

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 some 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™



目次

はじめに	2
操作説明	2
キャラクター作成	6
銀河開拓の軸となるもの	7
探索	8
ANDROMEDA VIABILITY POINT (アンドロメダ生存適性値)	12
CRAFTING (アイテム作成)	15
戦闘	17
ライダーの旅	24
マルチプレイヤー	26

はじめに

アンドロメダ銀河を開拓する夢を抱き、主人公であるあなたと数千人の開拓者たちは新天地を目指して旅立った。しかし、600年の冷凍睡眠を経て発見した居住可能と期待される惑星Habitat 7は、「緑あふれる平和な星」などではなかった…

Pathfinder (パスファインダー) の任を授かったあなたは、アンドロメダ銀河のHeleus Cluster (ヘレイオス星団) で人々のために新たな故郷を見つけ出さなければならない。AIのSAMと有能な部隊メンバーを率い、居住可能な惑星を求めて星々を探索せよ。

Andromeda Initiative (アンドロメダ先遣隊) の未来はあなたにかかっている。

操作説明

PCでの操作について

PC版「Mass Effect™: Andromeda」はキーボードとマウス、またはXbox One ワイヤレス コントローラーでプレイすることができます。本取扱説明書にはキーボードとマウスを使った操作が記載されています。操作に使用するデバイスはゲーム中にいつでも切り替えられます。

以下の操作方法は初期状態のコントローラー割り当てに基づきます。コントローラーの割り当ては、Pause Menu > Game > Settings > Controls > Controller Schemeから変更できます。

キーボードとマウス

視点	マウス
移動	W / S / A / D
歩く	左Ctrlキー
ダッシュ	左SHIFTキー (W長押しで前進)
ジャンプ	スペースキー
乗り越える/上に乗る/登る (崖などの近くで)	左Ctrlキー
ホバー (空中で)	右マウスボタン (長押し)
回避	中央マウスボタン
アクション	E (長押し) / 左マウスボタン (対象をハイライトした状態で)
スキャナー使用	G
3人称カメラの左右切り替え	左Altキー
ズームして狙う	右マウスボタン
武器を撃つ	左マウスボタン
リロード	R
次または前の武器を装備	マウスホイール上/下
武器ホイールを開く	Tab
武器をしまう	V
格闘 (ターゲットの近くで)	F
アビリティ1	1
アビリティ2	2
アビリティ3	3
部隊メンバーに攻撃/移動を指示	Z / C
部隊メンバー全員に攻撃/移動を指示	X
部隊メンバーに集合を指示	Z / C (長押し)
部隊メンバー全員に集合を指示	X (長押し)
ポーズメニュー	Esc
Cobra RPG (マルチプレイヤーのみ)	4
Revive Pack (蘇生パック) (マルチプレイヤーのみ)	5
Ammo Pack (マガジンパック) (マルチプレイヤーのみ)	6
First Aid (ファーストエイド) (マルチプレイヤーのみ)	7

NOMADの操縦

視点	マウス
カメラのリセット	左Altキー
ハンドル	A/D
アクセル	W
ブレーキ/バック	S
ハンドブレーキ	F
ジャンプ	スペースキー
ターボブースト	左Shift
2WD/全地形モード切り替え	右マウスボタン
ヘッドライトのオン/オフ	B
Mining Computer (採掘コンピューター) の オン/オフ	G
Mining Drone (採掘ドローン) の使用	R
Nomadを降りる	E
Tempestに戻る	T (長押し)

XBOX ONE ワイヤレス コントローラー

視点	Ⓢ
移動	Ⓐ
ダッシュ	Ⓜ (前進を長押し)
ジャンプ	Ⓐ
乗り越える/上に乗る/登る (崖などの近くで)	Ⓑ
ホバー (空中で)	ⓁⓉ (長押し)
回避	Ⓑ
アクション	Ⓨ (長押し)
スキャナー使用	Ⓛ
3人称カメラの左右切り替え	Ⓜ
ズームして狙う	ⓁⓉ
武器を撃つ	Ⓡ
リロード	ⓧ

