

XBOX ONE

MASS
EFFECT™
ANDROMEDA

BIOWARE™





OSTRZEŻENIE: przed rozpoczęciem rozgrywki należy zapoznać się z ważnymi informacjami na temat bezpieczeństwa i ochrony zdrowia, znajdującymi się w instrukcji obsługi Xbox One oraz dołączonych akcesoriów. www.xbox.com/support.

Wpływ na twoje zdrowie: Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji. Symptomy mogą być różne, w tym mroczyki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji, utrata świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu. **Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem.** Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków można ograniczyć, poprzez siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie senności lub zmęczenia. W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE.....	3	TWORZENIE.....	15
STEROWANIE.....	4	WALKA.....	17
TWORZENIE POSTACI.....	6	RYDER I TWOJE WYBORY.....	24
ORIENTOWANIE SIĘ W SYTUACJI.....	7	GRA ONLINE.....	26
EKSPLORACJA.....	8	GWARANCJA.....	31
ZDATNOŚĆ ANDROMEDY.....	12	POTRZEBUJESZ POMOCY?.....	32

WPROWADZENIE

Marzenia o kolonizacji galaktyki Andromedy zainspirowały ciebie i tysiące innych, żeby wyruszyć do niej w poszukiwaniu nowego domu. Kiedy jednak budzisz się po 600 latach kriogenicznego snu, okazuje się, że planeta, która miała nadawać się do zamieszkania – Habitat 7 – wcale nie jest tak zielona ani tak przyjazna jak oczekiwano.

Przejmując rolę Pioniera, musisz odnaleźć nowy dom dla swojego gatunku w gromadzie Helejosa w Andromedzie. Wraz ze Sztuczną Inteligencją, SAM-em, i sprawną drużyną badasz miejscowe planety w nadziei, że uda się zamienić je w światy nadające się do zamieszkania.

Los Inicjatywy Andromeda spoczywa na twoich barkach.

STEROWANIE

Te ustawienia odnoszą się do domyślnego schematu sterowania. Możesz zmienić konfigurację kontrolera w Menu pauzy > Gra > Ustawienia > Sterowanie > Konfiguracja

Rozglądanie się	
Poruszanie się	
Sprint	[wychył w przód i przytrzymaj]
Skok	
Przeskoczenie / Wspinaczka [w pobliżu krawędzi]	
Zawiśnięcie [w powietrzu]	[pociągnij i przytrzymaj]
Unik	
Interakcja	[przytrzymaj]
Użycie skanera	
Zmiana ramienia, nad którym wisi kamera	
Przybliżenie przy celowaniu	
Strzał z broni	
Przeładowanie	
Wyposażenie poprz. broni	[przytrzymaj]
Wyświetlenie koła broni	przycisk Podglądu
Schowanie broni	przycisk Podglądu [przytrzymaj]
Atak wręcz [w pobliżu celu]	
Moc 1	
Moc 2	
Moc 3	
Nakazanie towarzyszowi ataku / zajęcia pozycji	/
Nakazanie obu towarzyszom ataku / zajęcia pozycji	
Przywołanie towarzysza	/ [przytrzymaj]
Przywołanie obu towarzyszy	[przytrzymaj]
Menu pauzy	przycisk Menu

STEROWANIE NOMADEM

Rozglądanie się	
Wyśrodkowanie kamery	
Sterowanie	
Przyspieszenie	
Hamulec / Wsteczny	
Hamulec ręczny	
Skok	
Dopalacz	
Zmiana napędu: 2 koła / terenowy	
Wł. / Wył. reflektorów	
Wł. / Wył. komputera górniczego	
Wysłanie sondy górniczej	
Wyjście z pojazdu	
Powrót na <i>Tempest</i>	 [przytrzymaj]

TWORZENIE POSTACI

Pierwszym krokiem, który postawisz podczas swojej podróży będzie stworzenie postaci. W menu głównym możesz zdecydować, czy chcesz grać jako Scott Ryder albo Sara Ryder, wybierając tym samym domyślny wygląd i historię postaci. Możesz też stworzyć swojego własnego, spersonalizowanego bohatera za pomocą opcji modyfikacji postaci.

POSTAĆ WŁASNA

Żeby stworzyć swoją własną postać, wybierz w menu głównym opcję personalizacji postaci. Następnie dostosuj jej płeć, wygląd, szkolenie i pozostałe parametry. Poruszaj **←**, żeby zmieniać opcje po lewej stronie ekranu, a potem naciśnij **→**, żeby rozpocząć wprowadzanie modyfikacji w określonym zakresie.

PERSONALIZACJA BLIŹNIAKA

Możesz tutaj wybrać domyślny wygląd swojego bliźniaka lub wprowadzić własne modyfikacje.

PERSONALIZACJA HISTORII

Zdecyduj, czy twój komandor Shepard z oryginalnej trylogii był mężczyzną czy kobietą.

WYBÓR SZKOLENIA

Wybierz szkolenie, które przeszła wcześniej twoja postać, a wraz z nim jej wyjątkową historię, moc startową i odblokowane umiejętności. Podczas gry to ty zdecydujesz, w jaki sposób twoja postać będzie zachowywała się względem innych i jak będzie walczyła – wszystko zależy od twoich wyborów i od tego, w co zainwestujesz swoje punkty umiejętności. To właśnie tutaj rozpocznie się proces kształtowania twojego Rydera lub twojej Ryder.

ORIENTOWANIE SIĘ W SYTUACJI

NEXUS

Nexus to stacja kosmiczna, na której znajdziesz przedstawicieli wszystkich ark szukających nowego domu w Andromedzie. To centrala, w której prowadzi się badania, naprawy i przechowuje sprzęt – a także miejsce, w którym spotykają się wszystkie rasy. Twój statek, *Tempest*, może zadokować do Nexusa, kiedy zechcesz go odwiedzić.

TEMPEST

Jako twój statek, *Tempest* pozwala ci latać i pełni rolę twojej głównej bazy. Na jego pokładzie możesz między innymi przebierać się w swojej kwaterze, wytwarzać nowe przedmioty w ośrodku badawczym, wybudzać śpiących kolonistów, wysłać grupy uderzeniowe na misje, przejść do mapy galaktyki, żeby wyznaczyć kurs do nowej planety czy też lepiej poznać swoich towarzyszy.

SAM

SAM to twój osobisty system operacyjny. Jako implant doskonale zna możliwości twojego ciała i może wzmocnić twoje umiejętności za pomocą profili [patrz Profile, strona 23]. Pomaga ci identyfikować obce obiekty, kiedy badasz okolicę za pomocą skanera. Kiedy chcesz porozmawiać z SAM-em prywatnie, udaj się do węzła SAM-a na Nexusie i tam utnij sobie z nim pogawędkę.

EKSPLORACJA

Jako Pionier masz za zadanie znaleźć odpowiednie miejsce dla swojego gatunku, musisz więc szukać nowych planet. Na niektórych można znaleźć zasoby; inne mogą stać się dla was domem. Pomijając *Tempest*, masz też do dyspozycji pojazd naziemny i wiele umiejętności, które pozwolą ci zbadać te nowe światy.

