwinning inzet. Deze absorbeert mineralen uit het gebied, maar haalt alleen een volledige oogst op de plek waar je je bevindt.

DE WEG VINDEN

KAART

Als je wilt weten waar je naartoe gaat of een nieuw missiedoel wilt markeren, open je het pauzemenue (**ESC**) en selecteer je de kaart. Hier zie je de huidige locatie, gevolgde missiedoelen en belangrijke locaties. Beweeg de muis om over de kaart te navigeren. Om je eigen routemarkeringen in te stellen, markeer je een plek op de kaart en linkermuisklik je om deze op je in-game kompas weer te geven; markeer en linkermuisklik op de bestaande routemarkering om deze te verwijderen.

Om de kaart beter te begrijpen, geef je de legenda van de kaart weer. Bekijk nu welke punten Outposts, routemarkeringen, handelaars, of andere interessante punten zijn.

KOMPAS

Gebruik het kompas boven in het scherm om je huidige missiedoelen, belangrijke locaties en alle vijanden in de buurt weer te geven. Als je een missiedoel volgt, verschijnt het doel op je kompas als een routemarkering met een ster, zodat je het makkelijk kunt vinden.

NAVIGEREN DOOR DE OMGEVING

Ryder kan zich op talloze manieren te voet verplaatsen. Om te sprinten, druk je op linker-**SHIFT** en houd je **W** vast. Om over een obstakel te springen of op iets te klimmen, druk je op linker-**CTRL** als je in de buurt bent; er verschijnt een prompt op het scherm als je dichtbij genoeg bent. Druk op de **SPATIEBALK** om te springen en je Jump-Jets te gebruiken; spring tijdens het sprinten om een grotere afstand af te leggen.

MANOEUVREREN IN DE LUCHT

Gebruik je Jump-Jets tijdens gevechten om vijanden vanuit de lucht te kunnen bestoken! Houd de **SPATIEBALK** vast om hoger in de lucht te zweven dan bij een normale sprong, en houd de rechtermuisknop vast om in de lucht te zweven en je wapen te richten. Je kunt vanuit de lucht op vijanden vuren, of op de middelste muisknop klikken om vijanden in de lucht te ontwijken.

DE ELEMENTEN OVERLEVEN

De planeten die je bezoekt zijn niet altijd geschikt voor mensen, dus je komt misschien gevaarlijke omgevingen tegen met zeer lage temperaturen of straling. Als je in zo'n omgeving bevindt, verschijnt linksonder in het scherm je Life Support-balk. Houd de balk in de gaten en breng jezelf in veiligheid voordat hij volledig verdampst; zodra de balk is verdwenen, gaat je schild op, gevolgd door je energie!

TIP: Gebruik consumables om jezelf tegen de elementen te beschermen, of spring in de Nomad, die meer Life Support heeft dan Ryder als hij/zij te voet is. Je overleeft binnen de Nomad langer dan buiten, en je kunt de Nomad ook upgraden om hem nog weerbaarder tegen de elementen te maken.

SCANNEN

Gebruik je scanner om objecten – en misschien grondstoffen – met behulp van SAM te identificeren in buitenaardse omgevingen. Druk op **G** om je scanner te activeren, en linkermuisklik daarna op een doelwit om dit te scannen. Je kunt ook met een geopende scanner rondlopen om de omgeving te verkennen.

Als je toevallig in de buurt bent van iets wat je kunt scannen, verschijnt er links onder in het scherm een afbeelding die vraagt om op **G** te drukken. Open je scanner en loop door de plaatselijke omgeving terwijl je de scanner met de muis beweegt om de gewenste locatie te vinden. Je draadkruis verandert van rood in groen als het punt wordt gemarkeerd: beweeg ernaartoe en linkermuisklik om te scannen!

DECODERING EN INTERFACES

Terwijl je nieuwe planeten verkent, kom je talloze puzzels tegen die je op moet lossen. Afhankelijk van waar je bent, moet je communiceren met buitenaardse apparaten, vreemde symbolen scannen of generators hacken.

Decodering

Los een buitenaardse symboolpuzzel op. In het symbolenraster markeer je een lege ruimte en gebruik je het muiswiel om door de beschikbare symbolen te navigeren, totdat je het symbool vindt dat je wilt plaatsen. Herhaal dit voor elk leeg slot totdat het raster vol is. Elke rij en kolom kunnen maar één exemplaar van elk type symbool bevatten! Als je denkt dat je de puzzel hebt opgelost, druk je op **SPATIEBALK** om de oplossing te geven. Onthoud dat je op sommige terminals misschien de plaatselijke omgeving op nabije symbolen moet scannen voordat je op deze manier kunt gaan decoderen.