XBOX ONE ワイヤレス コントローラー (続き)

前の使用武器に切り替え	X (長押し)
武器ホイールを開く	ビュー ボタン
武器をしまう	ビュー ボタン (長押し)
格闘 (ターゲットの近くで)	Y
アビリティ1	LB
アビリティ2	RB
アビリティ3	LB + RB
部隊メンバーに攻撃/移動を指示	◁/▷
部隊メンバー全員に攻撃/移動を指示	⊕
部隊メンバーに集合を指示	◁/▷ (長押し)
部隊メンバー全員に集合を指示	⊕ (長押し)
ポーズメニュー	メニュー ボタン

NOMADの操縦

視点	⊙
カメラのリセット	Ⓡ
ハンドル	Ⓛ
アクセル	RT
ブレーキ/バック	LT
ハンドブレーキ	Ⓢ
ジャンプ	A
ターボブースト	X
2WD/全地形モード切り替え	LB
ヘッドライトのオン/オフ	⊕
Mining Computer (採掘コンピューター) の オン/オフ	◁
Mining Drone (採掘ドローン) の使用	RB
Nomadを降りる	B
Tempestに戻る	Y (長押し)

キャラクター作成

探索の旅はキャラクターの作成からはじめられます。メインメニューからは、Scott Ryder (スコット・ライダー) または Sara Ryder (サラ・ライダー) を選ぶことができ、それぞれにデフォルトの容姿と生い立ちが設定されています。また、キャラクターをカスタマイズし、好みの主人公を作り上げることができます。

カスタムキャラクター

自分でキャラクターを作るには、メインメニューからCUSTOMIZE CHARACTER (キャラクターのカスタマイズ) を選択し、性別、容姿、受けてきた訓練などを設定してください。設定項目を左クリックすることで、項目のカスタマイズを開始できます。

双子をカスタマイズ

自分の双子について、デフォルトの容姿を選択するか、カスタマイズするかを選べます。

HISTORY (歴史) をカスタマイズ

前三部作のCommander Shepard (シェパード少佐) が男性であったか女性であったか選択します。

TRAINING (過去の訓練) を選択

あなたが受けてきた訓練を選択します。それぞれに異なる生い立ち、初期アビリティ、スキルが存在します。ゲームを進めると、下した選択やスキルポイントの割り振りを通じて、他のキャラクターとの接し方や、どのように戦闘に挑むかを決定できます。これらを通して、あなたの主人公であるライダーの人物が作り上げられていくでしょう。

銀河開拓の軸となるもの

NEXUS

Nexus (ネクサス) はアンドロメダの開拓に参加するArk (箱舟) の代表が集まるスペースステーションです。研究、修理、備蓄の拠点であり、全種族の会合場所ともなっています。Nexusに用がある際は、あなたの船Tempestでネクサスに入船できます。

TEMPEST

Tempestはあなたの船であり、活動の拠点でもあります。自室で服装を替える、Research Center (リサーチセンター) で新しいアイテムを作成する、冷凍睡眠から入植者たちを目覚めさせる、任務のためにStrike Team (ストライクチーム) を派遣する、Galaxy Map (ギャラクシーマップ) から新たな惑星への経路を設定する、部隊メンバーと交流するなど、さまざまな活動を行うことができます。

SAM

SAMはあなた専用の人工知能OSです。インプラントとして、あなたの身体データを把握し、Profiles (プロフィール) からスキルの強化を行うことができます (プロフィールについてはページ23を参照) またスキャナーで探索を行う際に未知の物体の解析を補助してくれます。SAMと個人的な会話を行うには、ネクサスのSAM Node (SAMノード) を使用してください。

探索

Pathfinder (パスファインダー) として人々に安住の地をもたらすには、新惑星を見つけ出さなければなりません。資源をもたらす惑星もあれば、人々の故郷となり得る惑星もあるでしょう。探索中は *Tempest* のほかに、未知の大地に適した地上探索車やさまざまなスキルを活用することができます。

