

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™



TARTALOM

BEVEZETÉS.....	2	AZ ANDROMÉDA LAKHATÓSÁGA.....	12
TELJES IRÁNYÍTÁS.....	2	TÁRGYKÉSZÍTÉS (CRAFTING).....	15
KARAKTERALKOTÁS.....	6	HARC.....	17
NAVIGÁCIÓ.....	7	RYDER ÚTJA.....	24
FELFEDEZÉS.....	8	TÖBBSZEMÉLYES MÓD (MULTIPLAYER).....	26

BEVEZETÉS

Az Androméda galaxis kolonizálásának vágya indított újtára ezredmagaddal, hogy új otthon találdatok magatoknak. 600 évnyi hibernációból ébredve azonban rá kell jönnötök, hogy a Habitat 7 nevű bolygó, amelyet lakhatónak véltetek, nem olyan zöld és barátságos, mint reméltétek.

Pathfinderként a te feladatod új otthon találni az utasaidnak az Androméda galaxis Heleus felhőjében. SAM, a mesterséges intelligencia, valamint talpraesett csapatod segítségével felfedezheted a környező bolygókat, hátha lakhatóvá teheted őket.

Az Androméda Initiative sorsa a te kezében van.

TELJES IRÁNYÍTÁS

PC IRÁNYÍTÁSI INFORMÁCIÓ

A *Mass Effect™: Andromeda* PC változata billentyűzettel és egérrel, illetve az Xbox One vezeték nélküli controllerrel is játszható. A kézikönyvben a billentyűzet és egér használatán alapuló konfiguráció billentyűkiosztását mutatjuk be. A két eszköz között bármikor válthatsz, miközben a játékot használod.

Ezek a beállítások az alapértelmezett vezérlőkiosztásra hivatkoznak.
A vezérlő kiosztását a Szünet [Pause] menü > Játék [Game] > Beállítások [Settings] > Vezérlés [Controls] > Vezérlőkiosztás [Controller Scheme] alatt tudod megváltoztatni.
















BILLENTYŰZET + EGÉR

Körbenézés	egér
Mozgás	W / S / A / D
Gyaloglás	bal CTRL
Sprint	bal SHIFT [nyomd hosszan a W billentyűt az előre mozgáshoz]
Ugrás	SZÓKÖZ
Átugrás/Csimpaszkodás/Mászás [perem közelében]	bal CTRL
Lebegés [levegőben]	jobb egérgomb [hosszan lenyomva]
Kitérés	középső egérgomb
Interakció	E [hosszan] / bal egérgomb [interakció kijelölése közben]
Letapogató használata	G
Kamera másik váll fölött	bal ALT
Nagyítás fegyverrel célzáshoz	jobb egérgomb
Fegyver elsütése	bal egérgomb
Újratöltés	R
Következő/előző fegyver kézbe fogása	egérgörgő fel/le
Fegyvertárcsa megnyitása	TAB
Fegyver elrakása	V
Kézitusa [célpont közelében]	F
1. képesség	1
2. képesség	2
3. képesség	3
Parancs csapattagnak támadásra/ pozíció elfoglalására	Z / C
Mindkét csapattag utasítása támadásra/pozíció elfoglalására	X
Csapattárs hívása	Z / C [hosszan]
Mindkét csapattárs hívása	X [hosszan]
Szünet [Pause] menü	ESC
Cobra RPG [csak többszemélyes módban]	4
Feltámasztó csomag [csak többszemélyes módban]	5
Lőszercsomag [csak többszemélyes módban]	6
Elsősegély [csak többszemélyes módban]	7








NOMAD IRÁNYÍTÁS

Körbenézés	egér
Kamera középre	bal ALT
Kormányzás	A / D
Gyorsítás	W
Fék/Hátramenet	S
Kézifék	F
Ugrás	SZÓKÖZ
Turbó	bal SHIFT
2WD/ATM váltása	jobb egérgomb
Reflektorok be/ki	B
Bányászszámítógép átkapcsolása	G
Bányászdrón kiküldése	R
Kiszállás a járműből	E
Vissza a <i>Tempest</i> hez	T [hosszan]















XBOX ONE VEZETÉK NÉLKÜLI KONTROLLER

Körbenézés	
Mozgás	
Sprint	 [hosszan előrenyomva]
Ugrás	
Átugrás/Csimpaszkodás/Mászás [perem közelében]	
Lebegés [levegőben]	 [hosszan meghúzva]
Kitérés	
Interakció	 [hosszan]
Letapogató használata	
Kamera másik váll fölött	
Nagyítás fegyverrel célzáshoz	
Fegyver elsütése	
Újratöltés	
Utolsó fegyver kézbe fogása	 [hosszan]
Fegyvertárcsa megnyitása	Megtékités gomb
Fegyver elrakása	Megtékités gomb [hosszan]
Kézitusa [célpont közelében]	

XBOX ONE VEZETÉK NÉLKÜLI KONTROLLER (FOLYT.)

1. képesség	
2. képesség	
3. képesség	
Parancs csapattagnak támadásra/ pozíció elfoglalására	
Mindkét csapattag utasítása támadásra/pozíció elfoglalására	
Csapattárs hívása	 [hosszan]
Mindkét csapattárs hívása	 [hosszan]
Szünet [Pause] menü	Menü gomb

NOMAD IRÁNYÍTÁS

Körbenézés	
Kamera középre	
Kormányzás	
Gyorsítás	
Fék/Hátramenet	
Kézifék	
Ugrás	
Turbó	
2WD/ATM váltása	
Reflektorok be/ki	
Bányászszámítógép átkapcsolása	
Bányászdrón kiküldése	
Kiszállás a járműből	
Vissza a <i>Tempesthez</i>	 [hosszan]

KARAKTERALKOTÁS

Utad első lépése a saját karaktered létrehozása. A főmenüből válaszd ki, hogy Scott vagy Sara Ryderként szeretnél-e játszani, akik alapértelmezett külsővel és háttértörténettel rendelkeznek. Vagy hozd létre egyedi hősödöt a karakter-testreszabási képernyőn.

EGYEDI KARAKTER

Saját karaktered létrehozásához válaszd a KARAKTER TESTRESZABÁSA (Customize Character) pontot a főmenüből. Válaszd ki a nemedet, külsődet, képzettségedet és egyébeket. Kattints bal gombbal az egyes opciókra a beállítások módosításához.

IKERTESTVÉRED TESTRESZABÁSA (CUSTOMIZING YOUR TWIN)

Itt döntheted el, hogy ikertestvérednek az alapértelmezett külsőt választod, vagy őt is egyedivé teszed.

ELŐTÖRTÉNET TESTRESZABÁSA (CUSTOMIZING YOUR HISTORY)

Válaszd ki, hogy az eredeti trilógiában férfi vagy női Shepard parancsnok szerepelt-e.