Interfaces

Interfaces geven je controle over Remnant-apparaten. Als je bij een Remnant-bedieningspaneel staat, verschijnt er een bol met lijnen die de locaties van diverse Remnant-apparaten in de buurt weergeeft. Deze locaties worden allemaal aangestuurd door het paneel dat Ryder bedient. Bij een heldere blauwe verbindinglijn is het apparaat actief; bij een flauwe lijn is het apparaat niet actief. Door het Remnant-bedieningspaneel te hacken, kun je deze apparaten bedienen; je kunt bijvoorbeeld een deur openen of vijandelijke geschutskoepels overnemen zodat deze vóór in plaats van tegen je vechten, afhankelijk van wat het paneel aanstuurt.

ANDROMEDA VIABILITY

Het is jouw taak om het sterrenstelsel Andromeda bewoonbaar te maken voor de mensen die afhankelijk van je zijn. Soms ben je een diplomaat die buitenaardse rassen ontmoet en samenwerkt met de plaatselijke bewoners om kolonies te stichten, in andere omstandigheden moet je vechten om te overleven. Je moet ook grondstoffen vinden en plekken bouwen waar mensen kunnen wonen.

WAT IS VIABILITY?

Als je de omgeving verkent en activiteiten voltooit voor de kolonisatie van planeten – variërend van onderzoek naar buitenaardse technologieën tot het elimineren van plaatselijke bedreigingen – verdien je Andromeda Viability Points (AVP). Deze geven aan hoe goed je het doet als Pathfinder. Houd je Viability in de gaten om ervoor te zorgen dat je op koers blijft om een nieuw thuis voor je mensen te bouwen.

TIP: Bezoek het pauzemenü en selecteer VIABILITY om je AVP, Nexus Level en de Viability van elke planeet te bekijken op het scherm Viability.

NEXUS LEVEL

Als je AVP verdient voor je kolonisatie-inspanningen, gaat je Nexus Level omhoog. Je ziet je huidige Nexus Level rechtsboven in alle menuschermen.

TIP: Je krijgt ook een Nexus Level als je een Outpost op een planeet bouwt.

De meeste mensen voor wie je een thuis probeert te vinden, zitten veilig weggestopt in cryo-capsules, in slaap totdat er een planeet voor ze is. Telkens als je Nexus Level hoger wordt, bezoek je de AVP Status Control van de *Tempest* of de Nexus om een nieuwe groep uit cryoslaap te halen en hun hulp te krijgen. Kies met beleid, want elke groep heeft specifieke vaardigheden op het gebied van wetenschap, handel of defensie die je kunnen helpen bij bepaalde activiteiten.

PLANETEN LEVENSVATBAAR MAKEN

Terwijl je AVP je algemene succes als Pathfinder in het Heleus Cluster aangeeft, kun je ook zien hoe leefbaar je een specifieke planeet hebt gemaakt. Telkens als je een kolonisatietaak voltooit, krijg je zowel algemene AVP als een voortgangsperscentage dat uitdrukt in hoeverre de planeet bewoonbaar is. Veel factoren beïnvloeden de Viability van een planeet, inclusief politieke stabiliteit, plaatselijke dreigingen en zelfs de temperatuur.

Om je Viability voor een specifieke planeet te bekijken, open je de kaart als je op de planeet bent, of open je de Galaxy Map van de *Tempest* en markeer je de planeet. Het percentage geeft aan in hoeverre de planeet bewoonbaar is. Je kunt de Viability van elke planeet ook bekijken vanuit het scherm Viability, dat toegankelijk is vanuit het pauzemenue.

Als een planeet meer ondersteuning biedt voor menselijk leven, krijg je talloze bonussen.

OUTPOSTS EN FORWARD STATIONS

Als je een planeet levensvatbaar maakt, kun je Forward Stations en een Outpost neerzetten om voet aan de grond te krijgen.

Forward Stations

Als je op een nieuwe planeet landt, kun je een Forward Station als operatiebasis bouwen. De *Tempest* stuurt automatisch Forward Stations naar de grond als je in de buurt bent van een Forward Station-locatie; je ziet berichten als dat gebeurt. Fast Travel naar een Forward Station op de kaart om het station opnieuw te bevoorraden, de squad of uitrusting te wijzigen, of te controleren op plaatselijke grondstoffen.

Outposts

Zodra je 40 procent Viability op een planeet hebt gekregen, kun je een Outpost bouwen. Deze zijn cruciaal om een planeet leefbaarder te maken, omdat mensen hier beginnen met kolonisatie – ze hebben misschien zelfs missies voor je! Elke Outpost heeft ook een Research Center waarin je nieuwe items kunt craften.

