

Mass Effect: Andromeda

TIPPS FÜR GALAXIEN-EROBERER

Mit unseren Tipps und Tricks für Einsteiger starten Sie bestens gewappnet in Mass Effect: Andromeda und erobern die Galaxie im Handumdrehen. Von Michael Herold

In Mass Effect: Andromeda startet der Spieler in eine unbekannte Galaxie mit zig Planeten, die es zu entdecken gibt. Das kann einen schnell mal überfordern! Damit Sie nach dem Start nicht von den Möglichkeiten in Biowares Rollenspiel erschlagen werden, haben wir Tipps für den perfekten Einstieg ins Spiel zusammengestellt.

Einsteigertipps

1. Crafting

In Andromeda gibt es erstmals in der Reihe ein Crafting-System. Damit lassen sich stärkere Waffen und Ausrüstungsgegenstände herstellen. Allerdings müssen dafür zunächst Forschungsdaten gesammelt werden, und das funktioniert mit dem Scanner. Wenn Sie also auf Ihrer Reise auf interessante Pflan-

zen, Technologien, Rohstoffe, Waffen oder auch Leichen stoßen, scannen Sie so viel wie möglich davon. Insbesondere in den Anfangsgebieten, in die man später nicht mehr zurückreisen kann, sollten Sie sich gut nach Forschungsobjekten umsehen.

2. Planeten

Sobald Sie die Kontrolle über die Tempest haben, sollten Sie sich alle möglichen Systeme und Planeten der Andromeda-Galaxie anschauen. So finden Sie auf schnellstem Weg seltene Ressourcen und neue Objekte oder sammeln zusätzliche Erfahrungspunkte. Außerdem können Sie alle gefundenen Bergungsgüter, die Sie nicht selbst

benötigen, an Händler verkaufen und so aus schwachen Waffen und Rüstungsteilen immer noch ordentlich Profit herausziehen.

3. Augen auf!

Wer immer nur zum nächsten Questziel rennt, verpasst viel. Deshalb sollten Sie sich Zeit nehmen, um die Spielwelt gründlich zu durchsuchen. So stoßen Sie ständig auf Räume und Behälter mit nützlichen Items oder scanbaren Objekten. Außerdem finden Sie an allen möglichen Orten Datenpads, Nachrichten oder Audio-Logs,



Scannen Sie alles, was nicht bei drei auf dem Baum ist – den Sie natürlich auch scannen!



die zu neuen Aufgaben, versteckten Waffen, seltenen Ressourcen oder nützlichen Informationen führen können.

4. Quests

Wer nach neuen Aufgaben und Missionen sucht, sollte alle möglichen Wesen, Figuren und Bewohner der Andromeda-Galaxie ansprechen. So stoßen Sie immer wieder auf neue Quests oder erhalten nützlichen Hinweise und Informationen, die Ihnen auf Ihrem Abenteuer helfen können.

Die Skills

In Mass Effect: Andromeda kann man seinen Helden in drei Bereichen frei entwickeln: Kampf, Tech und Biotik. Es lohnt sich unserer Erfahrung nach, einige wenige Fähigkeiten auf die Maximalstufe sechs hochzuleveln, anstatt viele Talente mittelmäßig zu beherrschen. Spezialisierung ist

- **Feuer-Vorbereiter** verbrennen Feinde und machen sie anfällig für eine Feuer-Kombo.
- **Kryo-Vorbereiter** unterkühlen Feinde oder frieren sie ein und machen sie anfällig für eine Kryo-Kombo.
- **Tech-Vorbereiter** elektrifizieren Feinde und machen sie anfällig für eine Tech-Kombo.
- **Biotik-Vorbereiter** heben Feinde in die Luft und machen sie anfällig für eine Biotik-Kombo.

DETONATOR: Eine Detonator-Kraft ist dann nötig, um die Kombo-Explosion auszulösen. Detonator-Kräfte sind im Fähigkeitenbildschirm durch ein -Symbol gekennzeichnet.

Skill-Kombos sind gerade gegen größere Gegner mächtige Waffen. Nutzen Sie sie!



Brennende Gegner kann man mit der richtigen Skill-Auswahl gleich im Anschluss sprengen.

also empfehlenswert. Doch keine Sorge, falls Sie sich mal verkillen sollten. Auf der Tempest gibt es in der Krankenstation die Re-Spec-Station, an der sich gegen entsprechende Credits die Skillpunkte zurücksetzen lassen. Insgesamt gibt es im neuesten Teil der Mass-Effect-Reihe 36 verschiedene Skills, 24 davon sind sogenannte aktive und zwölf sind passive Fähigkeiten.

Außerdem können Sie durch die Skill-Auswahl ihrer Begleiter dafür sorgen, dass in Ihrem Team eine breite Auswahl an Talenten vorhanden ist. Um Begleiter-Fähigkeiten auf Stufe sechs zu bringen, müssen Sie allerdings erst die jeweiligen Loyalitätsquests abschließen.

EMPFEHLENSWERTE AKTIVE SKILLS

- 1. Betäubungsschuss:** ein zielsuchendes Projektil, das Gegner zu Boden wirft und hohen Schaden austeilt, besonders effektiv gegen gepanzerte Gegner.
- 2. Schockwelle:** erzeugt mehrere biotische Explosionen, die auch durch Wände und feste Objekte hindurch Schaden verursachen.
- 3. Sturmangriff:** Damit stürmt man auf einen Gegner zu und verpasst ihm einen heftigen Schlag, außerdem wird ein Teil des eigenen Schutzschields wieder hergestellt.

4. Singularität: erzeugt einen Gravitations-schacht, in dem Gegner ohne Schild und Panzer hochgehoben werden und ordentlich Energie verlieren.

4. Gegenschlag: erzeugt ein Schutzschild, das Projektile auf Feinde zurückschleudert.

5. Angriffsgeschütz: ein automatisch feuerndes Geschütz, das auf bestimmte Gegner gelenkt und auf Kommando gesprengt werden kann.

6. Energieentzug: Damit wird Gegnern Gesundheit und Schildenergie entzogen und gleichzeitig der eigene Schild aufgeladen.

7. Überlastung: Dieser Skill senkt oder deaktiviert die Schilde von Feinden.

EMPFEHLENSWERTE PASSIVE SKILLS

- 1. Kampffitness:** verbessert Gesundheit, Schildleistung und Waffenschaden.
- 2. Teamunterstützung:** verstärkt den Schild und die Regeneration des gesamten Teams.
- 3. Barriere:** verstärkt die Leistung von Barrieren und beschleunigt die Gesundheitsregeneration.
- 4. Offensive Biotik:** steigert den Schaden von biotischen Angriffen.

Wie funktionieren die Skill-Kombos?

Einige der Fähigkeiten werden im Inventar mit einem hellblauen Kreis markiert, in dem eines von vier Symbolen zu sehen ist. Diese Fähigkeiten sind Vorbereiter-Skills, mit denen Kombo-Angriffe eingeleitet werden. Es gibt Feuer-, Kryo-, Tech- und Biotik-Vorbereiter, mit denen Feinde anfällig für eine Kombo gemacht werden können. Aktiviert man anschließend einen passenden Detonator-Skill wird dem Gegner großer Schaden zugefügt. Auch die Detonator-Fähigkeiten werden mit einem speziellen Symbol gekennzeichnet. Ordnen Sie die Skills in der richtigen Reihenfolge ins Interface ein, damit sie in hektischen Kämpfen den Überblick behalten.★