MAPA GALAKTYKI



Otwórz mapę galaktyki z pokładu *Tempesta*, kiedy poczujesz się na siłach, żeby zacząć szukać zasobów lub zobaczyć nową planetę z bliska.

Najpierw zobaczysz na niej swoją obecną pozycję. Naciśnij **B**, żeby przejść do widoku układu. Poruszaj **↑**, żeby podświetlić inną planetę w układzie, a następnie naciśnij **A**, żeby wyznaczyć prowadzący do niego kurs. Możesz też nacisnąć **B** jeszcze raz, żeby wyświetlić mapę gromady i wyznaczać kursy do innych układów w gromadzie Helejosa. Zaznacz dowolne miejsce, żeby zobaczyć, w jakim stopniu zostało zbadane.

SKANOWANIE PLANET I UKŁADÓW GWIEZDNYCH

Niektóre planety i układy gwiazdne zawierają anomalie, które możesz przeskanować. W przypadku planety możesz też poszukać strefy lądowania, żeby zejść na powierzchnię. Żeby znaleźć miejsce do lądowania lub anomalie na planecie, pociągnij i przytrzymaj **W**, aby uruchomić swój skaner, a następnie poruszaj **↑**, żeby namierzyć cel. Kiedy już go znajdziesz, pociągnij **W**, żeby wystrzelić sondę [która pozwoli ci znaleźć zasoby lub dokonać innych interesujących odkryć] lub przeprowadzić manewr lądowania *Tempestem*.

NOMAD

Kiedy już wylądujesz na planecie, Nomad będzie pojazdem, który pozwoli ci poruszać się po jej powierzchni. Trzymaj go w pobliżu i ulepszaj, kiedy tylko możesz, ponieważ nie służy on wyłącznie do przemieszczania się z miejsca na miejsce, ale też zapewni ci ochronę przed żywiołami i innymi potencjalnymi zagrożeniami! Pamiętaj, żeby pilnować poziomu tarcz i zdrowia Nomada, kiedy wjeżdżasz w niebezpieczne miejsca.

RADA: Możesz wezwać swojego Nomada z dowolnej stacji przesyłowej lub placówki.

TRYB TERENOWY

Kiedy próbujesz wjechać Nomadem na strome wzniesienie, naciśnij **LB**, żeby przełączyć się na tryb terenowy. Pomoże to Nomadowi wjeżdżać pod górę z użyciem wszystkich sześciu kół. Kiedy wrócisz na bardziej płaskie podłoże, ponownie naciśnij **LB**, żeby przełączyć się z powrotem na napęd 2-kołowy, który pozwala Nomadowi osiągnąć znacznie większą prędkość.

WYDOBYCIE

Kiedy jesteś w Nomadzie, naciśnij **OK**, żeby włączyć swój komputer wydobywczy i zobaczyć pobliskie złoża minerałów. Dobre miejsca do rozpoczęcia wydobycia można też znaleźć dzięki stacjom przesyłowym. Kiedy znajdujesz się blisko jakiegoś złoża, naciśnij **RB**, żeby wysłać sondę górniczą. Pozwoli ci to wejść w posiadanie cennych zasobów!

RADA: Upewnij się, że jesteś w optymalnym miejscu, kiedy wysyłasz sondę górniczą – choć pozyskuje ona minerały z całej okolicy, jest w stanie zebrać wszystko tylko w miejscu, w którym się znajdujesz.

ZNAJDOWANIE DROGI

MAPA


Kiedy musisz sprawdzić, dokąd zmierzasz lub chcesz oznaczyć nowy cel, otwórz menu pauzy [przycisk **MENU**] i wybierz mapę. Tutaj możesz zobaczyć swoje aktualne położenie, śledzone cele i interesujące miejsca. Możesz poruszać się po mapie za pomocą **LS**. Żeby umieścić na niej własny punkt orientacyjny, najedź kursorem na odpowiednie miejsce i naciśnij **A**, aby pojawił się na twoim kompasie w grze; wskaźnik istniejący punkt i naciśnij **A**, żeby go usunąć.

Żeby lepiej zrozumieć swoją mapę, zapoznaj się z jej legendą, naciskając **X**. Dzięki niej dowiesz się, w jaki sposób oznaczone są placówki, punkty orientacyjne, handlarze, z którymi możesz rozmawiać i inne istotne obiekty.

KOMPAS

Skorzystaj z kompasu, który znajduje się w górnej części twojego ekranu, żeby zobaczyć aktualne cele, interesujące miejsca i przeciwników, którzy znajdują się w pobliżu. Jeśli śledzisz jakiś cel, zostanie on naniesiony na kompas jako punkt orientacyjny z gwiazdką, dzięki czemu łatwo będzie go odnaleźć.

PORUSZANIE SIĘ PO OKOLICY

Ryder może przemieszczać się pieszo na wiele sposobów. Żeby zacząć biec sprintem, wychył  do przodu i przytrzymaj. Żeby przeskoczyć nad przeszkodą albo wspiąć się na jakiś obiekt, naciśnij **B**, kiedy jesteś w pobliżu; na ekranie pojawi się odpowiednia odpowiedź, kiedy odległość będzie wystarczająco mała. Naciśnij **A**, żeby skoczyć z wykorzystaniem pakietu skokowego; jeśli skoczysz podczas sprintu, pokonasz w powietrzu większą odległość.

MANEWROWANIE W POWIETRZU



Skorzystaj z pakietu skokowego podczas walki, żeby zdobyć przewagę wysokości na niektórymi przeciwnikami. Przytrzymaj **A**, żeby wzbić się w powietrze wyżej, niż przy normalnym skoku. Przytrzymaj **B**, żeby zawisnąć w powietrzu. Możesz strzelać do przeciwników z powietrza i wykonywać uniki, naciskając **B**.




WALKA Z ŻYWIOŁAMI

Odwiedzane przez ciebie planety nie zawsze są przyjazne dla ludzi, możesz więc spotkać się z zagrożeniami środowiskowymi, takimi jak wyjątkowo niskie temperatury czy promieniowanie. Kiedy znajdziesz się w takim środowisku, w lewej górnej części twojego ekranu pojawi się pasek podtrzymywania życia. Miej go na oku i znajdź bezpieczne schronienie, zanim zupełnie zniknie; kiedy już go nie będzie, zaczniesz tracić najpierw tarcze, a potem zdrowie!

RADA: Korzystaj z przedmiotów jednorazowego użytku, żeby poradzić sobie ze środowiskiem lub wskocz do Nomada, który posiada wydajniejszy system podtrzymywania życia niż Ryder. W Nomadzie przetrwasz dłużej niż na zewnątrz. Co więcej, możesz go ulepszyć, żeby był jeszcze odporniejszy na działanie żywiołów.




SKANOWANIE

Korzystaj ze swojego skanera, żeby z pomocą SAM-a identyfikować obiekty – i być może zasoby – w obcych środowiskach. Naciśnij , żeby uruchomić swój skaner, a następnie naciśnij , żeby przeskanować cel. Możesz też chodzić z otwartym skanerem, kiedy badasz swoje otoczenie.