TIP: Je kunt ook naar een Outpost Fast Travelen om dezelfde functies uit te voeren – je squad wijzigen, bevoorraden, enzovoort – als op een Forward Station.

VIABILITY-BONUSSSEN: KOLONISTEN

Als je een planeet bewoonbaarder maakt, kun je ook speciale groepen uit cryoslaap halen die specifiek zijn voor die plek. Afhankelijk van de bonussen van de planeet biedt de groep gerelateerde voordelen.

ONDERZOEKSGEGEVENS

Verricht onderzoek om waardevolle inlichtingen en grondstoffen te vinden. Vanaf de *Tempest* kun je volledige planeten scannen, in het veld kun je unieke levensvormen en technologieën scannen om kennis op te doen en Research Data Points te verdienen. Je vindt drie soorten onderzoeksgegevens tijdens je verkenningen: melkweggegevens over de melkweg- en Exile-technologie; Heleus-gegevens over Kett- en Angara-technologie; en Remnant-gegevens over Remnant-technologie.

Je kunt je Research Data Points uitgeven in een Research Center (op een Outpost, Forward Station of op de *Tempest*) om nieuwe blauwdrukken vrij te spelen en toegang te krijgen tot krachtige Augmentations voor crafting. (Meer info onder Craften, pagina 15.)

STRIKE TEAMS

Bezoek een Research Center om Strike Teams in te zetten. Dit zijn militaire eenheden die je kunt inzetten op gevechts-, verdedigings- of verkenningmissies. De missies nemen een specifieke hoeveelheid real-world tijd in beslag, en als de Strike Teams terugkeren, zie je of ze wel of niet in hun missie zijn geslaagd. Als ze falen, krijgen ze wat XP, maar als ze slagen, kunnen ze veel meer krijgen. Daarnaast krijgt Ryder een speciale beloning. Bekijk de missie voor de specifieke beloningen die je krijgt, variërend van Credits tot zeldzame wapens en wapenrustingen.

Je krijgt ook Mission Funds voor het voltooien van deze missies, die je kunt gebruiken om nieuwe Strike Teams te rekruteren, uitrustingen voor je Strike Teams te kopen, of items in multiplayer te kopen. (Meer info onder Multiplayer, pagina 26.)

Als een team ervaring opdoet en een hoger level krijgt, zie je eigenschappen die representatief zijn voor hun vaardigheden. Eén Strike Team kan bijvoorbeeld een bonus krijgen voor Stealth Missions, terwijl een ander team misschien een gewond teamlid krijgt. Kies bij elke missie met beleid, en zorg ervoor dat iedereen in topvorm is!

TIP: *Strike Team Missions zijn tijdelijk. Kijk hoe lang ze beschikbaar zijn en neem interessante missies aan voordat ze verlopen! In dat geval worden deze missies vervangen door nieuwe missies.*

APEX-MISSIES

Bij sommige Strike Team Missions kun je ervoor kiezen om de APEX-strijdkrachten te sturen. Dit is optioneel, maar als je deze optie selecteert, ga je direct naar multiplayer. Het spel wordt meteen opgeslagen, zodat je terug kunt naar singleplayer als je klaar bent met de missie. Deze missies hebben speciale instellingen, en als je ze via multiplayer speelt, krijgt Ryder in de singleplayer-campagne speciale beloningen en Mission Funds, die je kunt gebruiken in zowel multiplayer als singleplayer. [Meer info onder Multiplayer.]

CRAFTEN

Bezoek een Research Center om toegang tot blauwdrukken en crafting te krijgen met gegevens en grondstoffen die je hebt ontdekt. Je kunt een sterker wapen of een krachtiger pantser maken. Je kunt je wapens en pantsers zelfs aanpassen met Augmentations die de werking aanzienlijk veranderen, om op die manier iets totaal unieks te bouwen wat voor jou werkt.

ONDERZOEK

In een Research Center selecteer je RESEARCH om Research Data Points uit te geven aan nieuwe wapen- en pantserblauwdrukken. Je vindt hier ook Augmentations: zeldzaam materiaal dat je aan blauwdrukken kunt toevoegen om ze op een of andere manier te wijzigen of krachtiger te maken.

Tabbladen boven in het scherm geven itemcategorieën aan die je kunt onderzoeken. Aan de linkerkant van het scherm zie je de beschikbare items; als je een item markeert, zie je de beschrijving aan de rechterkant van het scherm, het materiaal dat je nodig hebt om toegang tot het item te krijgen en het aantal items dat je al hebt.

