

Link do produktu: <https://www.it7.pl/mass-effect-andromeda-p-6184.html>

MASS EFFECT ANDROMEDA

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	PS4-GU0097
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Kanadyjskie studio BioWare znane jest miłośnikom konsol PlayStation głównie dzięki seriom [Dragon Age](#) oraz [Mass Effect](#). Opisywana tutaj *Andromeda* stanowi czwartą odsłonę cyklu *Mass Effect*, a za jej powstanie odpowiada zespół BioWare Montreal, mający na swoim koncie m.in. tryb multiplayer i DLC do [Mass Effect 3](#). Jest to szczególna odsłona serii, ponieważ stanowi ona tzw. „nowy start” dla całej marki, zrywając z dotychczasowym bohaterem – kultowym komandorem Shepardem, a także zmieniając miejsce i czas, w jakich toczy się akcja.

Edycja przeznaczona na PlayStation 4 została wzbogacona o wykorzystanie możliwości jej potężniejszej wersji – PlayStation 4 Pro. Gracze mogą dokonać wyboru pomiędzy rozdzielczością 4K lub standardowym 1080p – wybór tego drugiego owocuje wyższym poziomem detali. Jeśli zaś chodzi o samą zawartość, pozycja oferuje dokładnie to samo, co wersja na komputery osobiste i konsolę Xbox One.

Fabula

Siłę napędową fabuły *Mass Effect: Andromeda* stanowi tak zwana „Inicjatywa Andromeda” rozpoczęta w 2176 roku, a więc na siedem lat przed pierwszym kontaktem ze Żniwiarzami. **Celem przedsięwzięcia, w które oprócz ludzi zaangażowały się pozostałe rasy zamieszkujące Drogę Mleczną, była budowa Ark – potężnych statków kosmicznych transportujących przedstawicieli poszczególnych gatunków do tytułowej galaktyki Andromedy.** Zadaniem, jakie ciąży na ekspedycji, jest nie tylko zbadanie nowego, tajemniczego świata, lecz także podjęcie próby odnalezienia nowego domu oraz szybszego sposobu na podróżowanie pomiędzy galaktykami. Łączność między Arkami zapewnia tak zwany Nexus – gigantyczna, centralna jednostka, funkcjonująca podobnie jak znana fanom serii Cykada. Na pokładzie każdej z Ark znajdują się tak zwani Pionierzy – elita spośród oddanych sprawie żołnierzy. Ich zadaniem jest zbadanie planet zdolnych do zamieszkania oraz ewentualne nawiązanie pierwszego kontaktu z natywnymi rasami galaktyki Andromedy. **W trakcie trwającej ponad sześćset lat podróży członkowie wyprawy przebywali w stanie hibernacji – nie mają zatem pojęcia o wydarzeniach, jakie rozegrały się w Drodze Mlecznej pod ich nieobecność.**

Główni bohaterowie *Mass Effect: Andromeda* to Sarah oraz Scott Ryder – dzieci Aleca Rydera, Pioniera Arki Hyperion, a przy tym legendarnego członka programu N7, który wstąpił się uczestnictwem w podróży przez pierwszy odnaleziony przez ludzkość przekaznik masy – urządzenie umożliwiające podróżowanie do najdalszych zakątków Drogi Mlecznej z prędkością nadświetlną. **Wybór protagonisty dokonany przed rozpoczęciem właściwej zabawy rzutuje na niektóre przedstawione w grze wydarzenia, podobnie jak podejmowane przez nas decyzje** – w trakcie rozmów z postaciami niezależnymi często przychodzi nam rozstrzygać o tym, jak wybrnąć z trudnych sytuacji. W przeciwieństwie do wcześniejszych części serii, w grze nie zaimplementowano odzwierciedlającego poczynania bohatera podziału na „idealistę” i „renegata”. Zamiast tego dylematy moralne nabrały odcieni szarości, a w rozmowach decydujemy się na wybranie jednego z tonów wypowiedzi.

Podobnie jak miało to miejsce w poprzednich odsłonach cyklu, **fabuła gry, wzbogacona w trakcie zabawy o liczne zwroty akcji, prezentowana jest z odpowiednim rozmachem.** Oprócz głównego wątku, gracz ma możliwość wzięcia udziału w rozmaitych wydarzeniach pobocznych – w ten sposób może nie tylko poznać losy rekrutowanych w toku rozgrywki członków drużyny i budować z nimi głębsze relacje, lecz także odkryć historię odwiedzanych planet, a także **zapoznać się z nowymi rasami – na czele z wrogimi Kettami oraz nieufnymi angarami.**

Mechanika

Zgodnie z duchem serii, w *Mass Effect: Andromeda* akcja prezentowana jest w perspektywie trzecioosobowej (TPP). Rozgrywka wspiera się na kilku filarach, z których najważniejszym jest eksploracja nowej galaktyki. **Poszukiwanie tak zwanych „Złotych Światów”, czyli miejsc nadających się do zasiedlenia, gracz uskutecznia na pokładzie statku kosmicznego Tempest,** pełniącego podobną rolę co znana z oryginalnej trylogii Normandia. To właśnie tutaj protagonista wchodzi w interakcję z towarzyszami przygody, a także wyznacza cele kolejnych eskapad. **Zwiedzanie planet odbywa się zarówno na piechotę, jak i za sterami specjalnego, przystosowanego do funkcjonowania w najcięższych warunkach, kołowego pojazdu – ND1 Nomad jest odpowiednio**

szybki i zwrotny, a jego dodatkowy atut stanowi dopalacz i podatność na poprawiające jego osiągi modyfikacje.