Kiedy znajdziesz się blisko czegoś, co możesz przeskanować, w lewym dolnym rogu ekranu pojawi się obrazek, który podpowie ci, żeby nacisnąć . Otwórz swój skaner i przejdź się po okolicy, poruszając nim za pomocą , żeby znaleźć interesujący obiekt. Twój celownik zmieni kolor z czerwonego na zielony, kiedy wskaże taki obiekt – podejdź wtedy bliżej i naciśnij , żeby go przeskanować!

DESZYFROWANIE I POŁĄCZENIA

Podczas eksploracji nowych planet trafisz na wiele zagadek, które trzeba będzie rozwiązać. Zależnie od miejsca, w którym w danej chwili się znajdujesz, okoliczności mogą wymagać łączenia się z urządzeniami obcych, skanowania dziwnych glifów lub hakowania generatorów.

Deszyfrowanie Rozwiąż zagadkę z glifami obcych. Podświetl pustą przestrzeń na siatce glifów i pociągnij  lub , żeby przewijać listę dostępnych symboli, dopóki nie znajdziesz takiego, który zechcesz umieścić w danym miejscu. Zrób tak z każdym polem, wypełniając całą siatkę. Każdy wiersz i każda kolumna może zawierać tylko jeden glif danego typu! Kiedy dojdiesz do wniosku, że zagadka została rozwiązana, naciśnij , żeby przesłać swoje rozwiązanie. Pamiętaj, że w przypadku niektórych terminali konieczne może być przeskanowanie okolicy w poszukiwaniu znajdujących się niedaleko glifów przed rozpoczęciem deszyfrowania.

Nawiązywanie połączenia Połączenia pozwalają ci kontrolować urządzenia Porzuconych. Kiedy stajesz przy ich konsoli, na ekranie pojawia się kula z liniami, dzięki którym możesz zlokalizować znajdujące się w pobliżu, podlegające jej urządzenia. Linie, które prowadzą do aktywnych urządzeń są jasne; te, które prowadzą do obiektów nieaktywnych są ciemne. Zhakowanie konsoli Porzuconych pozwoli ci zdobyć kontrolę nad tymi urządzeniami; w zależności od sytuacji możesz na przykład otworzyć drzwi lub przejąć wrogą wieżyczkę i sprawić, że zaczniesz walczyć dla siebie.

ZDATNOŚĆ ANDROMEDY

Masz za zadanie sprawić, żeby galaktyka Andromedy nadawała się do zasiedlenia przez ludzi, którzy na tobie polegają. Oznacza to, że czasami występować będziesz w roli dyplomaty spotykającego się z obcymi rasami i pracującego z miejscowymi przy budowie kolonii; w innych okolicznościach przetrwanie może wymagać walki. Musisz także szukać zasobów i budować miejsca, w których będą mogli zamieszkać ludzie.

CZYM JEST ZDATNOŚĆ?

Kiedy zajmujesz się eksploracją i działaniami zmierzającymi do skolonizowania określonych planet – od prowadzenia badań nad technologiami obcych do eliminowania lokalnych zagrożeń – zdobywasz Punkty Zdatności Andromedy (PZA). Pokazują one, jak dobrze radzisz sobie w roli Pioniera. Zwracaj uwagę na zdatność, żeby mieć pewność, że należycie wypełniasz misję stworzenia nowego domu dla swojego gatunku.

RADA: Wybierz ZDATNOŚĆ ANDROMEDY w menu pauzy, żeby sprawdzić swoje PZA, poziom Nexusa i zdatność osiedleńczą każdej z planet.

POZIOM NEXUSA

Zdobywając PZA za wysiłki zmierzające do skolonizowania Andromedy podnosisz poziom Nexusa wyświetlany w prawym górnym rogu każdego menu.

RADA: Poziom Nexusa podnosisz też za każdym razem, kiedy budujesz placówkę na planecie. Większość ludzi, dla których próbujesz znaleźć dom, śpi bezpiecznie w kapsułach kriogenicznych, czekając na dzień, w którym planeta będzie na nich gotowa. Za każdym razem, kiedy podnosisz poziom Nexusa, uruchom terminal kontroli PZA *Tempesta* lub Nexusa, żeby obudzić nową grupę kolonistów i pozyskać ich pomoc. Twój wybór musi być przemyślany, ponieważ każda grupa posiada określone umiejętności w zakresie nauki, handlu lub obrony, które mogą ułatwić ci określone działania.

ZWIĘKSZANIE ZDATNOŚCI PLANET

PZA pokazują, jak wiele udało ci się osiągnąć w roli Pioniera w całej gromadzie Helejosa, ale możesz też sprawdzić, jak dobrze udało ci się przygotować do przyjęcia ludzi konkretną planetę. Za każdym razem, kiedy wykonujesz zadanie związane z kolonizacją, zdobywasz ogólne PZA i czynisz pewne postępy w zakresie przystosowania do zamieszkania świata, na którym się znajdujesz. Na zdatność planety wpływa wiele czynników, takich jak stabilność polityczna, lokalne zagrożenia, a nawet temperatura.

Żeby sprawdzić zdatność konkretnej planety, otwórz mapę, kiedy przebywasz na jej powierzchni albo otwórz mapę galaktyki z pokładu *Tempesta* i podświetl daną planetę. Zobaczysz procentowy wskaźnik pokazujący, w jakim stopniu udało ci się przystosować dany świat do zasiedlenia. Możesz też sprawdzić te informacje z poziomu ekranu zdatności dostępnego w menu pauzy.

Lepsze przystosowanie planety do podtrzymywania ludzkiego życia niesie ze sobą liczne korzyści.

PLACÓWKI I STACJE PRZESYŁOWE

Osiągnięcie odpowiedniego poziomu zdatności planety pozwoli ci zdobyć na niej przyczółek poprzez umieszczenie na jej powierzchni stacji przesyłowych i placówki.

Stacje przesyłowe

Po wylądowaniu na nowej planecie możesz zbudować na niej stację przesyłową, która pełni funkcję twojej bazy operacyjnej. *Tempest* automatycznie dokona zrzutu stacji przesyłowej, jeśli znajdziesz się blisko miejsca, w którym można ją założyć; zobaczysz wtedy odpowiednie powiadomienie. Dzięki opcji szybkiej podróży możesz w dowolnej chwili udać się do jednej z takich stacji, żeby zmienić skład swojej drużyny i jej wyposażenie lub też poszukać surowców do wydobycia.

Placówki

Osiągnięcie na planecie 40% zdatności pozwala zbudować na jej powierzchni placówkę. Placówki mają kluczowe znaczenie w procesie przystosowywania światów do zamieszkania, ponieważ wraz z nimi pojawiają się pierwsi koloniści, którzy mogą nawet zlecać ci misje. Na terenie każdej placówki znajduje się stacja badawcza, w której możesz tworzyć nowe przedmioty.

RADA: Korzystając z opcji szybkiej podróży możesz udać się do placówki, żeby wykonać te same czynności, co w stacji przesyłowej – zmienić skład drużyny, uzupełnić zaopatrzenie itd.