KÉPZETTSÉG KIVÁLASZTÁSA (CUSTOMIZING YOUR TRAINING)

Válassz az elérhető kiképzési hátterek közül, melyekhez egyedi előtörténet, kezdő képesség és elérhető képzettségek tartoznak. A játék során megválaszthatod, karaktered hogyan viselkedik a többiekkel és hogyan harcol. Minden a játékbeli döntéseiden múlik, és azon, hogyan költöd el képzettségpontjaidat. Itt kezdheted el megformálni Rydert.

NAVIGÁCIÓ

NEXUS

A Nexus egy űrállomás, amelyen minden bárka képviselőjét megtalálod, akik új otthont keresnek az Androméda galaxisban. Ez a kutatás, javítás és raktározás központja, illetve a találkozóhely minden faj számára. Hajód, a *Tempest* bármikor dokkolhat a Nexuson, amikor szükségét látod.

A TEMPEST

A *Tempest* a közlekedési eszközöd, és egyúttal főhadiszállásod is. Itt átöltözhetsz a szállásodon, új tárgyakat készíthetsz a kutatási központban, felébredtheted az alvó telepeseket a hibernációjukból, akciócsoportokat küldhetsz bevetésre, megnézheted a galaxistérképet, hogy új útvonalat tervezz egy bolygóra, illetve megismerkedhetsz a csapattársaiddal is.

SAM

SAM a személyes operációs rendszered. Ezt az eszközt beültetésként hordod magaddal. Felügyeli a tested állapotát és javíthatja képzettségeidet a profilokon keresztül (lásd a 23. oldalt). Ezenkívül segít az idegen tárgyak azonosításában, melyeket letapogatóddal fedezhetsz fel. Ha négy szemkőzt szeretnél beszélni SAM-mel, menj a SAM központba (SAM Node) a Nexuson.

FELFEDEZÉS

Pathfinderként új bolygókat kell keresned, hogy a megfelelő helyet találd meg a népednek. Egyesek nyersanyagokkal láthatnak el, mások otthonul szolgálhatnak. A *Tempest* mellett rendelkezel egy felszíni járművel és számos képzettséggel, melyek segítenek felfedezni az új világokat.

GALAXISTÉRKÉP (GALAXY MAP)



A *Tempest* fedélzetén nyisd meg a galaxistérképet, ha készen állsz nyersanyagokat keresni, vagy új bolygót szeretnél közelről megtekinteni.

A galaxistérkép először az aktuális helyzetet mutatja meg. Az egér vagy a **W / A / S / D** gombok megnyomásával válassz helyszínt, majd kattints bal gombbal, hogy útvonalat tervezz oda. Válaszd a [Csillagfelhő-térképet [Cluster Map]] vagy a [Rendszertérképet [System Map]] a különböző nézetek közötti váltogatáshoz, majd nyomd meg a **SZÓKÖZ** billentyűt, hogy kilépj az előző nézetbe [Orbitális pálya > Rendszer > Felhő [Orbit > System > Cluster]]. A kezelőfelület elemeit a **TAB** megnyomásával kapcsolgathatod. Ha elkészültél, a **T** nyomva tartásával léphetsz ki a galaxistérképről.

Jelölj ki egy helyet, hogy lásd a felfedezettségi százalékot.

BOLYGÓK ÉS CSILLAGRENDSZEREK LETAPOGATÁSA

Egyes bolygók és csillagrendszerek anomáliákat tartalmaznak, amelyeket megvizsgálhatsz. Bolygó esetén kereshetsz leszállási zónát, hogy felderítsd a felszínét is. A leszállóhely vagy anomália megtalálásához kattints jobb gombbal a letapogató aktiválásához, majd mozgasd az egérrel, hogy bemérd a pontos helyet. Ha megtaláltad, a bal gombbal kattintva kiküldhetsz egy szondát [nyersanyagokhoz vagy egyéb érdekes felfedezésekhez], illetve leszállhatsz a *Tempest*tel.

A NOMAD

Ha leszálltál egy bolygóra, a Nomad segítségével közlekedhetsz a felszínen. Maradj a közelében és fejleszd, amikor csak tudod, mivel nemcsak arra jó, hogy eljuss vele egyik helyről a másikra, hanem megvéd az elemektől és egyéb potenciális veszélyektől is. Tartsd a szemed a Nomad pajzsán és épségén, ha ellenséges területre tévedsz.

TIPP: A Nomadot minden előretolt bázisról (forward station) vagy helyőrségről (outpost) hívhatod.

TEREPMÓD (ALL-TERRAIN MODE)

Ha meredek lejtőn kell használnod a Nomadot, kattints jobb gombbal a terepmód (ATM) aktiválásához. Ezzel könnyebben felkapaszkodhatsz az emelkedőkön az összkerék-meghajtásnak hála. Ha újra sík terepen jársz, jobb kattintással visszaválthatsz kétkerék-meghajtásra (2WD), amelynek segítségével sokkal gyorsabban haladhatsz, mint ATM módban.

BÁNYÁSZAT

A Nomadban tartózkodva nyomd meg a **G** billentyűt, hogy bekapcsold a bányászszámitógépet és megvizsgáld a közeli ásványlelőhelyeket. Az előretolt bázisokon szintén tájékozódhatsz értékes lelőhelyekről. Ha lelőhely közelében tartózkodsz, nyomd meg az **R** gombot a bányászdrón kiküldéséhez. Ezzel értékes nyersanyagokhoz juthatsz.

TIPP: Figyelj oda, hogy optimális helyen legyél a bányászdrón kiküldésekor, mivel az felveszi az ásványokat a környezetéből, de csak ott tud teljes kitermelést végrehajtani, ahol te tartózkodsz.

TÁJÉKOZÓDÁS

TÉRKÉP

Ha meg akarod tudni, merre mész, vagy új célt akarsz kijelölni, nyisd meg a Szünet menüt (**ESC**) és válaszd ki a térképet. Itt láthatod a jelenlegi helyzetedet, a követett célokat és a fontosabb helyszíneket. Az egér mozgatásával navigálhatsz a térképen. Új úti cél kijelöléséhez válassz egy pontot a térképen és kattints bal gombbal, hogy megjelenjen a játékbeli iránytűdön; meglévő úti célra kattintva eltávolíthatod azt.

A térképed jobb megértéséhez nézd meg a jelmagyarázatát. Innen megtudhatod, mi jelöli a helyőrségeket, úti célokat, kereskedőket, akikkel beszélhatsz, és egyebeket.

IRÁNYTŰ

A képernyő tetején lévő iránytű segítségével láthatod az aktuális céljaidat, fontosabb helyeket és a közeli ellenségeket. Ha egy feladatot követsz, az csillagozott úti célként jelenik meg az iránytűdön, hogy könnyebben megtaláld.

