

Link do produktu: <https://www.it7.pl/mass-effect-andromeda-p-6483.html>

MASS EFFECT ANDROMEDA

Cena	40,00 zł
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	XONE-GU0121
Producent	Brak

Opis produktu

Mass Effect: Andromeda to **czwarta pełnoprawna odsłona przebojowej serii gier w realiach science fiction, które łączą elementy RPG z dynamiczną akcją spod znaku strzelanek w widoku trzecioosobowym**. Tak jak w przypadku poprzednich gier, wersja na platformę Xbox One jest dziełem studia BioWare – a dokładniej jego oddziału z Montrealu, który wcześniej pomagał przy pracach nad *Mass Effect 2* (m.in. sceny przerywnikowe, misje N7 i dodatki DLC) oraz *Mass Effect 3* (tryb multiplayer, spora część kampanii single player i rozszerzenie *Omega*). Czwarta część serii, nosząca podtytuł *Andromeda*, stanowi niejako restart serii. Tytuł trafił na wiele platform, a edycja przeznaczona na Xboxa One w żaden sposób nie odbiega pod względem zawartości od pozostałych wersji gry – warto jednak wspomnieć, że **posiadacze konsoli Xbox One S i odpowiedniego telewizora mogą cieszyć się wsparciem dla technologii HDR**.

Fabula

Siłę napędową fabuły *Mass Effect: Andromeda* stanowi tak zwana „Inicjatywa Andromeda”, rozpoczęta w 2176 roku, a więc na siedem lat przed wydarzeniami z pierwszej odsłony serii. 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 Cytadela. Na pokładzie każdej z Ark znajdują się tak zwani Pionierzy – elita spośród oddanych sprawie żołnierzy. Ich zadaniem jest zbadanie planet zdalnych 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 (czyli o wojnie ze Żniwiarzami).

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 przekaźnik masy – urządzenie umożliwiające podróżowanie do najdalszych zakątków Drogi Mlecznej z prędkością nadświatłową. **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 odwiedzaných 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 kołowego pojazdu**, przystosowanego do funkcjonowania w najcięższych warunkach – ND1 Nomad jest odpowiednio szybki i zwrotny, a jego dodatkowy atut stanowią

dopalacz i podatność na modyfikacje zwiększające możliwości maszyny.

Z kolei **podróżowanie na piechotę uatrakcyjniają 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 Sheparda, tu zrezygnowano z systemu klasowego – **gracz poszczególne zdolności postaci może łączyć i rozwijać w dowolny sposób, tworząc jednocześnie ulubione zestawy**. Jeśli dana postać jest prowadzona w kierunku specjalizacji w konkretnej dziedzinie, gra automatycznie odblokowuje konkretny 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 kompleksów należących do wroga, brać udział w starciach z gigantycznymi bossami (wymagającymi zarówno potężnego arsenału, jak i zespołu na odpowiednio wysokim poziomie doświadczenia), poszukiwaniem tak zwanych stref zrzutu, 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. Dzięki temu ostatniemu 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 rzemiosło – 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 **czterooosobowej 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 tutaj bardziej swobodny, 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, odnoszącym sukcesy graczom przyznawane są specjalne punkty prestiżu, otrzymywane w zamian za konkretny styl rozgrywki. Po akumulacji odpowiedniej ich liczby otrzymujemy rozmaite 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.