BONUSY ZDATNOŚCI: KOLONIŚCI

Przystosowanie planety do zasiedlenia może pozwolić ci wybudzić specjalne, przypisane do niej grupy kolonistów. Wiążą się z tym dodatkowe korzyści, których charakter zależy od cech danego świata.

DANE BADAWCZE

Prowadź badania, żeby zdobyć cenne informacje i zasoby. Z pokładu *Tempesta* możesz skanować całe planety; na powierzchni możesz skanować wyjątkowe formy życia i technologie, żeby dowiedzieć się więcej na ich temat i otrzymać punkty badań. Podczas swoich wypraw znaleźć możesz trzy rodzaje danych badawczych: z Drogi Mlecznej [technologia z tamtej galaktyki lub wygnańców]; z Helejosa [technologia kettów i angarów]; oraz Porzuconych [technologia Porzuconych].

Możesz wydawać swoje punkty danych w centrum badawczym [w placówce, stacji przesyłowej lub na pokładzie *Tempesta*], żeby odblokować nowe schematy i uzyskać dostęp do potężnych ulepszeń, które można będzie później wytworzyć [więcej w sekcji poświęconej tworzeniu na stronie 15].

GRUPY UDERZENIOWE

Odwiądź centrum badawcze, żeby wysłać w teren grupy uderzeniowe. To jednostki wojskowe, którym możesz przydzielić misje związane z walką, obroną lub eksploracją. Ukończenie każdej z tych misji zajmuje określoną ilość rzeczywistego czasu – kiedy grupa uderzeniowa wróci, dowiesz się, czy udało jej się wykonać zadanie. W razie porażki otrzymuje pewną ilość PD, natomiast sukces pozwala jej zdobyć znacznie więcej doświadczenia oraz specjalną nagrodę dla twojej postaci. Sprawdź misję, żeby dowiedzieć się, jakie nagrody za nią otrzymasz, od kredytów po rzadką broń i pancerze. Za wykonywanie tych misji otrzymasz też środki misji, które pozwolą ci zwerbować nowe grupy uderzeniowe, kupić im nowe wyposażenie lub nabywać przedmioty w trybie online [więcej w sekcji poświęconej trybowi online na stronie 26].

Grupy które zdobyły już nieco doświadczenia i osiągnęły określony poziom posiadają cechy, które odzwierciedlają ich umiejętności. Dla przykładu, jedna z twoich grup może mieć premię do wykonywania zadań po cichu, inna zaś może mieć w swoich szeregach rannego żołnierza. Mądrze dobieraj misje i pilnuj, żeby każda grupa potrafiła sprostać wyzwaniom, przed którymi może stanąć w przyszłości!

RADA: *Misje dla grup uderzeniowych są dostępne tylko przez pewien czas. Jeśli zobaczysz misję, która cię interesuje, zapamiętaj, jak długo będzie dostępna i wykonaj ją, zanim zniknie! Jeśli do tego dojdzie, zostanie ona zastąpiona przez nowe zadanie.*

MISJE APEX

Do wykonania niektórych misji grup uderzeniowych możesz oddelegować siły APEX. Jeśli skorzystasz z tej możliwości, możesz przejść bezpośrednio do trybu online, a twoja gra zostanie natychmiast zapisana, umożliwiając ci powrót do trybu dla jednego gracza po wykonaniu misji. Takie misje mają specjalne ustawienia, a kiedy przechodzisz je z innymi graczami, Ryder zdobywa w kampanii specjalne nagrody. Jak zwykle otrzymujesz też środki misji, które możesz wykorzystać zarówno w trybie online, jak też w trybie dla jednego gracza (więcej dowiesz się w sekcji poświęconej trybowi online).

TWORZENIE

Odwiedź stację badawczą, żeby zacząć odblokowywać schematy i tworzyć przedmioty, korzystając ze zdobytych wcześniej danych i zasobów. Możesz tu konstruować lepsze uzbrojenie i potężniejsze pancerze. Możesz nawet modyfikować swoją broń i kombinezony bojowe za pomocą ulepszeń, które drastycznie zmieniają sposób ich działania, tworząc zupełnie wyjątkowe przedmioty pasujące do twojego stylu gry.

BADANIA

W centrum badań wybierz opcję BADANIA, żeby zacząć wydawać punkty badań i odblokowywać schematy nowych broni i pancerzy. Znajdziesz tu też ulepszenia – rzadkie materiały, które możesz dodać do schematów, żeby zmodyfikować je w jakiś sposób lub uczynić je potężniejszymi.

Naciskaj **LB** i **RB**, żeby przełączać się między kategoriami obiektów, które możesz opracować. Po lewej znajdują się dostępne przedmioty; podświetl jeden z nich, żeby zobaczyć po prawej jego opis wraz z materiałami, które będą potrzebne, żeby go odblokować i informacjami dotyczącymi tego, ile z nich znajduje się już w twoim posiadaniu.

PRODUKCJA

Przejdź na ekran produkcji, żeby rozpocząć tworzenie przedmiotów. To właśnie tutaj możesz zobaczyć swoje schematy, niektóre opracowane dzięki twoim badaniom, a następnie zbudować dokładnie to, czego potrzebujesz. Podczas tworzenia przedmiotów możesz także dołączać do nich ulepszenia. W niektórych przypadkach możesz nawet skorzystać z więcej niż jednego ulepszenia, żeby zmodyfikować broń na kilka sposobów.

Zanim rozpoczniesz proces tworzenia, przejrzyj kategorie dostępnych przedmiotów, naciskając **LB** i **RB**. Pod ikonami wyświetla się liczba, która pokazuje, ile przedmiotów przypisanych do danej kategorii możesz wytworzyć.

Poruszaj **L**, żeby podświetlić przedmiot znajdujący się po lewej stronie ekranu i wyświetlić jego opis, materiały, które będą potrzebne, żeby go wytworzyć, a także informacje o tym, ile z tym materiałów już posiadasz. Możesz także nacisnąć **X**, żeby przyjrzeć się bliżej zasobom, które będą potrzebne do ukończenia tego projektu i dowiedzieć się, gdzie można je znaleźć. Kiedy zobaczysz przedmiot, który wzbudzi twoje zainteresowanie, naciśnij **A**, żeby rozpocząć proces tworzenia. Sprawdź, ile wyjątkowych rzeczy uda ci się stworzyć!

RADA: Jeśli zobaczysz informację, że w dziale produkcji nie posiadasz żadnych dostępnych projektów, przejdź na ekran badań i sprawdź, czy znajdują się tam jakieś przedmioty, które możesz odblokować. Kiedy już odblokujesz jeden z nich, wróć na ekran produkcji, żeby go wytworzyć!

WALKA

Niezależnie od twoich intencji, użycie siły może być w pewnych sytuacjach konieczne.