NAVIGÁLÁS A VILÁGBAN

Rydernek több lehetőség is rendelkezésre áll, ha gyalogosan akar közlekedni. Sprinteléshez nyomd meg a bal **SHIFT** billentyűt, és tartsd lenyomva a **W** billentyűt. Akadály átvágáshoz vagy felmászáshoz nyomd meg a bal **CTRL** billentyűt, ha a közelében vagy. Ha elég közel vagy a tereptárgyhoz, egy ikon jelzi, hogy az akció lehetséges. Ugráshoz nyomd meg a **SZÓKÖZT**, amely aktiválja a hátirakétádat; sprintelés közben megnyomva messzebbre ugorhatsz.

MANÓVEREZÉS A LEVEGŐBEN

Harc közben helyzeti előnyhöz is juthatsz a hátirakéta használatával. Tartsd lenyomva a **SZÓKÖZT**, hogy magasabbra ugorj, és nyomd meg a jobb gombot, hogy egy helyben lebegj és célozz. Az ellenségre a levegőből is tüzelhetsz, illetve a középső egérgombbal kitérhetsz lebegés közben.

TÚLÉLÉS A TEREPEN

Nem minden bolygó alkalmas az emberi életre. Előfordulhat, hogy dermesztő hideggel, sugárzással vagy egyéb veszéllyel kell megküzdened. Ilyen típusú környezetben a képernyő bal alsó sarkában megjelenik a létfenntartó (life support) sáv. Tartsd rajta a szemedet és menj biztonságos helyre, mielőtt teljesen elfogy; ha ez mégis megtörténne, előbb a pajzsod kezd el apadni, majd az életerőd!

TIPP: Fogyóeszközök használatával megbirkózhatsz az ilyen nehézségekkel, illetve beszálhatsz a Nomadba, amely nagyobb védeltséget nyújt. A Nomadban tovább túlélhetsz, és fejlesztheted is a járművet, hogy még ellenállóbb legyen.

LETAPOGATÁS

A letapogató (scanner) használatával tárgyakat – és sokszor nyersanyagokat – azonosíthatsz az idegen környezetben SAM segítségével. A letapogató aktiválásához nyomd meg a **G** billentyűt, majd kattints bal gombbal a kívánt célpontra. Ezenkívül aktív letapogatóval is körbejárhatsz egy helyszínt, hogy felfedezd.

Ha letapogatható tárgy közelében jársz, a képernyő bal alsó sarkában megjelenik egy ikon, amely figyelmeztet, hogy nyomd meg a **G** billentyűt. Nyisd meg a letapogatót és járd be a környéket. Az egér mozgatásával irányíthatod a letapogatót, hogy megtaláld a fontosabb pontokat. A kereső vörösről zöldre vált, ha egy pont ki van emelve. Mozogj abba az irányba, és nyomd meg a bal gombot a letapogatóhoz.

DEKÓDOLÁS (DECRYPTION) ÉS CSATLAKOZÁS (INTERFACING)

A bolygók felfedezése közben számos rejtélyt kell megoldanod. Attól függően, hogy merre jársz, idegen eszközökkel kell kapcsolatba kerülnöd, furcsa jeleket kell letapogatnod, vagy generátorokat kell meghekkelned.

Dekódolás (Decryption)

Ezzel megfejthetsz egy idegen írást. Az írásjelek mezőjében válassz ki egy üres helyet, majd használd az egér görgetőjét, hogy végignézd az elérhető jeleket, amíg meg nem találsz egyet, ami oda helyezhető. Ismételd meg ezt minden egyes üres helyen, amíg a mező meg nem telik. Minden sor és oszlop csak egy típusú jelet tartalmazhat! Ha úgy érzed, sikerült megoldanod a fejtörőt, a **SZÓKÖZ** megnyomásával elküldheted a megfejtésedet. Ne feledd, hogy egyes terminálok esetén át kell vizsgálnod a környező területet további jelek után kutatva, mielőtt megkísérelhetnéd a megfejtést.

Csatlakozás (Interfacing)

A csatlakozással átveheted az irányítást a Letűnt (Remnant) eszközök fölött. Egy Letűnt konzol előtt állva megjelenik egy gömb, melyen vonalak jelzik a különböző Letűnt eszközök helyzetét a környéken, amelyeket az aktuális konzol irányít. Ha a kék összekötő vonal fényes, az eszköz aktív, ha sötét, akkor inaktív. A Letűnt konzolok feltörésével átveheted az irányítást az eszközök fölött, például kinyithatsz egy ajtót, vagy átveheted az irányítást egy ellenséges löveg fölött, attól függően, mit irányít a konzol.

AZ ANDROMÉDA LAKHATÓSÁGA

A feladatod az, hogy lakhatóvá tedd az Androméda galaxist azok számára, akik számítanak rád. Néha diplomataként idegen fajokkal kell találkoznod, és a helyiekkel közösen kell kolóniákat kialakítanod, mások harcolnod kell a túlélésért. Ezenkívül nyersanyagokat kell keresned, illetve lakhelyeket építeni a telepeseknek.

MI AZ A LAKHATÓSÁG (VIABILITY)?

Felfedezéseid során számos dolgot hajthatsz végre a bolygók kolonizálása érdekében, az idegen technológiák kutatásától kezdve a helyi veszélyforrások megszüntetéséig. Ezekkel Androméda lakhatósági pontokat [Andromeda Viability Points, AVP] szerzel. Ez mutatja, milyen hatékony vagy Pathfinderként. Figyeld a lakhatósági mutatódat, hogy lásd, mennyire tartod magadat a küldetéshez és teremtesz új otthont a népednek.

TIPP: A Szünet (Pause) menüből válaszd a LAKHATÓSÁG (Viability) opciót, hogy lásd az AVP-értékedet, a Nexus-szintedet és az egyes bolygók lakhatósági (viability) értékét.

NEXUS-SZINT (NEXUS LEVEL)

Ahogy egyre több AVP pontot szerzel a kolonizálással, úgy növekszik a Nexus-szinted. Az aktuális Nexus-szintedet a menüképernyők jobb felső sarkában láthatod.

TIPP: Nexus-szintet szerzel minden alkalommal, amikor helyőrséget építesz ki egy bolygón.

A legtöbben, akik új otthont jöttek létrehozni, biztonságban alszanak hibernációs kapszuláikban, amíg elő nem készíted nekik valamelyik bolygót. Minden alkalommal, ha növekszik a Nexus-szinted, menj a *Tempest* vagy a Nexus AVP állapot-ellenőrző [AVP Status Control] termináljához, és ébressz fel egy újabb telepescsoportot, akik a segítségedre lehetnek. Válassz bölcsen, mert minden csoportnak egyedi tudományos, kereskedelmi és védelmi képzettségei vannak, amelyek segíthetnek neked bizonyos feladatokban.