ONTWIKKELING

Bezoek het scherm Development om items te craften. Dit is de plek waar je je laatste vondsten ziet (soms dankzij onderzoek) en waar je deze kunt combineren om te bouwen wat je wilt. Je kunt tijdens het creëren van items ook Augmentations toevoegen. In sommige gevallen kun je zelfs meerdere Augmentations stapelen om een wapen op meerdere manieren aan te passen.

Om te gaan craften, navigeer je door de categorietabbladen met vrijgespeelde items. Er verschijnt een getal onder de iconen dat aangeeft hoeveel items je kunt craften in de betreffende categorie.

Als je een item aan de linkerkant van het scherm markeert, zie je de beschrijving, het materiaal dat je nodig hebt om het item te ontwikkelen en hoeveel van dat materiaal je hebt. Je kunt ook beter zien welke grondstoffen je voor het project nodig hebt, en waar je deze kunt vinden. Als je iets ziet wat je wilt, linkermuisklik je erop om het te ontwikkelen. Kijk welke unieke creaties je kunt craften!

TIP: Als je een opmerking ziet waaruit blijkt dat je geen projecten beschikbaar hebt in Development, ga je terug naar het scherm Research om te zien of er items zijn die je kunt vrijspelen. Zodra je iets hebt vrijgespeeld, keer je terug naar het scherm Development om het te craften!

GEVECHTEN

Of je ervoor kiest of niet, soms is geweld noodzakelijk.

DE BASIS

Tijdens gevechten zoekt Ryder automatisch dekking achter lage objecten of rond hoeken als de wapens zijn getrokken. Om uit dekking te komen, rechtermuisklik je om te richten. Daarna linkermuisklik je om te schieten. Je kunt vanuit dekking ook blind vuren door te schieten zonder te richten. Daarvoor linkermuisklik je (zonder rechts te klikken). Hoewel vuren op deze manier niet zo nauwkeurig is als je dekking verlaten en richten, kan het een veiligere optie zijn als er vijandelijke kogels rondvliegen!

Gebruik je kompas boven in het scherm om de posities van vijanden tijdens gevechten te volgen. Je ziet ook de energie (en eventuele schilden) van vijanden boven hun hoofden op het scherm.

JE SQUAD EN UITRUSTING SELECTEREN

Voordat je de *Tempest* verlaat voor een missie, krijg je de kans om de contact- en vuurwapens te kiezen die je bij je draagt. Je kunt hier een willekeurig wapen kiezen: er zijn geen beperkingen voor wapencategorieën! Markeer een wapenslot, linkermuisklik erop om het te openen, en kies een van de beschikbare wapens aan de linkerkant van het scherm.

Denk aan het gewicht van elk wapen, want dit heeft invloed op de oplaadsnelheid van je krachten. Hoe zwaarder je configuratie, hoe meer tijd het kost om je vaardigheden op te laden. Op het initiële uitrustingscherm zie je wat voor invloed de huidige selectie wapens heeft op de oplaadsnelheid van je kracht boven in het scherm.

Zodra je de uitrusting hebt gekozen, selecteer je een tabblad boven in het scherm om naar je pantser, consumables en squad te navigeren, en hier ook een keuze te maken. Je kunt altijd twee squadleden meenemen; sommige missies vereisen een specifiek squadlid, terwijl je in andere missies beide squadleden kunt kiezen.

MODS

Terwijl je de uitrusting kiest, kun je wapenmods voor je wapens of Fusion Mods voor je borstpantser selecteren en activeren. Deze kunnen je vaardigheden op allerlei manieren verbeteren: ze kunnen je bijvoorbeeld meer energie geven of je precisie verbeteren. Onthoud alleen dat Fusion Mods ook nadelen kunnen hebben: zo kunnen ze een bonus voor energie geven die ten koste gaat van de effectiviteit van een wapen. Kies mods die je persoonlijke speelstijl ten goede komen!

HUD



HUIDIG WAPEN

Kijk naar het icoon voor je geactiveerde wapen, het aantal schoten dat je over hebt voordat je moet herladen, en de totale hoeveelheid munitie die je voor het wapen hebt voordat je een munitievoorraad moet vinden. Druk op **R** om je wapen te herladen.

WAPENWIEL

Druk op **TAB** om het wapenwiel te openen. Linkermuisklik op het wapen dat je wilt gebruiken. Je kunt hier ook naar een andere actieve Profile schakelen.

MUNITIE OP?

Als de munitie van je huidige wapen op is, schakelt Ryder automatisch naar een ander wapen. Je kunt deze instelling wijzigen via het pauzemenü > Game > Settings als Ryder koste wat kost het huidige wapen moet blijven gebruiken. Om je munitie aan te vullen als deze op is, nader je een munitievoorraad: er zitten kleine lampen op, zodat je voorraden makkelijker kunt vinden in de omgeving.