PODSTAWY

Podczas walki Ryder automatycznie chowa się za niskimi obiektami i przy narożnikach budynków, kiedy broń została już dobytą. Żeby otworzyć ogień, wychylając się zza osłony, pociągnij **LB**, żeby wycelować broń, a następnie pociągnij **RT**, żeby oddać strzał. Możesz też prowadzić ogień na ślepo, bez celowania, pociągając tylko **RT**. Taki ogień charakteryzuje się niższą celnością niż strzały mierzone, może to jednak być bezpieczniejsza opcja, kiedy w powietrzu świszczą kule przeciwnika!

Kompas, który znajduje się w górnej części ekranu pozwoli ci śledzić położenie wrogów podczas walki. Co więcej, nad głowami poszczególnych przeciwników w głównej części ekranu widoczne jest ich zdrowie (i tarcze, o ile je posiadają).

CZŁONKOWIE DRUŻYNY I WYPOSAŻENIE

Zanim opuścisz *Tempest* żeby wykonać misję, możesz wybrać broń do walki wręcz i uzbrojenie strzeleckie, które ze sobą zabierzesz. Może to być broń dowolnego typu – nie ma żadnych ograniczeń związanych z kategoriami uzbrojenia, które możesz zabrać! Podświetl miejsce na broń i naciśnij **A**, żeby je otworzyć, a następnie wybierz jedną z dostępnych broni, które znajdują się w lewej części ekranu.

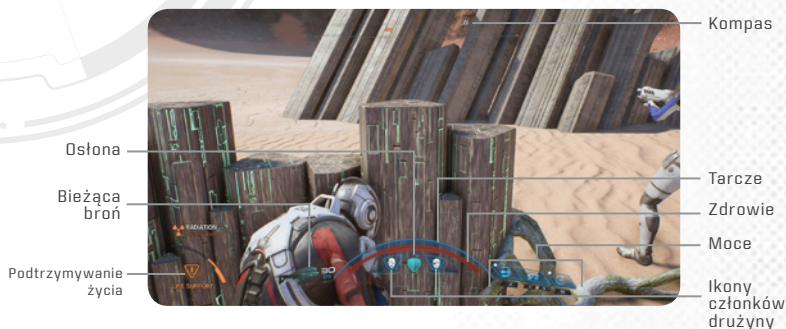
Pamiętaj, żeby uwzględnić wagę każdej broni, ponieważ wpływa ona na szybkość ładowania twoich mocy. Im cięższe twoje wyposażenie, tym dłużej ładują się twoje zdolności. W górnej części pierwszego ekranu wyposażenia możesz zobaczyć, w jaki sposób wybrane uzbrojenie wpływa na szybkość ładowania twoich mocy.

Kiedy zdecydujesz już, jaką broń chcesz ze sobą zabrać, za pomocą **LB** i **RB** dobierz odpowiedni pancerz, przedmioty jednorazowe i członków drużyny. Zawsze możesz mieć u swego boku dwóch towarzyszy; niektóre misje wymagają obecności konkretnego członka drużyny, inne zaś pozwalają ci wybrać obu z nich.

MODYFIKACJE

Kiedy wybierasz wyposażenie, naciśnij **X**, żeby dobrać sobie odpowiednie mody broni i fuzyjne mody pancerza. Mogą one wzmocnić twoją postać na wiele sposobów – na przykład zwiększając jej zdrowie lub poprawiając jej celność. Pamiętaj jednak, że mody fuzyjne mają swoje wady – premia do zdrowia może mieć negatywny wpływ na skuteczność twojego uzbrojenia. Wybierz mody, które pasują do twojego stylu gry!

WYŚWIETLACZ HUD



BIEŻĄCA BROŃ

Pozwala zobaczyć obecnie wykwapowaną broń, liczbę strzałów, które możesz oddać, zanim konieczne będzie jej przeładowanie, a także ogólny zapas amunicji do niej, po wyczerpaniu którego należy skorzystać z zasobnika z amunicją. Naciśnij **X**, żeby przeładować broń.

KOŁO BRONI

Naciśnij przycisk **Podglądu**, żeby otworzyć koło broni. Poruszaj **D**, żeby podświetlić broń, którą chcesz wykwapować. Możesz tu również zmienić profil, którego obecnie używasz.

SKOŃCZYŁA CI SIĘ AMUNICJA?

Kiedy skończy ci się amunicja do bieżącej broni, Ryder automatycznie przełączy się na inną broń. Możesz zmienić to ustawienie w Menu Pauzy > Gra > Ustawienia, jeśli chcesz, żeby twoja postać nie odkładała bieżącej broni niezależnie od okoliczności. Żeby uzupełnić wyczerpane zapasy amunicji, podejź do zasobnika z amunicją – na wszystkich umieszczono niewielkie światła, dzięki którym łatwo jest je odnaleźć.

TARCZA

Miej oko na niebieską tarczę, która znajduje się w dolnej części ekranu. Kiedy otrzymujesz obrażenia, twoja tarcza stopniowo się wyczerpuje – jeśli zniknie, każde kolejne trafienie będzie obniżać twoje zdrowie!

RADA: *Jeśli zauważysz, że twoja tarcza się wyczerpuje, zejdź na chwilę z linii ognia, żeby ją uzupełnić.*

ZDROWIE

Czerwony pasek znajdujący się w dolnej części ekranu wskazuje na poziom twojego zdrowia. Po wyczerpaniu twojej tarczy otrzymywane obrażenia będą go zmniejszały. Zdrowie można uzupełnić za pomocą zasobnika medycznego, a także w placówce lub stacji przesyłowej.

MOCE

Obecnie wyekwipowane moce widoczne są w prawym dolnym rogu ekranu. Liczba, która znajduje się przy mocy informuje, ile razy możesz ją wykorzystać, zanim skończą ci się ogniwa energetyczne. Moce bez liczb ładują się przez pewien czas same; podczas ładowania ikona mocy powoli się wypełnia, aż do momentu, w którym możliwe staje jej ponowne użycie.

RADA: *Nie wiesz, które z trzech dostępnych mocy są już naładowane? Sprawdź pasek ładowania mocy, czyli trzy wskaźniki, które ataczają twój celownik. Pojawiają się one zawsze wtedy, gdy jedna z twoich mocy musi się naładować i informują cię, ile czasu musi upłynąć, zanim dana moc będzie ponownie dostępna.*

OGNIWA ENERGETYCZNE

Jeśli skończą ci się ogniwa energetyczne, korzystanie z wymagającej ich mocy będzie niemożliwe. W takim wypadku należy uzupełnić ogniwa w zasobniku z amunicją. Liczba posiadanych ogniw determinuje, ile razy możesz użyć danej mocy – nie musisz czekać na koniec ładowania, możesz więc śmiało dać czadu!

OŚLONA

Jeśli w powietrzu zaczęły świastać kule, znajdź sobie osłonę! Osłony chronią cię przed ostrzałem z określonego kierunku, zwiększają twoją celność i pozwalają na znacznie szybszą regenerację tarcz.

RADA: *Poważnie, pamiętaj o osłonach! Strategiczne ich wykorzystywanie podczas wymiany ognia ma kluczowe znaczenie dla twojego przetrwania, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.*

PODRZYMYWANIE ŻYCIA

Pasek podtrzymywania życia pojawia się w lewym dolnym rogu ekranu, kiedy przebywasz w środowisku zagrażającym ludzkiemu życiu. Jeśli chcesz przeżyć, musisz je szybko opuścić [więcej dowiesz się w sekcji Walka z żywiołami na stronie 10]!