BOLYGÓK LAKHATÓVÁ TÉTELE

Az AVP az átfogó eredményességedet jelzi Pathfinderként, de ezenkívül megnézheted, mennyire élhetőek az egyes bolygók, amelyeket kolonizálni akarsz. Minden alkalommal, ha teljesítesz egy kolonizációs feladatot, az AVP pontszámod mellett valamennyi haladási százalékot is elérsz a bolygó lakhatóvá tételéhez. Egy bolygó lakhatóságát több körülmény is befolyásolja, például a politikai stabilitás, a helyi veszélyek, sőt akár a hőmérséklet is.

Az egyes bolygók lakhatósági értékének megtekintéséhez nyisd meg a térképet, amikor ott tartózkodsz, vagy nyisd meg a galaxistérképet a *Tempesten*, és jelöld ki a bolygót. Az itt látható százalék mutatja, hol tartasz a bolygó lakhatóvá tétele felé vezető úton. Az egyes bolygók lakhatóságát a Lakhatóság [Viability] képernyőn is megnézheted a Szünet menüből.

A bolygó élhetővé tétele számos extra előnnyel jár.

HELYŐRSÉGEK (OUTPOSTS) ÉS ELŐRETOLT BÁZISOK (FORWARD STATIONS)

Mialatt élhetővé teszel egy bolygót, előretolt bázisokat és egy helyőrséget helyezhetsz le rajtuk, hogy megveds a lábadat.

Előretolt bázisok [Forward Stations] Ha új bolygóra szállsz le, előretolt bázist építhetsz műveleti központnak. A *Tempest* automatikusan kihelyez egy előretolt bázist, amikor alkalmas terület közelében tartózkodsz. Erről értesítést is kapsz. Használd a gyors utazás [fast travel] lehetőséget a térképről bármikor, ha fel akarsz tölteni az utánpótlásokat, ellenőrizni akarsz a csapatodat vagy kiszerezéledet, és meg akarsz nézni a helyi bányászati lehetőségeket.

Helyőrség [Outposts] Ha egy bolygón eléred a 40%-os lakhatósági értéket, helyőrséget építhetsz ki. Ezek létfontosságúak a bolygó élhetővé tételéhez, mivel itt kezdenek kolonizálni az utasaid, akiknek akár még megbízásuk is lehet a számodra. Minden helyőrségen található kutatóközpont [Research Center] is, ahol új tárgyakat készíthetsz.

TIPP: Gyors utazással eljuthatsz a helyőrségekre is, és ugyanúgy megváltoztathatod a csapatodat, utánpótlásokat vehetsz fel, illetve egyéb műveleteket végezhetsz, mint egy előretolt bázison.

LAKHATÓSÁGI PLUSZ: TELEPESEK (COLONISTS)

Egy bolygó lakhatóvá tételével felébreszthetsz olyan telepeseket a hibernációból, akik speciálisan az adott helyre alkalmasak. A bolygó sajátosságaitól függően a csoportnak ehhez kapcsolódó előnyei lesznek.

KUTATÁSI ADATOK (RESEARCH DATA)

Kutatások segítségével értékes információkat és nyersanyagokat találhatsz. A *Tempest* fedélzetéről egész bolygókat tapogathatsz le, a felszínen pedig egyedi életformákat és technológiákat vizsgálhatsz meg, melyekkel kutatási adatpontokat [Research Data Points] szerezhetsz. Felfedezéseid során háromfajta kutatási adatot találhatsz: Tejút [Milky Way] adatokat a Tejút galaxisból és Száműzött [Exile] technológiát; heleusi adatokat a Kett és Angara technológiákról, illetve Letűnt [Remnant] adatokat.

A kutatási pontjaidat kutatóközpontokban költtheted el a helyőrségeken, előretolt bázisokon vagy a *Tempest* fedélzetén. Ezekkel új tervrajzokat és hatékony erősítéseket tehetsz elérhetővé. [A tárgykészítésről bővebben lásd a 15. oldalt.]

AKCIÓCSOPORTOK (STRIKE TEAMS)

Látogass el kutatóközpontokba, ahonnan akciócsoportokat küldhetsz ki. Ezek olyan katonai egységek, amelyeket harci, védelmi vagy felfedezési célokra vethetsz be.

A bevetések időtartamát valós időben számítja a játék, és a csapat visszatértekor tudhatod meg, hogy sikerrel jártak-e. Ha kudarcot vallanak, akkor is kapnak XP-t [tapasztalati pontot], de ha sikerül a bevetés, több XP-t kapnak, Ryder pedig különleges jutalomban részesül. Nézd meg, milyen jutalmak [kreditek, ritka fegyverek és páncélok stb.] járnak az egyes küldetésekkel.

Ezeknek a küldetéseknek a teljesítéséért küldetési alapot [Mission Funds] kapsz, amelyekkel új akciócsoportokat toborozhatsz, felszereléseket vásárolhatsz nekik, vagy tárgyakat vehetsz többszemélyes módban. [A többszemélyes módról bővebben lásd a 26. oldalt.]

Ahogy a csapat tapasztalatot szerez és szintet lép, látni fogod, hogyan mutatkoznak meg jártasságaik. Például az egyik akciócsoport bónuszokat kap lopakodó küldetésekre, egy másik csapatban pedig lehet, hogy valaki lesérült. Válassz bölcsen minden küldetés előtt, és győződj meg róla, hogy mindenki a legjobb formájában legyen.

TIPP: Az akciócsoport-küldetések csak korlátozott ideig elérhetőek. Figyeld, hogy mennyi ideig hajthatóak végre, és csapj le azokra a feladatokra, amelyek téged is érdekelnek. Ha lejárt egy feladat, hamarosan új jelenik meg helyette.

APEX KÜLDETÉSEK

Egyes akciócsoporthoz küldhetsz APEX alakulatot. Ez nem kötelező, de ha ezt választod, egyenesen a többszemélyes módba kerülsz. Játékállásod azonnal mentésre kerül, és rögtön visszatérhetsz egyszemélyes módba, amint végeztél a feladattal. Ezeknek a küldetéseknél egyedi beállításai vannak, és ha többszemélyes módon keresztül játszod őket, Ryder különleges jutalmakat kap az egyszemélyes módra is, valamint küldetési alapot, amelyet mindkét játékmódban elkölthetsz. [Bővebben lásd a Többszemélyes mód fejezetet.]