SCHILD

Houd je blauwe schild onder in het scherm in de gaten. Als je schade oploopt, raakt je schild geleidelijk aan op. En zodra het schild op is, raak je bij elk schot een stukje energie kwijt!

TIP: Als je ziet dat je schild opraaft, verlaat je korte tijd de vuurlinie om het schild opnieuw op te laden.

ENERGIE

De rode balk onder in het scherm geeft je energie aan. Zodra je schild op is, gaat vijandelijke schade van je energie af. Om je energie te herstellen, zoek je een energievoorraad in de omgeving of vul je deze aan op een Outpost of Forward Station.

KRACHTEN

Bekijk je geactiveerde krachten linksonder in het scherm. Een getal naast een kracht geeft aan hoeveel keer je de kracht kunt gebruiken voordat je Power Cells op zijn. Krachten zonder getallen moeten worden opgeladen voordat je ze opnieuw kunt gebruiken; je ziet dat het icoon voor een kracht langzaam wordt aangevuld totdat je de kracht weer kunt gebruiken.

TIP: Weet je niet zeker welke van de drie beschikbare krachten volledig is opgeladen? Kijk naar de Power Recharge Meter: drie indicator-iconen om het draadkruis heen. Deze indicators verschijnen als een van je krachten wordt opgeladen om te laten zien hoe lang het nog duurt voordat de kracht weer beschikbaar is.

POWER CELLS

Zodra je Power Cells op zijn, kun je geen kracht gebruiken die deze Power Cells nodig heeft. Vind een munitievoorraad om je Power Cells aan te vullen. Het aantal Power Cells dat je kunt hebben is gelijk aan het aantal keren dat je de betreffende kracht kunt gebruiken. De Power Cells hebben verder geen oplaadtijd, dus leef je uit!

DEKKING

Als de kogels rondvliegen, moet je dekking zoeken! Vanuit dekking word je beschermd tegen kogels vanuit een bepaalde richting. Verder vuur je nauwkeuriger en kunnen je schilden sneller herstellen.

TIP: *Echt, zoek goed dekking! Een strategisch gebruik van dekking is ontzettend belangrijk om vuurgevechten te overleven, vooral als je op hogere moeilijkheidsgraden speelt.*

LIFE SUPPORT

De Life Support-balk verschijnt linksonder in het scherm als je in een omgeving bevindt die vijandelijk is voor menselijk leven. Verlaat deze omgeving zo snel mogelijk als je wilt blijven leven! (Meer info onder De elementen overleven, pagina 10.)

HET SQUAD AANSTUREN



Icoon voor het selecteren van defensieve positie squadlid

Je squad is capabel, dus de teamleden weten welke krachten ze moeten gebruiken om vijanden uit te schakelen. Om beide squadleden tegelijkertijd aan te sturen, markeer je de positie die ze moeten verdedigen of het doelwit dat ze moeten aanvallen. Daarna druk je op **X**. Om squadleden weer bij je te verzamelen, houd je **X** vast. Als je maar één squadlid tegelijk wilt aansturen, druk je op **Z** of **C** om elk squadlid apart te verplaatsen, houd de gekoppelde toets vast om het squadlid bij je te verzamelen.

EEN HOGER LEVEL KRIJGEN

Telkens als je een hoger level krijgt, verschijnt er een melding op het scherm. Op dat moment word je beloond met vaardigheidspunten, waarmee je nieuwe vaardigheden voor je personage kunt vrijspelen.

VAARDIGHEIDSPUNTEN INVESTEREN



Open het pauzemenu en selecteer SKILLS om je vaardigheidspunten uit te geven.

TIP: Als je ooit van gedachten verandert over de manier waarop je je vaardigheidspunten hebt geïnvesteerd, bezoek je het Respec Station op de Tempest om helemaal opnieuw te beginnen.

Aan de linkerkant van het scherm selecteer je COMBAT, BIOTICS of TECH om de krachten te zien waarin je kunt investeren. Combat draait volledig om vuurkracht; Biotics richt zich op pure biotische krachten; en Tech heeft betrekking op je omni-tool en andere technologische vaardigheden. Combineer krachten uit elke categorie naar wens om een unieke Pathfinder te maken.