DOWODZENIE DRUŻYNĄ



Ikona pozwalająca wybrać pozycję obronną towarzysza

Twoi towarzysze potrafią radzić sobie sami, wiedzą więc, które moce pozwolą im pozbyć się przeciwników. Żeby wydać rozkaz obu towarzyszom w tym samym momencie, wskaż pozycję, której mają bronić – albo cel, który mają zaatakować – i naciśnij . Żeby przywołać swoich towarzyszy z powrotem do siebie, przytrzymaj . Jeśli chcesz wydać takie polecenie tylko jednemu ze swoich towarzyszy, naciśnij lub ; przytrzymaj odpowiedni przycisk, żeby dana postać do ciebie wróciła.

OSIĄGANIE KOLEJNYCH POZIOMÓW

Za każdym razem, gdy osiągniesz nowy poziom, na ekranie pojawi się stosowne powiadomienie. Otrzymujesz wówczas punkty umiejętności, za pomocą których możesz odblokować nowe umiejętności dla swojej postaci.

WYDAWANIE PUNKTÓW UMIEJĘTNOŚCI



Otwórz menu pauzy i wybierz opcję UMIEJĘTNOŚCI, żeby wydać swoje punkty umiejętności.

RADA: Jeśli kiedykolwiek zechcesz zainwestować swoje punkty umiejętności inaczej, po prostu odwiedź stację umiejętności na pokładzie Tempesta i zacznij od początku.

Po lewej wybierz WALKĘ, BIOTYKĘ lub TECHNOLOGIĘ, żeby zobaczyć, w jakie moce możesz zainwestować w każdej z tych kategorii. Walka poprawia siłę ognia, biotyka skupia się na czystych mocach biotycznych, technologia zaś związana jest z korzystaniem z omni-kłucza i innymi umiejętnościami technicznymi. Zestawiaj ze sobą moce z każdej z tych kategorii wedle własnego uznania, żeby stworzyć wyjątkowego Pioniera lub wyjątkową Pionierkę.

Kiedy zobaczysz moc, która ci odpowiada, poruszaj **L**, żeby ją podświetlić, a następnie naciśnij **A**, żeby zainwestować w nią punkty umiejętności. Za pierwszym razem po prostu ją odblokujesz, ale zainwestowanie większej liczby punktów pozwoli ci ją ulepszyć i zwiększyć jej potencjał. Pojawi się nowy ekran, na którym zobaczysz dostępne poziomy danej mocy wraz z informacją, ile punktów umiejętności kosztują; podświetl jeden z nich i naciśnij **A**, żeby go odblokować. Po osiągnięciu określonego poziomu mocy możesz wybrać jedną z dwóch dróg rozwoju tej umiejętności, co pozwoli ci dostosować ją do swojego stylu gry.

AUTOMATYCZNY AWANS

Jeśli nie chcesz wybierać swoich mocy samodzielnie, naciśnij **X**, a nowe punkty umiejętności zostaną automatycznie zainwestowane w moce. Możesz też włączyć lub wyłączyć automatyczny awans w menu Ustawienia – i to zarówno dla swojej postaci, jak też dla jej towarzyszy. Jeśli automatyczny awans zostanie włączony, wybrane postacie będą automatycznie wydawały punkty umiejętności przez resztę gry (lub dopóki nie wyłączysz tej opcji), uwalniając cię od konieczności robienia tego ręcznie.

PRZYDZIELANIE MOCY

Podczas walki możesz korzystać z maksymalnie trzech mocy przypisanych do **LB**, **RB** oraz **LB** + **RB**. Żeby wyekwipować moc, która ci się podoba, podświetl ją, naciśnij **Y**, a następnie wybierz przycisk (lub ich kombinację), do którego chcesz ją przydzielić.

Podczas kolejnego starcia po prostu naciśnij odpowiedni przycisk (lub ich kombinację), żeby użyć przypisanej do niego mocy!

RADA: Jeśli dysponujesz mocą, której trzeba wskazać cel (taką jak Lanca biotyczna), zalecamy przydzielenie jej do **LB** lub **RB**, żeby ułatwić ci korzystanie z kontrolera podczas celowania. Jeśli przydzielisz taką moc do kombinacji **LB** + **RB**, będzie ci znacznie trudniej wskazać jej cel!

AWANSOWANIE TOWARZYSZY

Twoi towarzysze także otrzymują punkty umiejętności, kiedy awansują na wyższy poziom. Pamiętaj, żeby zaznaczyć każdego z towarzyszy na ekranie umiejętności i zainwestować zdobyte punkty w nowe moce. Ukończenie misji lojalnościowej dla towarzysza odblokowuje najwyższy poziom jego lub jej umiejętności. Otwórz menu pauzy i wybierz **DZIENNIK > SOJUSZNIICY I ZWIĄZKI**, żeby zapoznać się z misjami lojalnościowymi i innymi zadaniami, które mają osobiste znaczenie dla Rydera/Rydera lub członków załogi.

Możesz też po prostu nacisnąć **X**, żeby automatycznie awansować towarzysza.

PROFILE

Inwestując punkty umiejętności w każdą z kluczowych kategorii – walkę, biotykę i technologię – odblokujesz profile oparte na swoich wyborach. Na przykład jeśli postanowisz zainwestować je w moce biotyczne, możesz odblokować w pewnym momencie profil adepta. W ten sposób SAM przystosowuje cię do różnych rodzajów walki. Otwórz menu pauzy i wybierz PROFILE, żeby je zobaczyć [jeśli nie jest to twoja pierwsza gra z serii *Mass Effect™*, możesz rozpoznać w nich dawne klasy postaci].

Na poziomie ekranu profili w każdej chwili możesz wybrać dowolny odblokowany profil, żeby uzyskać dostęp do wyjątkowych wzmocnień, które oferuje. Nigdy nie musisz ograniczać się do jednego profilu; przełączaj się między nimi, żeby dostosować się do sytuacji! Możesz nawet otworzyć menu pauzy podczas walki, żeby wybrać nowy profil i wrócić do boju z nowymi wzmocnieniami.

Jeśli nadal będziesz inwestować swoje punkty umiejętności w odpowiedni sposób, awansujesz swoje profile na wyższy poziom, dzięki czemu staną się jeszcze potężniejsze.

RYDER I TWOJE WYBORY

Decyzje, które podejmujesz w *Mass Effect™: Andromeda* mają wpływ na sposób, w jaki rozwija się fabuła, zdanie innych postaci na twój temat i skuteczność, z jaką wypełniasz swoją misję. Kiedy musisz dokonać jakiegoś wyboru, na ekranie pojawia się koło dialogowe; poruszaj **D**, żeby podświetlić jedną z dostępnych opcji, a następnie naciśnij **A**, żeby ją wybrać.