TÁRGYKÉSZÍTÉS (CRAFTING)

Látogass el a kutatóközpontba, és kezd el feloldani a tervrajzokat, valamint a tárgykészítést a felfedezett nyersanyagok és adatok segítségével. Ezekkel erősebb fegyvereket vagy jobb páncélokot tehetsz elérhetővé. Továbbá testre szabhatod a fegyvereidet és páncélokat is olyan fejlesztésekkel, melyek jelentősen megváltoztathatják a működésüket, és valami teljesen egyedit hozhatsz létre.

KUTATÁS (RESEARCH)

A kutatóközpontban válaszd a KUTATÁS [Research] pontot, hogy megkezd a kutatási pontok elköltését, és új fegyver- illetve páncél tervrajzokat tegyél elérhetővé. A fejlesztéseket [augmentations] is itt találod. Ritka anyagok hozzáadásával a tervrajzaid módosulnak, és a végtermék sokkal erősebb lesz.

A képernyő tetején lévő fülek jelzik a kutatható tárgyak kategóriáit. A képernyő bal oldalán látod az elérhető tárgyakat. Jelöld ki egyet, és a képernyő jobb oldalán megnézheted a leírását, a feloldásához szükséges anyagok listáját, illetve azt, hogy mennyivel rendelkezel már belőlük.

FEJLESZTÉS (DEVELOPMENT)

Lépj a Fejlesztés (Development) képernyőre, hogy elkezdj tárgyakat készíteni. Itt láthatod a legfrissebb szerzeményeidet és kutatási eredményeidet, és összerakhatod őket, hogy kedved szerint építkezz. Ezenkívül fejlesztéseket is adhatsz az elkészült tárgyakhoz. Bizonyos esetekben egynél több bővítményt is hozzáadhatsz egy fegyverhez, többféle módon is.

A tárgykészítés megkezdéséhez lapozgasd át az elérhetővé tett tárgyak kategóriáit. Az ikonok alatt egy szám jelzi, hogy hány tárgy érhető el az adott kategóriából.

Jelölj ki egy tárgyat a bal oldalon a leírás, valamint a fejlesztéshez szükséges anyagok listájának és mennyiségének megjelenítéséhez. Egyúttal alaposabban átnézheted, milyen nyersanyagok szükségesek a projekthez, és hogy hol találhatóak. Ha látsz valamit, amire szükséged van, kattints a bal egérgombbal a kifejlesztéséhez. Nézd meg, milyen egyedi tárgyakat készíthetsz el!

TIPP: Ha azt látod, hogy nincs elérhető fejlesztési projekted, menj vissza a kutatási képernyőre, hogy lásd, van-e feloldható tárgy. Amint feloldottál valamit, térj vissza a Fejlesztés (Development) képernyőre az elkészítéséhez!

Akár tetszik, akár nem, néha muszáj erőszakot alkalmazni.

AZ ALAPOK

Harc közben Ryder automatikusan fedezékbe húzódik tereptárgyak vagy sarkok mögé, amint előkerülnek a fegyverek. A fedezékből való kiugráshoz kattints jobb gombbal a célzáshoz, majd bal gombbal a lövéshez. Lőhetsz vakon is a fedezékből, célzás nélkül. Ehhez használd csak a bal egérgombot [jobb kattintás nélkül]. Bár így nem leszel olyan pontos, mint ha kibújsz és célzol, biztonságosabb lehet, ha záporoznak a lövedékek.

Használd az iránytűt a képernyő tetején, hogy nyomon kövesd az ellenség pozícióját. Ezenkívül láthatod minden ellenség életerejét (és pajzsát, ha van) a fejük fölött.

CSAPAT ÉS KISZERELÉS VÁLASZTÁSA (SQUAD AND LOADOUT)

Mielőtt elhagynád a *Tempest* fedélzetét egy bevetéshez, lehetőség van kiválasztani a közelharcos és kézfegyvereidet. Itt bármelyik fegyvert kiválaszthatod, nincs korlátozás a kategóriák között. Jelölj ki egy fegyverfoglalatot, kattints bal gombbal a megnyitáshoz, majd válassz az elérhető fegyverek közül a képernyő bal oldalán.

Tartsd észben az egyes fegyverek súlyát, mert ez hatással van a képességeid feltöltődési sebességére. Minél nehezebb a kiszerelesed, annál több idő feltölteni a képességeidet. A kezdeti kiszereles képernyőn láthatod, hogyan befolyásolja az aktuális kiszerelesed a feltöltődési sebességet.

Ha kiválasztottad a fegyvereket, válassz egy fület a képernyő tetején, hogy a páncélokhoz, fogyóeszközökhöz és a csapathoz navigálj. Egyszerre két csapattársat tudsz magaddal vinni: egyes küldetésekhez meghatározott csapattag kell, de általában mindkettőt megválaszthatod.

MODOK (MODS)

Kiszereled megválasztásakor fegyvermódosítókat szerelhetsz fel, vagy fúziós módosítókat (Fusion Mods) a páncéledhoz. Ezek többféleképpen javíthatják a képességeidet: lehet, hogy több életerőt adnak, vagy a pontosságodat növelik stb. A fúziós módosítóknak hátrányaik is lehetnek, például növelhetik az életerődet, de csökkenthetik a fegyvered hatékonyságát. Válassz a játéktílusodnak megfelelő módosítókat!

KIJELZŐ



JELENLÉGI FEGYVER

Itt láthatod a jelenleg használt fegyvered ikonját, a megmaradt lövések számát újratöltésig, és a teljes lőszer mennyiséget, amelyet lőszeresládákból tudsz feltölteni. Az **R** megnyomásával újratöltheted a fegyveredet.

FEGYVERTÁRCSA

A **TAB** megnyomásával megnyitod a fegyvertárcsát. Kattints bal egérgombbal a felszerelni kívánt fegyverre. Itt megváltoztathatod az aktív profilodat is.

KIFOGYTÁL A LŐSZERBŐL?

Ha kifogytál az aktuális lőszerből, Ryder automatikusan másik fegyverre vált. Ezt a beállítást a Szünet [Pause] menü > Játék [Game] > Beállítások [Settings] pontjában változtathatod meg, ha azt szeretnéd, hogy Ryder akkor se cserélje le automatikusan a fegyvert, ha kiürült. Lőszered újratöltéséhez menj egy lőszeresládához – ezeken apró fényforrások világítanak, hogy könnyebb legyen megtalálni őket.

PAJZS

Tartsd a szemed a kék pajzsodon a képernyő alján. Ahogy találatokat kapsz, a pajzsod fokozatosan fogy, ami után már közvetlenül sebzódsz, és az életerőd kezd csökkenni!

TIPP: Ha érzed, hogy gyengülni kezd a pajzsod, vonulj fedezékbe egy időre, amíg feltöltődik.