Als je een kracht ziet die je bevalt, markeer je deze en linkermuisklik je om er vaardigheidspunten in te investeren. De eerste keer dat je dit doet, speel je de kracht vrij. Maar als je er meer vaardigheidspunten in investeert, upgradet je de kracht zodat deze sterker wordt. Er verschijnt een nieuw scherm met daarop de beschikbare rangen van kracht en het aantal vaardigheidspunten dat elke rang kost; markeer een rang en linkermuisklik om de nieuwe rang vrij te spelen. Zodra je een kracht een paar keer hebt geleveld, kun je uit twee paden voor de vaardigheid kiezen, afhankelijk van je speelstijl.

AUTOMATISCH LEVELLEN

Als je liever niet zelf krachten selecteert, klik je op [Auto Level-Up] om je nieuwe vaardigheidspunten automatisch in krachten te investeren, zodat je personage automatisch wordt geleveld. Je kunt de functie Auto Level Up ook in- en uitschakelen vanuit het menu Settings, voor Ryder of het squad; als je de functie inschakelt, worden de personages de rest van het spel (of totdat je de functie uitschakelt) automatisch geleveld, zodat je zelf geen vaardigheidspunten hoeft toe te wijzen.

KRACHTEN TOEWIJZEN

Je kunt maximaal drie krachten tijdens gevechten gebruiken als je ze instelt op **1**, **2** en **3**. Om een kracht die je bevalt in te stellen, markeer je deze, klik je op [Assign Power] en kies je aan welk slot je de kracht wilt toewijzen.

Tijdens het volgende gevecht hoef je alleen maar op de betreffende toets te drukken om de kracht te gebruiken die in dat slot zit!

HET SQUAD LEVELLEN

Ook je squadleden krijgen vaardigheidspunten als ze levelen. Als je het scherm Skills bezoekt, selecteer je elk squadlid en investeer je de verdiende vaardigheidspunten in nieuwe krachten. Als je een Loyalty Mission voor een squadlid voltooit, speel je de vaardigheden op het hoogste niveau vrij. Open het pauzemenü en selecteer JOURNAL > INITIATIVE OPS om Loyalty Missions en andere missies te bekijken die van persoonlijk belang zijn voor Ryder of het team.

Je kunt ook op [Auto Level-Up] klikken om een squadlid automatisch te levelen.

PROFILES

Als je vaardigheidspunten investeert in alle belangrijke categorieën (Combat, Biotics en Tech), speel je Profiles vrij op basis van je keuzes. Als je bijvoorbeeld vaardigheidspunten investeert in biotische krachten, speel je uiteindelijk misschien het Adept Profile vrij. Op deze manier geeft SAM je meer mogelijkheden voor verschillende manieren van vechten. Open het pauzemenü en selecteer PROFILES om ze te zien. [Als je de *Mass Effect™*-serie eerder hebt gespeeld, herken je de meeste Profiles misschien als voormalige personageklassen!]

Vanuit het scherm Profiles kun je alle vrijgespeelde Profiles altijd activeren om te profiteren van de unieke bonussen. Je hoeft je nooit vast te leggen op één Profile; schakel tussen Profiles al naar gelang de situatie! Je kunt het pauzemenü zelfs tijdens een gevecht openen om een nieuwe Profile te kiezen en daarna naar het gevecht terug te keren met een nieuwe set bonussen.

Terwijl je vaardigheidspunten blijft investeren in de betreffende categorieën, level je tegelijkertijd Profiles zodat deze nog krachtiger worden.

DE REIS VAN RYDER

Beslissingen die je in *Mass Effect: Andromeda* neemt beïnvloeden de manier waarop het verhaal wordt verteld, hoe anderen over je denken en in hoeverre je missie slaagt. Je ziet een dialoogwiel verschijnen als je een keuze kunt maken; markeer de selectie en linkermuisklik daarna om een keuze te maken.

DE TOON KIEZEN

Met toonopties kun je vorm geven aan de unieke persoonlijkheid van je personage. Heeft jouw Ryder extreem veel temperament, of blijft hij of zij nuchter, wat er ook gebeurt? Denkt ze na voordat ze iets doet – of juist niet?

De tonen waaruit je kunt kiezen zijn Emotional, Logical, Casual en Professional. Je personage kan ook een impulsieve toon krijgen, op basis van je Narrative Actions. Niet elke dialoogkeuze heeft betrekking op al deze opties, maar belangrijke momenten en grote besluiten wel.

TIP: Bekijk je Codex vanuit het pausmenu om de toon van Ryder te bekijken, op basis van de keuzes die je tot dan toe hebt gemaakt. Je ziet hier ook de status van je relaties en belangrijke besluiten in het verhaal.

NARRATIVE ACTIONS

Soms verschijnt er een Narrative Action-prompt op het scherm. Om daarop te reageren, druk je op de toets als daarom wordt gevraagd. Je kunt de prompt op het scherm ook negeren. Of je wel of niet op de Narrative Action reageert heeft consequenties. Maar hoe vaker je reageert, hoe impulsiever de toon van je personage wordt.