WYBÓR TONU

Opcje tonu pozwalają ci kształtować osobowość swojej postaci. Twój Ryder będzie wyjątkowo emocjonalny czy też będzie potrafił zachować zimną krew niezależnie od okoliczności? Czy twoja Ryder najpierw myśli, a dopiero potem działa – czy raczej odwrotnie?

Możesz wybierać między tonem emocjonalnym, logicznym, luźnym i profesjonalnym. Twoja postać może też zyskać ton impulsywny w zależności od tego, jak często będzie przerywać rozmowy akcjami fabularnymi. Nie wszystkie dialogi pozwalają postawić na dowolną z tych opcji, choć w przypadku decydujących momentów i ważnych decyzji zawsze jest taka możliwość.

RADA: *Zajrzyj do swojego leksykonu z poziomu menu pauzy, żeby sprawdzić ton swojego Rydera wyznaczony na podstawie dokonywanych do tej pory wyborów. Możesz tu też zobaczyć, jak wyglądają twoje relacje z innymi postaciami i zapoznać się z listą istotnych decyzji fabularnych.*

AKCJE FABULARNE

Czasami na ekranie pojawia się podpowiedź pozwalająca na podjęcie akcji fabularnej. Żeby to zrobić, naciśnij w wyznaczonym momencie odpowiedni przycisk (choć możesz też zignorować taką możliwość). Niezależnie od tego, czy wykorzystasz tę okazję, czy też nie, twoja decyzja będzie miała swoje konsekwencje. Im częściej podejmujesz takie działania, tym bardziej impulsywny staje się ton twojej postaci.

DZIENNIK

Otwórz menu pauzy i wybierz DZIENNIK, żeby być na bieżąco ze swoimi misjami. Wybierz dowolną bieżącą misję, żeby śledzić ją na swojej mapie i kompasie.

Operacje priorytetowe

Ważne misje związane z głównym wątkiem fabularnym, które musisz ukończyć, żeby doprowadzić podróż Ryder/Rydera do końca.

Sojusznicy i związki

Ukończ te misje dodatkowe, żeby zapewnić sobie lojalność swoich towarzyszy i zgłębić kluczowe wątki poboczne.

Zadania w Helejosie

W każdym sektorze przestrzeni kosmicznej znajdziesz inne zadania, których ukończenie pozwoli ci zbadać gromadę Helejosa i uczynić planety bardziej przyjaznymi dla istot żywych.

Zadania dodatkowe

Różne zadania związane z budowaniem kolekcji, tworzeniem, wydobywaniem i innymi zajęciami.

Ukończone misje

Przejrzyj misje, które zostały już ukończone.

LOJALNOŚĆ DRUŻYNY

Żeby odblokować najwyższy poziom umiejętności towarzysza, musisz najpierw zapewnić sobie jego lub jej lojalność. Zwerbuj towarzysza, poznaj dobrze dzięki rozmowom, a następnie ukończ stosowną misję lojalnościową, żeby zasłużyć sobie na jego lub jej zaufanie. W niektórych przypadkach przyjaźń może przerodzić się w romans – o ile tego zechcesz. Misje lojalnościowe znajdziesz w swoim dzienniku, w pozycji Sojusznicy i związki.

GRA ONLINE

Graj w trybie współpracy ze swoimi znajomymi lub innymi posiadaczami gry *Mass Effect: Andromeda* dzięki opcji automatycznego dobierania graczy. Możesz dołączać do gier w trybie online z poziomu menu głównego i menu pauzy lub misji APEX, które pojawiły się podczas twojej kampanii dla jednego gracza.

POZIOMY TRUDNOŚCI

W trybie online dostępne są trzy poziomy trudności, od brązowego [najłatwiejszego] do złotego [stanowiącego największe wyzwanie]. Możesz wybrać poziom trudności na początku każdej szybkiej i własnej gry.

SZYBKĄ GRA

Wybierz SZYBKĄ GRĘ, żeby zagrać z automatycznie dobranymi graczami.

WŁASNA GRA

Chcesz zagrać ze znajomymi? Wybierz WŁASNĄ GRĘ, żeby utworzyć prywatną poczekalnię, do której możesz ich później zaprosić.

Najpierw musisz zdefiniować ustawienia swojej gry – możesz wybrać poziom trudności, mapę, a nawet przeciwnika, z którym będziecie walczyć. Kiedy już znajdziesz się w poczekalni, wybierz otwarte miejsce i, na następnym ekranie, znajomego, którego chcesz zaprosić.

Gra jest przeznaczona dla czterech graczy, więc jeśli masz mniej niż trzech znajomych, po prostu zaproś ich do gry, a następnie przełącz ją z prywatnej na publiczną. Dzięki temu system dobierania graczy wypełni wolne miejsca w twoim oddziale.

WYBÓR POSTACI

Wybierz postać, którą chcesz grać w trybie online. Na początku dostępnych jest tylko kilku ludzi, ale wraz z osiąganymi postępami w rozgrywce online odblokujesz więcej postaci, w tym także obcych!

Podświetl postać, żeby po prawej stronie ekranu wyświetliły się informacje o niej. Naciśnij **X**, żeby sprawdzić, jakie posiada umiejętności, a jeśli nie używasz jej po raz pierwszy, możesz także podnieść ich poziom. Kiedy znajdziesz już postać, która ci odpowiada, naciśnij **A**, żeby wybrać ją przed następną grą.

MODYFIKOWANIE POSTACI

Wybierz wyposażenie i pancerz dla swojej postaci. Podświetl puste miejsce i naciśnij **A**, a następnie wybierz broń lub pancerz, który chcesz w nim umieścić.

PRESTIŻ

Kiedy grasz jakąś postacią w trybie online, zdobywasz PD, za pomocą których możesz odblokować dodatkowe parametry. W zależności od klasy mogą one na przykład przyspieszać regenerację zdrowia albo podnosić maksymalny poziom tarcz. Kiedy zdobędziesz już odpowiednią ilość PD prestiżu dla danego parametru, stanie się on dostępny dla wszystkich twoich postaci w trybie online. Jeśli na przykład grasz postacią, która posiada premię do zdrowia, zdobywając na niej odpowiednią liczbę PD prestiżu sprawisz, że wszystkie twoje postacie będą miały wyższe zdrowie!

Otwórz ekran PRESTIŻU, żeby zobaczyć, ile brakuje ci do odblokowania konkretnych parametrów dodatkowych.

WYZWANIA

Na ekranie prestiżu wybierz opcję WYZWANIA, żeby przejść do specjalnych zadań, które pozwolą ci zdobyć dodatkowe nagrody w trybie online *Mass Effect: Andromeda*. Ukończenie pomniejszego wyzwania – które może polegać na przykład na zadaniu określonej ilości obrażeń, reanimowaniu towarzyszy czy zaliczeniu określonej liczby zabójstw za pomocą konkretnej broni – pozwala zdobyć punkty, za pomocą których możesz ukończyć główne wyzwania. Za ukończenie głównych wyzwań otrzymuje się nagrody, takie jak specjalne sztandary i tytuły.