ÉLETERŐ

A képernyő alján lévő vörös sáv jelzi az életerődet. Ha a pajzsod elfogy, a további találatok már az életerődet csökkentik. Felgyógyuláshoz keres elsőségi ládát a környékeden, vagy töltsd fel készleteidet a helyőrségen vagy előretolt bázison.

KÉPESSÉGEK

Aktív képességeidet a képernyő jobb alsó sarkában látod. A képesség melletti szám jelzi, hányszor használhatod, mielőtt kifogynának az energiacelláid [Power Cells].

A szám nélküli képességeknek feltöltődési idejük van – ezeknek az ikonján láthatod, mikor érik el újból a teljes töltöttséget.

TIPP: Nem tudod biztosan, hogy a három elérhető képesség közül melyik van teljesen feltöltve? Figyeld a három képesség feltöltődési jelzését [Power Recharge Meter] a célkereszted körül. Ezek a kijelzők akkor jelennek meg, ha valamelyik képességed töltődik, és jelzik, mennyi idő van hátra, amíg újra elérhetővé válik.

ENERGIACELLÁK (POWER CELLS)

Ha elfogytak az energiacellák, nem fogod tudni használni az energiacellát igénylő képességeket. Keress egy lőszeresládát, hogy feltöltsd az energiacelláidat.

Annyi energiacellád van, ahányszor a képességeket használni tudod. Ezeknek nincs feltöltődési ideje.

FEDEZÉK

Ha röpködni kezdenek a golyók, vonulj fedezékbe! A fedezék megvéd a lövésektől, javítja a célzásodat, és a pajzsaid is gyorsabban töltődnek fel.

TIPP: *Most komolyan, ne felejts el fedezékbe húzódni! A fedezék stratégiai használata nagyon fontos a tűzharckok túléléséhez, különösen magasabb nehézségi szinten.*

LÉTFENNTARTÁS

A létfenntartás sáv a bal alsó sarokban jelenik meg, ha olyan környezetben tartózkodsz, ami káros az emberi életre. Ezeket hagyd el minél gyorsabban! [Bővebben lásd a 10. oldalt.]

CSAPATOD IRÁNYÍTÁSA



Csapattárs védekezési helyzetét kiválasztó ikon

A csapatod talpraesett, mindig tudja, melyik képességét használja az ellenséggel szemben. Ha egyszerre akarsz parancsot adni a csapatodnak, jelölj ki nekik egy megvédhető pozíciót vagy egy megtámadható célpontot, majd nyomd meg az **X** billentyűt. A csapattagok visszahívásához nyomd hosszan az **X**-et. Ha egyszerre csak egy csapattagnak akarsz utasítást adni, nyomd meg a **Z** vagy a **C** billentyűt, és ekkor külön-külön adhatsz nekik parancsot. Nyomd hosszan a megfelelő gombot a csapattárs visszahívásához.

SZINTLÉPÉS

Ha szintet léphetsz, értesítés jelenik meg a képernyődön. Szintlépéssel képzettség-pontot szerzel, amelyekkel új képzettségeket oldhatsz fel a karaktered számára.

KÉPZETTSÉGPONTOK ELKÖLTÉSE



A Szünet menüből válaszd a KÉPZETTSÉGEK (Skills) opciót, hogy elköltsd a pontjaidat.

TIPP: Ha meggondolod magad az elköltött képzettségpontjaid kapcsán, látogass el a Respec terminálhoz a Tempesten, hogy újra eloszd nulláról.

Bal oldalon válaszd a HARCÍ (COMBAT), BIOTIKUS (BIOTICS) vagy TECHNIKAI (TECH) szekciót, hogy lásd, milyen erőket fejleszthetsz. A harc a tüzérőről szól, a biotikus a nyers biotikus erőkre koncentrál, a technikai képzettségek pedig az omni-toolodat és egyéb műszaki képességeidet fejlesztik. Válogass össze képzettségeket minden kategóriából tetszésed szerint, hogy megalkodsd egyedi Pathfinderedet.

Ha látsz egy neked tetsző képzettséget, jelöld ki, majd kattints bal egérgombbal, hogy képzettségpontokat költs rá. Amikor először költesz pontot egy képzettségre, elérhetővé teszed, majd további pontok költésével egyre erősebbé fejlesztheted. Ekkor egy új képernyő jelenik meg, ahol láthatod az elérhető fokozatokat és a képzettségpont-költséget. Jelöld ki egyet és kattints bal gombbal, hogy feloldd az új fokozatot. Ha már többször fejlesztettél egy képzettséget, választhatsz, hogy milyen irányba fejlődjön tovább a játéktílusodnak megfelelően.

AUTOMATIKUS SZINTLÉPÉS (AUTO LEVEL UP)

Ha nem szeretnél a képzettségpontokkal bajlódni, kattints az Automatikus szintlépés (Auto Level Up) opcióra, és a játék automatikusan elkölti a képzettségpontokat a képességekre. Az automatikus szintlépést a Beállítások (Settings) menüben is ki/be kapcsolhatod Ryder és az osztag esetében egyaránt. Ha BE (ON) állásba kapcsolod, a játék hátralévő részében (vagy amíg ki nem kapcsolod) minden karakter automatikusan fog fejlődni.

KÉPZETTSÉGEK KIVÁLASZTÁSA (ASSIGNING POWERS)

Harc közben legfeljebb három képzettséget használhatsz, melyeket az **1**, **2** és **3** billentyűkhöz rendelhetsz hozzá. A kívánt képzettség felszereléséhez jelöld ki, kattints a Képzettség kiválasztása (Assign Power) feliratra, majd válaszd ki, melyik foglalatba kerüljön.

A legközelebbi csatában csak nyomd meg a megfelelő billentyűt, hogy bevedd az arra beállított képzettséget.

CSAPAT SZINTLÉPÉSE

Csapattársaid is kapnak képzettségpontokat szintlépés közben. A Képzettségek (Skills) képernyőn válaszd ki a kívánt csapattagot, és költsd el megszerzett pontjait a képességeire. A csapattagok hűségküldetéseinek (Loyalty Mission) teljesítésével elérhetővé válik a legmagasabb fokozatú képzettségük. Nyisd meg a Szünet menüt, majd válaszd a NAPLÓ (JOURNAL) > SZÖVETSÉGEK ÉS KAPCSOLATOK (ALLIES AND RELATIONSHIPS) pontot, hogy átnézd a hűségküldetéseket és egyéb feladatokat, melyek fontosak Rydernek vagy a csapatának.

Ezenkívül beállíthatod, hogy a csapattársak is automatikusan lépjenek szintet (Auto Level-Up).