JOURNAL

Bezoek het pauzemenü en selecteer JOURNAL om je missies te volgen. Selecteer een actieve missie om deze op de kaart en het kompas te volgen.

Priority Ops	Dit zijn belangrijke missies in het hoofdverhaal die je moet voltooien om de hele reis van Ryder mee te maken.
Allies and Relationships	Voltooi deze bonusmissies om Loyalty van je squadleden te krijgen en belangrijke subplots te spelen.
Heleus Assignments	Elke ruimtesector heeft zijn eigen missies die je kunt voltooien om Heleus te verkennen en planeten levensvatbaarder te maken.
Additional Tasks	Diverse taken om collectibles te vinden, te craften, grondstoffen te delven en nog veel meer.
Completed Missions	Bekijk missies die je al hebt voltooid.

SQUAD-LOYALTEIT

Om het hoogste niveau vaardigheden voor een squadlid vrij te spelen, moet je zijn of haar loyaliteit verkrijgen. Rekruteer personages, leer ze kennen door gesprekken met ze te voeren en voltooi hun Loyalty Mission om hun vertrouwen te winnen. In sommige gevallen kan uit vriendschap zelfs een romance ontstaan. Je vindt Loyalty Missions onder Allies and Relationships in het Journal.

MULTIPLAYER

Speel samen met je vrienden of andere *Mass Effect: Andromeda*-spelers via online matchmaking. Je kunt naar multiplayer-matches gaan vanuit het hoofdmenu, het pauzemenü of vanuit de singleplayer-campagne als er een APEX-missie beschikbaar is.

NIVEAUS

In multiplayer varieert de moeilijkheidsgraad van Bronze (makkelijkst) tot Gold (het meest uitdagend). Je kunt de moeilijkheidsgraad kiezen aan het begin van elke match, voor zowel Quick als Custom Matches.

QUICK MATCH

Selecteer QUICK MATCH om andere spelers te vinden voor een match via online matchmaking.

CUSTOM MATCH

Wil je met vrienden spelen? Selecteer CUSTOM MATCH om een privélobby aan te maken waarin je ze kunt uitnodigen om te spelen.

Definieer eerst de instellingen voor je match: je kunt de moeilijkheidsgraad, de map en zelfs de vijand kiezen. Zodra je in de lobby bent, selecteer je een open slot. In het nieuwe scherm dat verschijnt selecteer je een vriend om deze uit te nodigen.

Matches zijn bedoeld voor vier spelers, maar als je geen drie vrienden hebt die je kunt uitnodigen, nodig je gewoon de vriend(en) uit die wel beschikbaar zijn en wijzig je de match daarna van Private in Public. Het spel maakt dan gebruik van online matchmaking om het team aan te vullen.

PERSONAGES SELECTEREN

Kies je personage voor multiplayer. Hoewel er van begin af aan diverse menselijke personages beschikbaar zijn, ga je er meer vrijspelen – inclusief buitenaardse personages – naarmate je verderkomt in multiplayer!

Markeer een personage om details weer te geven aan de rechterkant van het scherm. Hier kun je ook de vaardigheden zien: als je eerder als het personage hebt gespeeld, is dit de plek waar je de vaardigheden levelt. Als je een personage vindt dat je bevalt, markeer je het en linkermuisklik je om het personage te selecteren voor de volgende multiplayer-match.

PERSONAGES AANPASSEN

Selecteer de uitrusting en het pantser van je personage. Markeer en linkermuisklik op een leeg slot, en selecteer daarna het wapen of het pantser waarmee je het slot wilt opvullen.

PRESTIGE

Als je een personage speelt in multiplayer, verdien je XP voor de Bonus Stat van dat personage, zoals Health Regen of Max Shields, afhankelijk van de klasse. Zodra je genoeg Prestige XP hebt verdiend voor een bepaalde Bonus Stat, wordt deze statistiek hoger voor al je multiplayer-personages. Als je bijvoorbeeld een personage met de Health Bonus Stat speelt, krijg je de Health Bonus Stat voor al je personages als je genoeg Prestige XP met dat personage verdient!

Selecteer PRESTIGE om je vorderingen voor elke Bonus Stat te zien.

UITDAGINGEN

Onder Prestige selecteer je CHALLENGES om toegang tot speciale missiedoelen te krijgen die meer beloningen opleveren in de multiplayer van *Mass Effect: Andromeda*. Voltooi Minor Challenges in matches – breng een bepaalde hoeveelheid schade toe, breng teamleden tot leven of verdien genoeg kills met een specifiek wapen – om punten voor Major Challenges te verdienen. Als je Major Challenges voltooit, krijg je beloningen, zoals speciale banieren en titels.

