

Mass Effect: Andromeda

Przewodnik

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Mass Effect: Andromeda Przewodnik

autor: Jacek "Stranger" Hałas & Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. **Wszelkie prawa zastrzeżone.**

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-376-1

Producent BioWare Corporation, Wydawca Electronic Arts Inc., Wydawca PL Electronic Arts Polska
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	4
Bohater	5
Tworzenie postaci	5
Rozwój postaci	7
Trening postaci	9
Biotyk (Biotic)	9
Technik (Technician)	10
Dowódca (Leader)	11
Narwaniec (Scrapper)	12
Agent (Operative)	13
Ochrona (Security)	14
Profile postaci	15
Informacje ogólne	15
Żołnierz (Soldier)	17
Inżynier (Engineer)	18
Adept	20
Strażnik (Sentinel)	22
Szturmowiec (Vanguard)	24
Szpieg (Infiltrator)	26
Odkrywca (Explorer)	28
Romanse	30
Z kim można romansować?	30
5 porad związanych z romansowaniem	31
Liam Costa	32
Cora Harper	34
Vetra Nyx	36
Peebee	37
Jaal Ama Darav	39
Suvi Anwar	40
Nakmor Drack	41
Gil Brodie	42
Avela Kjar	43
Reyes Vidal	44
Keri T'Vessa	45
FAQ - Często zadawane pytania	46
Miniaturowe modele do kajuty kapitańskiej	46
Na co wpływa waga przedmiotów?	54
Jak zwiększyć udźwig bohatera?	55
Czym są i jak pozyskać dane badawcze?	57
Dlaczego nie mogę wejść do ekranu Grup Uderzeniowych?	59
Jak nałożyć modyfikacje na broń i pancerz?	61
Jak zmienić strój postaci?	62
Jak zmienić skład drużyny?	64
Jak zdobyć wszystkich towarzyszy	65
Jak zbierać surowce przy pomocy pojazdu NOMAD?	66
Skąd pozyskiwać dane badawcze?	69
Skąd pozyskiwać materiały do tworzenia sprzętu?	70
Skąd brać kredyty?	72
Jak zdobyć Kapsuły Kriogeniczne?	73
Jak zresetować wydane punkty umiejętności?	74
NOMAD - które ulepszenia najpierw?	77
Jak ujawnić ukryte skarby na planetach?	78
Jakie Kriokapsuły otwierać najpierw, a których unikać?	79
Jak działają Mody Fuzyjne i skąd je wziąć?	82
Skażenie planety i jak je zmniejszyć?	83

Jak działa nowa gra plus?	84
Jak zwiększyć pojemność plecaka postaci?	85
Jak zwiększyć ilość przenoszonych broni?	86
Jak zwiększyć ilość przenoszonych przedmiotów jednorazowych?	87
Jak odblokować pancerz N7?	88
Podstawy rozgrywki	90
Porady ogólne	90
Grupy uderzeniowe	97
Zdatność Andromedy (PZA)	100
Zdatność planet	102
Kombinacje - nakładanie i detonacja	104
Ekwipunek	107
Zdobywanie i opracowywanie schematów	107
Tworzenie ekwipunku	109
Ulepszanie ekwipunku	111
Dekonstrukcja i rozkładanie przedmiotów	113
Galaktyka	115
Gromada Helejosa	115
Trofea i osiągnięcia	132
Lista trofeów	132
APEX	141
Cios poniżej pasa (Sucker Punch)	142
Ekspert od wybuchów (Pyrotechnics Expert)	144
Krótka piłka (Fastball)	145
Kunsztowne zagranie (Craftsmanship)	147
Pełna moc (Full Roster)	148
Przełamując lody (Icebreaker)	149
Skok w dal (Long Distance Jump)	151
Szturmowa niespodzianka (Vanguard Surprise)	153
Twarde lądowanie (Rough Landing)	154
W zawieszeniu (Hang Time)	155
Aneks	157
Sterowanie	157
Wymagania sprzętowe	171

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Przewodnik do gry *Mass Effect: Andromeda* oferuje przede wszystkim różnorakie **porady** pomocne w zrozumieniu jej zasad. Na kolejnych stronach przewodnika znalazły się podpowiedzi między innymi do takich tematów jak **staczanie walk**, **eksploracja galaktyki i powierzchni planet**, **odbywanie rozmów z postaciami niezależnymi**, **rekrutowanie członków drużyny** czy **wytwarzanie przedmiotów**.