PROFILOK

Ahogy képzettségpontokat költesz az egyes főbb területeken (harc, biotikus és technikai), profilokat oldhatsz fel a döntéseidnek megfelelően. Például ha biotikus képességekre költesz pontokat, idővel feloldhatod az Adept profilt. SAM ezen keresztül javíthatja a különböző harc tulajdonságaidat. Nyisd meg a Szünet (Pause) menüt, és válaszd a PROFILOK (PROFILES) oldalt, hogy megtekintsd őket. (Ha játszottál már a korábbi *Mass Effect™* játékokkal, ismerősek lehetnek, mint a korábbi karakterosztályok!)

A Profilok képernyőről felszerelheted bármelyik feloldott profilt, hogy kihasználd az egyedi előnyeit. Sosem leszel véglegesen egyetlen profilhoz kötve – váltogathatsz közöttük attól függően, mire van szükséged. Akár harc közben is megnyithatod a Szünet menüt, hogy új profilt válassz, majd visszatérj a csatába az új kiosztásoddal.

Ahogy egyre több pontot költesz a megadott területeken, továbbfejleszted profiljaidat, hogy még erősebbé tedd őket.

RYDER ÚTJA

A *Mass Effect: Andromeda* során hozott döntéseid befolyással vannak a történet alakulására, illetve arra, hogy mások hogyan viszonyulnak hozzád, és hogy mennyire vagy sikeres a küldetésedben. Ha döntéseket kell hoznod, megjelenik egy párbeszéd-tárca. Jelöld ki a kívánt lehetőséget, majd kattints rá bal gombbal a kiválasztásához.

STÍLUS KIVÁLASZTÁSA

A stílus (tone) opciók formálják karaktered egyedi személyiségét. A te Rydered szélsőségesen szenvedélyes lesz, vagy mindig hidegfejű? Gondolkodik, mielőtt cselekedne, vagy előbb lő, aztán kérdez?

Választásaid stílusa lehet érzelmi (emotional), logikus (logical), casual (laza) vagy professional (profi). Karaktered impulzív vá válhat, attól függően, milyen gyakran hajtasz végre narratív akciót (narrative action). Nem minden párbeszédlehetőség tükrözi ezeket az állapotokat, de a kulcspillanatok és nagyobb döntések igen.

TIPP: Nyisd meg a kódexedet (Codex) a Szünet (Pause) menüből, hogy megnézd Ryder stílusát az eddigi döntéseid alapján. Itt láthatod a kapcsolataid állapotát és a főbb történeti döntéseket is.

NARRATÍV AKCIÓK

Néha narratív akciót (Narrative Action) jelző ikon jelenik meg a képernyőn. Ha végre akarod hajtani, nyomd meg a megfelelő gombot a figyelmeztetés feltűnésekor – ezt azonban akár figyelmen kívül is hagyhatod. Akár narratív akciót választasz, akár nem, döntéseidnek következményei lesznek. Minél többször cselekszel eszerint, annál impulzívabb lesz a karaktered.

NAPLÓ

A Szünet menüből válaszd a NAPLÓ [JOURNAL] pontot, hogy nyomon kövesd küldetéseidet. Válaszd ki bármelyik aktuális küldetést, hogy nyomon kövesd a térkép és az iránytű segítségével.

Elsődleges küldetések [Priority Ops]

Ezek a főbb történeti küldetések, melyeket teljesítened kell, hogy végigkövesd Ryder útját.

Szövetségek és kapcsolatok [Allies and Relationships]

Teljesítsd ezeket a mellékküldetéseket, hogy bebiztosítsd csapattársaid hűségét és teljesítsd a mellékszálakat.

Heleus-küldetések [Heleus Assignments]

A csillagfelhő minden szektorában egyedi megbízások várnak rád, melyeket teljesítve felfedezheted a Heleus felhőt és lakhatóvá teheted a bolygókat.

További feladatok [Additional Tasks]

Ide tartoznak az egyéb feladatok, gyűjthető tárgyak, tárgykészítés, bányászat és egyebek.

Teljesített küldetések [Completed Missions]

Itt tekintheted át a már befejezett küldetéseket.

CSAPATHŪSÉG (SQUAD LOYALTY)

A csapattársak legmagasabb fokozatú képzettségeinek feloldásához el kell nyerned a hűségüket. Toborozd össze őket, ismerkedj meg velük beszélgetések során, és hajtsd végre a hűség küldetésüket, hogy megszerezd a bizalmukat. Egyes esetekben a barátság románccá válhat, ha akarod. A hűségküldetések a Napló [Journal] képernyőn, a Szövetségek és kapcsolatok [Allies and Relationships] pont alatt találhatóak.

TÖBBSZEMÉLYES MÓD (MULTIPLAYER)

Kooperatív játékmódban együtt játszhatsz barátaiddal vagy más *Mass Effect: Andromeda* játékosokkal az online párosítások segítségével. A többszemélyes meccsekbe beléphetesz a főmenüből, a Szünet menüből, vagy ha APEX küldetés érhető el az egyszemélyes mód során.

NEHÉZSÉGI SZINTEK (DIFFICULTY LEVEL)

Többszemélyes módban a nehézségi szintek a legkönnyebb Bronztól (Bronze) a legnehezebb Aranyig (Gold) változhatnak. A nehézségi fokozatot minden meccs elején beállíthatod a Gyors (Quick) és az Egyedi (Custom) meccsekhez.

GYORS PÁROSÍTÁS (QUICK MATCH)

Válaszd a GYORS PÁROSÍTÁS (QUICK MATCH) opciót, hogy más játékosokat keress és akcióba vedd magad az online párosítás segítségével.

EGYEDI MECCS (CUSTOM MATCH)

Szeretnél barátokkal játszani? Válaszd az EGYEDI MECCS (CUSTOM MATCH) opciót, és privát előszobát hozhatsz létre, ahová meghívhatsz másokat is játszani.

Előbb add meg a meccsed beállításait: válaszd ki a nehézséget, a térképet és az ellenséget. Jelöld ki egy üres helyet az előszobában, és a megjelenő képernyőn válassz egy barátot, akit szeretnél meghívni.

A meccseket négy játékosra tervezték, de ha nem elérhető három barát, hívd meg, akit ismersz, majd váltsd át a meccset Privátból (Private) Publikusra (Public). A játék ezután online párosítással tölti ki a csapatot.

KARAKTERVÁLASZTÁS

Válaszd ki a karakteredet a többszemélyes módhoz. Eleinte néhány emberi karakter érhető el, de ahogy fejlődsz a többszemélyes módban, újabb karakterek, köztük nem emberi fajok is elérhetővé válnak.

Jelölj ki egy karaktert, hogy megnézd az adatait a képernyő jobb oldalán. Itt ismerheted meg a képzettségeiket, és ha már játszottál velük, itt léphetsz szintet is. Ha kiválasztottál egy neked tetsző karaktert, jelöld ki és bal kattintással válaszd ki a következő meccsre.