Via de Challenge Leaderboards kun je ook je status controleren ten opzichte van vrienden, je regio en spelers wereldwijd.

STRIKE TEAMS

Bekijk APEX Missions, die ook beschikbaar zijn in de singleplayer-campagne. Markeer een missie om de details te zien aan de rechterkant van het scherm, inclusief Mission Traits, Rewards en hoeveel tijd het een Strike Team kost om de missie te voltooien.

Vanaf daar kun je een Strike Team selecteren en sturen, of de missie zelf voltooien in multiplayer. Deze multiplayer-missies hebben aangepaste instellingen of zelfs aangepaste maps, en de beloningen voor het voltooien ervan in multiplayer bestaan onder andere uit Mission Funds en speciale singleplayer-beloningen voor Ryder.

STORE

Selecteer STORE om pakketten, items en beloningen te bekijken en te kopen. De beschikbare Credits en Mission Funds worden rechtsboven in het scherm weergegeven, zodat je altijd precies weet hoeveel je kunt uitgeven! Als je genoeg geld hebt, markeer je een item in de Store en linkermuisklik je om het te kopen.

VALUTA

CREDITS

Je verdient Credits als je multiplayer-matches speelt. Je kunt deze Credits uitgeven aan Card Packs met consumables, wapens, nieuwe personages en andere items die je multiplayer-personages kunnen gebruiken. Betere Card Packs garanderen een bepaalde inhoud: je kunt bijvoorbeeld een Card Pack krijgen dat garant staat voor minstens één zeldzaam wapen. Maar je weet pas precies wat je krijgt als je het Card Pack openmaakt!

TIP: Je kunt ook items in de store kopen met echt geld.

MISSION FUNDS

Als je APEX Missions in multiplayer speelt, krijg je Mission Funds. Je krijgt ook Mission Funds van Strike Team-missies in singleplayer.

Dit geld is beschikbaar in zowel singleplayer als multiplayer. In singleplayer gebruik je Mission Funds om nieuwe Strike Teams te rekruteren of betere uitrustingen te kopen voor bestaande Strike Teams. In multiplayer kun je ze uitgeven aan specifieke items in de store, zodat je niet afhankelijk bent van de inhoud van Card Packs.

EEN MATCH SPELEN



Matches in de multiplayer van *Mass Effect: Andromeda* bestaan uit zeven aanvalsgolven. Bij elke aanvalsgolf vecht je tegen vijanden, maar de derde en zesde golf hebben ook speciale missiedoelen, zoals een hack of de bescherming van een routemarkering. Nadat je het missiedoel van een aanvalsgolf hebt voltooid, verdien je een sterbeoordeling die je niveau aangeeft op basis van je prestaties. De laatste aanvalsgolf van elke match is een Extraction-golf, waarbij je het extractiepunt levend moet bereiken!

TIP: Je ontvangt meer beloningen voor het voltooien van aanvalsgolf drie en zes en voor het doorlopen van een match! Probeer zo ver mogelijk te komen.

Je ziet je wapen, energie en schilden in je HUD, net als in singleplayer. Links onder in het scherm zijn de toetsiconen echter gekoppeld aan speciale Multiplayer Supplies: druk op **4** om de Cobra RPG tevoorschijn te halen, op **5** om jezelf tot leven te wekken als je doodbloedt, op **6** om je munitie en krachtcellen aan te vullen of op **7** om je energie en schilden aan te vullen. Je kunt elk icoon tijdens een match maar een beperkt aantal keren gebruiken, dus kies je timing met beleid!

Houd de HUD in de gaten om munitievoorraden te zoeken of de locaties van teamleden op het strijdveld te identificeren. Ren tussen de aanvalsgolven door naar munitievoorraden om er zeker van te zijn dat je goed bevoorraad bent. Als een teamlid tijdens de strijd wordt uitgeschakeld, krijg je beperkt de tijd om hem of haar te bereiken en tot leven te wekken door **E** vast te houden. Als je doodgaat voordat je tot leven wordt gewekt, ga je naar Spectator Mode tot het einde van de derde of zesde aanvalsgolf, of tot het einde van de match als je in de Extraction Wave zit!

Aan het einde van een match zie je een scherm dat aangeeft hoe ver alle spelers nog van het volgende level af zitten. De XP die je in een match verdient, wordt verdeeld over alle teamleden. Houd de onderste helft van het scherm in de gaten om te zien hoe ver je zelf nog van het volgende level af zit. Hier vind je ook je huidige Prestige-bonus.