Odrębny rozdział przewodnika wydzielony został na potrzeby opisu **utworzenia i rozwoju postaci**. Znajdują się w nim informacje na temat **dostępnych umiejętności i profili**. Rozdział ten oferuje również **sugerowane buildy**, dzięki którym prowadzenie rozgrywki stanie się prostsze. Przewodnik uzupełniają takie rozdziały jak **zestawienie wszystkich dostępnych trofeów** (wraz ze szczegółowymi informacjami o sposobach ich odblokowania) czy **najczęściej zadawane pytania** (np. jak szybko awansować na wyższe poziomy doświadczenia, gdzie odnajdywać surowce do craftingu, jak rozwiązywać zagadki Porzuconych czy jaką drogę obrać przy ulepszaniu Nexusa i Nomada).

Mass Effect: Andromeda to czwarta część niezwykle popularnej serii RPG-ów akcji. Fabuła tej gry rozgrywa się wiele lat po wydarzeniach z oryginalnej trylogii i nie jest bezpośrednio powiązana z historią o Żniwiarzach z trylogii o przygodach komandora Sheparda. W nowej produkcji przenosimy się do tytułowej galaktyki Andromeda gdzie czekają na nas zupełnie nowe rzeczy do odkrycia i gdzie napotykamy nieznanne wcześniej zagrożenia, którym musimy stawić czoła.

Jacek "Stranger" Hałas & Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Bohater

Tworzenie postaci

Proces tworzenia postaci głównego bohatera w Mass Effect Andromeda znacząco różni się od tego, który znamy z poprzednich części serii. Jest tu, co prawda, możliwość dostosowania wyglądu (bądź trzymania się przygotowanych postaci przez twórców) czy płci, jednak jest jedna zasadnicza różnica - w Andromedzie nie ma już znanego z poprzednich części systemu klas, jak Adept, Infiltrator i tak dalej. Zamiast tego mamy prawie kompletną (o czym za moment) dowolność w doborze umiejętności.

W rozdziale tym zapoznasz się ze wszystkim, co związane jest z procesem tworzenia postaci - jak wygląd twojej postaci, jak i bliźniaka wpłynie na wygląd Aleca Rydera (ojca dwójki bohaterów), a także poznasz szczegółowe informacje dotyczące wszystkich 6 dostępnych na starcie treningów i jakie są konsekwencje ich wyboru.

Uwaga - pamiętaj, iż przedstawione w dalszej części informacje to tylko ogólne wytyczne. Nic nie stoi na przeszkodzie, by z postaci z treningiem Ochrona (Security) zrobić 100-procentowego Biotyka.

Wybór płci i wyglądu



W oknie tworzenia postaci ustawić można wygląd zarówno postaci sterowanej przez gracza, jak i jej bliźniaka.

Na początku przygody dostosować możesz wygląd zarówno swojego bohatera, jak i bliźniaka. Każdy więc może stworzyć swojego własnego potworka, nieznacznie zmodyfikować tylko rysy twarzy, wykorzystać jeden z kilkunastu gotowych schematów, czy próbować swoich sił w stworzeniu postaci, która wyglądem przypomina Sheparda z części 1-3.

Co ciekawe, wygląd pary bliźniaków wpływa na coś jeszcze - na to, jak wyglądać w grze będzie ich ojciec, Alec Ryder. Pozostawiając wygląd postaci w ustawieniu domyślnym, takim jak przygotowali twórcy, nie wpłyniesz w żaden sposób na wygląd ojca, gdyż gra również wykorzysta domyślne ustawienia. Jeśli jednak stworzysz swoją własną postać, a także zmodyfikujesz wygląd bliźniaka, **wygląd rodziciela także ulegnie zmianie - będzie on posiadał cechy obu z dzieci Ryder**, jak znaki szczególne na twarzy, karnację, czy kolor włosów. Jednakże, jeśli stworzysz bliźniaki, które zupełnie będą odbiegać od siebie wyglądem, gra jako wzór weźmie postać, którą steruje gracz.

Sam wybór płci nie wpływa znacząco na rozgrywkę - nie czekają cię żadne inne zadania czy zwroty akcji. Jedyna rzecz, na którą płeć na bezpośredni wpływ to postacie, z którymi można romansować - o tym przeczytasz zarówno w dziale FAQ "Z kim można romansować?", jak i w rozdziałach poświęconych romansowaniu z konkretnymi postaciami.

Wybór treningu

Wybór treningu to bardzo ważna decyzja, jaką podejmuje się już na początku przygody z *Mass Effect Andromeda*. Mimo, iż gra nie posiada systemu klas znanego z trylogii, trening znacząco wpływa na to, jak kształtować będzie się rozwój twojej postaci, szczególnie pierwsze 10-15 godzin zabawy.