Możesz też sprawdzić swoją pozycję w rankingu wyzwań i porównywać swoje wyniki z wynikami znajomych, graczy z okolicy albo z całego świata.

GRUPY UDERZENIOWE

Patrz misje APEX, które dostępne są również w ramach kampanii dla jednego gracza. Podświetl misję, żeby po prawej stronie ekranu zobaczyć informacje o niej, łącznie z jej cechami, nagrodami i czasem, który grupa uderzeniowa będzie musiała przeznaczyć na jej wykonanie.

Możesz tu zdecydować, czy wolisz wybrać i wystać jedną ze swoich grup uderzeniowych, naciskając **A**, czy raczej ukończyć misję samodzielnie w trybie online, naciskając **Y**. Takie misje dla wielu graczy charakteryzują się nietypowymi ustawieniami lub nawet mapami; wśród nagród za ich wykonywanie znajdziesz środki misji i specjalne nagrody dla twojej postaci w trybie dla jednego gracza.

SKLEP

Otwórz SKLEP, żeby przeglądać i kupować pakiety, przedmioty i nagrody. Dostępne kredyty i środki misji są widoczne w prawym górnym rogu ekranu, dzięki czemu zawsze wiesz dokładnie, ile możesz wydać. Jeśli dysponujesz odpowiednimi środkami, podświetl przedmiot, na którym ci zależy, i naciśnij **A**, żeby dokonać zakupu.

WALUTA

KREDYTY

Kredyty otrzymuje się za partie rozgrywane w trybie online. Możesz je wydawać na pakiety kart, które zawierają przedmioty jednorazowe, broń, nowe postacie i inne przedmioty, z których korzystać mogą twoje postacie przeznaczone do gry online. Pakiety kart wyższej jakości zawierają gwarantowaną zawartość. Możesz na przykład zdobyć pakiet, w którym znajduje się przynajmniej jedna rzadka broń. Nie dowiesz się jednakże, co konkretnie dostaniesz, dopóki nie otworzysz swojego pakietu!

RADA: Możesz też kupować przedmioty ze sklepu za prawdziwe pieniądze.

ŚRODKIMISJI

Za przechodzenie misji APEX wraz z innymi graczami otrzymuje się środki misji. Zdobywa się je również za wysyłanie grup uderzeniowych na misje w trybie dla jednego gracza.





Możesz korzystać z tych środków zarówno w trybie kampanii, jak też w trybie online. W trybie kampanii służą one do werbowania nowych grup uderzeniowych i kupowania lepszego sprzętu dla już istniejących grup. W trybie online możesz wydawać je na konkretne przedmioty ze sklepu, dzięki czemu nie musisz polegać wyłącznie na pakietach kart, których zawartość jest zawsze losowa.


ROZGRYWKA



Gry w trybie online w *Mass Effect: Andromeda* podzielone są na siedem fal. Podczas każdej z nich musisz walczyć wrogami, ale podczas trzeciej i szóstej fali musisz dodatkowo wykonać specjalne zadanie, takie jak hakowanie czy obrona punktu orientacyjnego. Po wykonaniu zadania wyznaczonego w danej fali otrzymasz wyraźną za pomocą gwiazdek ocenę, która na podstawie twojej skuteczności wskazuje, jaki poziom udało ci się osiągnąć. Ostatnia fala każdej gry to fala ewakuacyjna, podczas której musisz dotrzeć do punktu ewakuacyjnego w jednym kawałku!

RADA: Najwięcej nagród otrzymuje się za ukończenie fali trzeciej i szóstej – a także za wytrwanie do końca gry! Postaraj się wytrzymać tak długo, jak to możliwe.

Na swoim wyświetlaczu HUD zobaczysz swoją broń, zdrowie i tarcze, dokładnie jak w trybie dla jednego gracza. Jednakże znajdujące się w lewym dolnym rogu ekranu ikony przypisane do przycisków kierunkowych powiązane są ze specjalnym zaopatrzeniem trybu online; naciśnij , żeby uzupełnić zdrowie i tarcze, , żeby uzupełnić amunicję i ogniwa energetyczne, , żeby przygotować wyrzutnię Kobra lub , żeby reanimować się, kiedy się wykrwawiasz. Z każdego z tych przedmiotów możesz skorzystać ograniczoną liczbę razy w ciągu jednej gry, musisz więc rozsądnie dobierać takie momenty!

Miej oko na swój wyświetlacz HUD i postaraj się zapamiętać, gdzie na polu bitwy znajdują się zasobniki z amunicją i twoi towarzysze. Pomiedzy falami biegnij do zasobników, żeby uzupełnić swoje zapasy. Towarzyszy, którzy zostali powaleni podczas bitwy można przez pewien czas reanimować, przytrzymując . Gracze, którzy zostali powaleni i umarli, zanim ktoś ich reanimował, przechodzą w tryb obserwatora, w którym muszą pozostać aż do trzeciej lub szóstej fali, lub do końca gry, jeśli doszło do tego w trakcie fali ewakuacyjnej.

Po zakończeniu gry zobaczysz ekran z informacją, ilu PD brakuje każdemu z graczy do osiągnięcia kolejnego poziomu. Doświadczenie zdobyte podczas gry dzielone jest między wszystkich członków oddziału. W dolnej części ekranu możesz sprawdzić swoje postępy na drodze do awansu na wyższy poziom oraz aktualną premię wynikającą z prestiżu.

GWARANCJA

Uwaga: niniejsza gwarancja nie dotyczy produktów pobranych przez internet.

OGRANICZONA GWARANCJA

Electronic Arts gwarantuje nabywcy tego produktu będącego oprogramowaniem komputerowym, że nośnik, na którym oprogramowanie jest nagrane, jest wolny od wad materiałowych i produkcyjnych przez okres 90 dni od daty zakupu. W tym okresie wadliwe nośniki będą wymieniane, jeśli oryginalny produkt zostanie zwrócony na adres: **Electronic Arts Polska sp. z o.o., 02-672 Warszawa, Domaniewska 34A; Polska**, wraz z datowanym potwierdzeniem zakupu, opisem wady, wadliwym nośnikiem i adresem zwrotnym nadawcy. Gwarancja ta nie ma zastosowania do oprogramowania jako takiego, które dostarczane jest „tak jak jest”, ani do nośników, które zostały nieprawidłowo użyte, zniszczone lub zużyte.

POTRZEBUJESZ POMOCY?

Zespół pomocy technicznej EA jest zawsze dostępny - w każdym miejscu i o każdej porze. Kontakt z naszymi ekspertami jest możliwy zarówno w sieci, jak i za pośrednictwem forów społecznościowych, czatów oraz przez telefon.

POMOC W SIECI

Artykuły pomocy oraz Najczęściej Zadawane Pytania (FAQs) dostępne są na stronie help.ea.com/pl. Strona jest codziennie aktualizowana, toteż warto odwiedzać ją w sprawie najświeższych problemów i rozwiązań.

POMOC TELEFONICZNA

Konsultanci telefoniczni dostępni są od poniedziałku do piątku w godzinach 12:00 – 21:00 pod numerem **+48 223 970 840** (opłata zgodna z cennikiem operatora).