KARAKTER TESTRESZABÁSA (CHARACTER CUSTOMIZATION)

Válaszd ki a karaktered kiszerezését és páncélját. Jelölj ki egy üres helyet és kattints rá bal gombbal, majd válaszd ki a kívánt fegyvereket és páncélokat.

PRESZTÍZS (PRESTIGE)

Akarmelyik karaktert választod többszemélyes módban, vele szerzel XP-t, amellyel fejlesztheted a bónuszstatisztikáit [bonus stat], pl. a regenerálódását [health regen] vagy a pajzsát [max shields], az osztályától függően. Ha elég presztízs XP-t gyűjtöttél egy bónuszstatisztikához, az adott statisztika minden többszemélyes karakterednél nőni fog. Például, ha életerőbónusz [health bonus] statisztikával rendelkező karaktert választasz, és elég Presztízs XP-t szerzel a karakterrel, minden másik karaktered is megkapja az életerőbónusz statisztikát.

Válaszd a PRESZTÍZS [PRESTIGE] opciót, hogy lásd a haladásodat minden bónusz statisztikánál.

KIHÍVÁSOK (CHALLENGES)

A Presztízs [Prestige] pont alatt válaszd a KIHÍVÁSOK [CHALLENGES] pontot, hogy elérd a különleges feladatokat, amelyek még nagyobb jutalmakat kínálnak a *Mass Effect: Andromeda* többszemélyes módjában. Teljesíts kisebb kihívásokat [minor challenges] a meccsek során [pl. megadott mennyiségű sebzést, csapattársak felélesztését, adott mennyiségű ölést adott fegyverrel], hogy pontokat szerezz a nagyobb kihívások [major challenges] felé. A nagyobb kihívások teljesítésével például különleges jelzéseket és címeket szerezhetsz.

Ezenkívül ellenőrizheted állapotodat a kihívásranglistákon [Challenge Leaderboards]: megnézheted a helyezésedet barátaidhoz, a régióhoz vagy a világ többi részéhez képest.

AKCIÓCSOPORTOK (STRIKE TEAMS)

Az APEX küldetések elérhetőek egyszemélyes játékmódból is. Válassz ki egy küldetést és tekintsd át a részleteit a képernyő jobb oldalán, beleértve a küldetési tulajdonságokat, jutalmakat és a végrehajtásához szükséges időt az akciócsoporthoz számára.

Innen választhatsz és kiküldhetsz egy akciócsoporthoz, vagy teljesítheted te is a küldetést többszemélyes módban. Ezek a többszemélyes küldetések egyedi beállításokkal, esetleg egyedi térképeken is történhetnek, és ha többszemélyes módban hajtod végre őket, küldetési alapot (Mission Funds) adhatnak, illetve speciális egyszemélyes módú jutalmakat Ryder számára.

ÜZLET (STORE)

Válaszd az ÜZLET (STORE) pontot, hogy csomagokat, tárgyakat és jutalmakat vásárolj. Az elérhető kreditek és küldetési alap mennyiségét a jobb felső sarokban olvashatod, hogy mindig tudd, mennyit költhetsz. Ha elég vagyonnal rendelkezel, válaszd ki a kívánt tárgyat az üzletből, és bal kattintással vásárolj meg.

PÉNZ

KREDITEK (CREDITS)

Krediteket többszemélyes meccsek játszásával szerezhetsz. A krediteket kártyacsomagokra költheted el, melyekben fogyóeszközök, fegyverek, új karakterek és egyéb tárgyak találhatóak, amelyeket többszemélyes módban használhatsz. A magasabb minőségi szintű kártyacsomagok garantálnak bizonyos tartalmakat, például választhatsz olyan kártyacsomagot, amely garantál legalább egy ritka fegyvert. Ugyanakkor, amíg fel nem bontod, nem tudhatod, hogy pontosan mit fog tartalmazni a kártyacsomag!

TIPP: A bolti tárgyakat valódi pénzért is megvásárolhatod.

KÜLDETÉSI ALAP (MISSION FUNDS)

A többszemélyes módú APEX küldetések küldetési alapot adnak. Küldetési alapot szerezhetsz akciócsoport [Strike Team] küldetésekből is, egyszemélyes módban.

Ez az alap elérhető mind egyszemélyes, mind többszemélyes módban. Egyszemélyes módban a küldetési alapokat arra használhatod, hogy új akciócsoportokat fogadj fel, vagy jobb felszerelést vásárolj a meglévőknek. Többszemélyes módban bizonyos tárgyakra költetheted az üzletből, a kártyacsomagok véletlenszerű tartalma helyett.

MÉRKŐZÉS LEJÁTSZÁSA



A *Mass Effect: Andromeda* többszemélyes meccsei hét hullámból állnak. Minden hullámban meg kell küzdened az ellenséggel, de a harmadik és hatodik hullám speciális feladatokat is tartalmaz, mint például valaminek a feltörése vagy egy pont védelme. A hullám feladatának teljesítése után csillagos értékelést kapsz, amely jelzi fokozatot a képességeidnek megfelelően. Az utolsó hullám a Kivonási [Extraction] hullám, amely alatt el kell érned a kivonási pontot!

TIPP: Több jutalmat kapsz a harmadik és hatodik hullámért, illetve a meccs befejezéséért. Próbáld minél gyorsabban teljesíteni.

A kijelződön láthatod a fegyveredet, életerődet és pajzsodat, pont úgy, ahogyan egyszemélyes módban is. A képernyő bal alsó sarkában azonban a billentyűikonok a speciális többszemélyes módú ellátmányokhoz [Multiplayer Supplies] vannak kötve: **4** – Cobra RPG előkészítése, **5** – saját magad felélesztése, ha elvérzel, **6** – lőszer és energiacella feltöltése, **7** – életerő és pajzsok feltöltése. Ezeket csak korlátozott számban használhatod a meccsek során, ezért figyelj az időzítésre!

Figyeld a kijelzőket, hogy lásd, hol van lőszer, illetve hol találhatóak a csapattársaid a csatatéren. A hullámok között figyelj arra, hogy feltöltsd a készleteidet. Ha egy csapattársad elesik, korlátozott idő áll rendelkezésedre, hogy elérd és feltámaszd őt az **E** megnyomásával. Ha elesel és meghalsz, mielőtt feltámaszthatnának, megfigyelő módba kerülsz a harmadik vagy a hatodik hullám végéig, illetve a meccs végéig, ha már a kivonási hullámban vagytok.

A meccsvégi képernyőn láthatod a játékosok statisztikáit és fejlődését a következő szint felé. A meccs során szerzett XP elosztásra kerül a csapattársak között. A képernyő alsó sarkában látod saját haladásodat is a következő szint felé, illetve aktuális Presztízis bónuszodat.