Podróżowanie na piechotę z kolei uatrakcyjniamy plecaki odrzutowe. **Jetpacki pozwalają na krótkie szybowanie bądź wykonywanie szybkich, dalekich skoków**, przez co przydają się również w trakcie walki z przeciwnikami. **Starcia rozgrywane są w czasie rzeczywistym**, a na dobór taktyki wpływ ma zarówno budowa terenu, jak i możliwość krycia się za osłonami. W potyczkach robimy użytek z broni dystansowej i z różnorodnych wariantów broni białej, a także z ikonicznej dla serii biotyki. **W trakcie rozgrywki bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia i awansują na kolejne poziomy**, jednak w przeciwieństwie do przygód komandora Shepada, tu zrezygnowano z systemu klasowego – **gracz poszczególne zdolności postaci może łączyć i rozwijać w dowolny sposób, tworząc jednocześnie ulubione zestawy**. Jeśli jednak dana postać jest prowadzona w kierunku specjalizacji w konkretnej dziedzinie, gra automatycznie odblokowuje konkrety Profil, który zapewnia zdolnościom protagonisty różnorodne bonusy.

Oprócz zadań wątku głównego, w **Mass Effect: Andromeda** pojawiają się liczne aktywności poboczne. Na pierwszy plan wysuwają się tak zwane „misje lojalnościowe”, poświęcone konkretnym członkom drużyny. Choć nie są one powiązane z osią fabuły, pozwalają poznać przeszłość kompanów, a także zwiedzić niedostępne w inny sposób lokacje. Ponadto, gracz może zająć się infiltracją ulokowanych na większości planet, należących do wroga kompleksów, brać udział w starciach z gigantycznymi bossami (wymagającymi zarówno potężnego arsenału, jak i zespołu na odpowiednio wysokim poziomie doświadczenia), poszukiwaniem tak zwanych stref rzutu, dających dostęp do opcji szybkiej podróży i możliwości przegrupowania oddziału oraz dobrania ekwipunku, a także skanowaniem i analizowaniem obcej technologii oraz napotykaną po drodze fauny i flory – to właśnie dzięki temu bohater poznaje informacje na temat struktury i sposobu funkcjonowania konkretnych obiektów, co w efekcie prowadzi do możliwości opracowania zaawansowanych technologii. Istotną rolę w grze odgrywa bowiem crafting – po uprzednim wynalezieniu schematu oraz zebraniu wystarczającej ilości wymaganych surowców można nie tylko wytwarzać nowe przedmioty i elementy uzbrojenia, lecz także udoskonalać już posiadane.

Tryby gry

Oprócz rozbudowanego trybu fabularnego, w **Mass Effect: Andromeda** pojawia się stworzony z myślą o czteroosobowej kooperacji tryb multiplayer. Zabawa w tym wariantcie rozgrywki koncentruje się na odpieraniu ataków kolejnych fal przeciwników, jednak w porównaniu z [Mass Effect 3](#), nowe możliwości daje wykorzystanie plecaka odrzutowego – dzięki niemu mapy zyskały swoistą „wielopoziomowość”, a sama rozgrywka ma teraz bardziej wertykalny charakter. Bez wpływu na dynamikę starć nie pozostaje również udoskonalona sztuczna inteligencja oponentów, którzy dobierają taktykę adekwatną do sytuacji panującej na polu bitwy, a także przebudowany system używania umiejętności, z których każda ma odrębny pasek ładowania po użyciu.

Podobnie jak w poprzedniej odsłonie serii, zaimplementowano tutaj system mikrotransakcji – za realną gotówkę gracze mogą zakupić Punkty Andromedy, które umożliwiają zakup skrzynek z losowym zaopatrzeniem, uzbrojeniem lub nowymi postaciami. Warto nadmienić, że oprócz zdobywanych podczas zabawy punktów doświadczenia, odnosząc sukcesy graczom przyznawane są specjalne punkty prestiżu, otrzymywane w zamian za konkretny styl rozgrywki. Po akumulacji odpowiedniej ich liczby otrzymujemy konkretne premie, w postaci na przykład zwiększonego limitu zdrowia.

Kwestie techniczne

Mass Effect: Andromeda działa w oparciu o opracowaną przez studio DICE technologię Frostbite. Dzięki temu oprawa graficzna tej produkcji prezentuje wysoki poziom wykonania – zarówno otoczenie, jak i modele postaci są bogate w detale, a całości dopełniają zaawansowane efekty specjalne i cząsteczkowe. Zabawie towarzyszy skomponowana przez Johna Paesano muzyka – od ambientowych utworów podczas spokojnej eksploracji, po dynamiczne, elektroniczne brzmienia w trakcie starć.