Typ treningu nie wpływa na to, jakich broni będziesz używać, ile twoja postać będzie mieć na starcie punktów zdrowia / tarcz, gotówki czy umiejętności, gdyż to pozostaje niezmiennie. Zmieniają się natomiast **zdolności, z jakimi wystartujesz i do jakich będziesz mieć dostęp już po awansowaniu na drugi poziom**. Zwrócić uwagę należy szczególnie na to drugie, gdyż spora część zdolności w grze wymaga zainwestowania 9 punktów w dane drzewko umiejętności (do wyboru są trzy: Walka, Biotyka i Technologia - więcej o tym poczytasz w rozdziale poświęconym rozwojowi postaci) by móc w ogóle z nich korzystać.

Wybierając odpowiedni trening możesz więc zyskać dostęp do potężnych zdolności, które odblokujesz już na 2 poziomie doświadczenia (gdy zyskasz punkty do rozdysponowania) - w przeciwnym razie będzie trzeba awansować postać przynajmniej na 5 poziom i zainwestować aż 9 punktów w dane drzewko.

W dalszej części rozdziału znajdziesz opis wszystkich 6 możliwych treningów do wyboru: **Ochrona** (Security), **Biotyk** (Biotic), **Technik** (Technician), **Dowódca** (Leader), **Narwaniec** (Scrapper) i **Agent** (Operative). Każda z nich daje dostęp do zdolności początkowej, czyli tej, którą postać będzie mieć na wyposażeniu od początku rozgrywki i odblokowanych, czyli tych, które normalnie wymagają zainwestowania przynajmniej 9 punktów, a które dla nich są darmowe.

Uwaga - mimo, iż da się zresetować punkty umiejętności i przydzielić je do całkiem innych mocy, treningu nie da się zmienić. Wybrany na początku gry pozostanie bez zmian do jej ukończenia - zastanów się więc dobrze, który chcesz wybrać!

Rozwój postaci



Okno rozwoju postaci gracza.

Rozwój postaci w Mass Effect Andromeda jest dość specyficzny - nie uświadczymy tu punktów atrybutów, takich jak siła, zręczność, czy inteligencja, które znaleźć można w innych grach RPG. W tej produkcji rozwój postaci opiera się na rozdysponowywaniu punktów umiejętności, które zdobywa się wraz z awansowaniem na kolejne poziomy. Na początku otrzymywać będziesz 3 punkty na poziom, wartość ta jednak potem wzrośnie. Punkty umiejętności powiązane są także z Profilami - opisane zostały one w oddzielnym rozdziale tego poradnika.

Każdy ze zdobytych punktów umiejętności rozdysponować można w jednym z trzech drzewek umiejętności:

- **Walka (Combat)** - zdolności z tego drzewka skupiają się wokół obrażeń fizycznych. Dzięki nim można ciskać we wroga granatami, rozstawiać miny, czy ustawiać barykady, za którymi schowają się członkowie drużyny. Co więcej, jest tutaj sporo zdolności pasywnych, powiązanych z każdym typem broni dostępnym w grze - inwestowanie w nie pozwala znacząco zwiększyć skuteczność konkretnych broni, czy zmniejszyć ich wagę. Drzewko to przeznaczone jest w głównej mierze dla graczy, którzy preferują brutalną siłę i wykorzystanie broni palnych, a nie nękanie wroga przy pomocy zdolności.
- **Biotyka (Biotics)** - pozwala na korzystanie ze zdolności biotycznych, które w dużym uproszczeniu porównać można do typowych zaklęć z gier RPG, czy rozmaitych wariantów telekinezy. Dzięki biotyce, będziesz w stanie przemieszczać wrogów, wytwarzać fale uderzeniowe, czy nawet studnie grawitacyjne, które zawieszają przeciwników w powietrzu. Dodatkowo, zdolności pasywne tego drzewka pozwalają na zwiększenie skuteczności tarcz czy powiększenie udźwigu postaci. Zdolności z tego drzewka są skuteczne przede wszystkim przeciwko wrogom bez tarcz i pancerzy.
- **Technologia (Tech)** - Technologia to niejako "technologiczny odpowiednik Biotyki". Zdolności z tej grupy pozwalają przeciążać wrogów, zadawać im obrażenia i nakładać efekty związane z żywiołami (ogień, lód), czy rozstawić wieżyczkę obronną. Sporo ze zdolności z tej grupy przebija wrogi pancerz i/lub tarcze, przydają się więc przeciwko odpornym i ciężko opancerzonym celom. Zdolności pasywne z kolei pozwalają zwiększać obrażenia zadawane przez umiejętności z tego drzewka, czy skracać ich czasy odnowienia, a także znacząco zwiększyć udźwig postaci.