GALAXY MAP (ギャラクシーマップ)



Tempest のデッキから Galaxy Map (ギャラクシーマップ) を開いて、資源を探索したり、新惑星の姿を詳しく観察したりすることができます。

ギャラクシーマップではまず現在位置が表示されます。マウスを動かすか **W/A/S/D** のキー操作で場所を選択し、左クリックでそこまでの経路を設定します。Cluster Map (星団マップ) と System Map (星系マップ) を切り替えて宇宙の描写単位を変更し、**スペースキー** を押して前の描写単位にズームアウト (軌道 > 星系 > 星団) することができます。**X** を押して UI の表示をオン/オフすることもできます。ギャラクシーマップを閉じるには、**Tab** を押します。

探索を進めるにあたっては、確認したい場所をハイライトすることで各場所の探索の完了状況を確認できます。

惑星と星系のスキャン

惑星や星系にはスキャン時に Anomaly (異常観測地点) が見つかるものもあります。惑星であれば地表を探索できるよう、Landing Zone (着陸地点) を探すこともできます。惑星の着陸地点や異常観測地点を見つけるには、Scanner (スキャナー) を起動してマウスを動かし、対象のエリアに合わせます。場所が見つかったら、左クリックで Probe (プローブ) を送り出して資源やその他の発見を試みるか、*Tempest* で着陸します。

NOMAD

惑星に着陸した場合、探索車両のNomadで地上を移動できます。単なる移動の手段というだけでなく、厳しい惑星環境やその他の脅威から身を守る手段となるため、常に近くに待機させ、可能な際にアップグレードを行っておくようにしましょう。また、危険な環境に突入する場合は、NomadのシールドとHPに注意しておきましょう。

ヒント：NomadはForward Station（先遣ステーション）やOutpost（前哨基地）ならどこからでも呼び出すことができます。

ALL-TERRAIN MODE（全地形モード）

Nomadで急な斜面などを移動する際は、右クリックでATM（全地形モード）に切り替えましょう。6輪駆動により斜面などを登りやすくなります。より平坦な場所についたら再度右クリックして、ATMに比べて高速な走行が可能な2WDモードに戻します。

採掘

Nomad操縦中にGを押して、Mining Computer（採掘コンピューター）を起動し、近くの鉱床を探ることができます。また、Forward Station（先遣ステーション）で採掘に適した場所を確認することもできます。鉱床の近くに到着したら、RでMining Drone（採掘ドローン）を設置します。これにより資源を採掘できます。

ヒント：採掘ドローンを展開する際は、あなたの位置に注意しましょう。採掘ドローンは付近の鉱物を収集しますが、最高の採掘効率を得られるのは、あなたがいる場所のみです。

目的地を探して移動する

マップ

目的地を確認したり、新しい目標をマーキングしたりするには、ポーズメニュー（Esc）を開き、Map（マップ）を選択します。ここでは現在地、追跡中の目標、重要地点を確認できます。マップはマウスで動かすことができます。自分でウェイポイントをマークするには、地点をマップでハイライトさせて左クリックします。これでゲーム画面のコンパスにウェイポイントが表示されます。ウェイポイントを消すには、今あるウェイポイントを再度左クリックします。

マップをさらに理解するにはマップの凡例を見ましょう。これにより、前哨基地、ウェイポイント、利用可能な商人などを見分けることができます。

コンパス

画面上部のコンパスで現在の目標、重要地点、近くにいる敵を確認できます。追跡中の目標があれば、見分けやすいように星付きのウェイポイントとしてコンパスに表示されます。

ゲーム中の移動

主人公のライダーは徒歩でさまざまな動作を取れます。ダッシュするには左Shiftを押しながらWを押し続けます。障害物を乗り越えたり、何かに登ったりするには、障害物の側で左Ctrlを押します。十分に近づくと画面にボタンアイコンが表示されます。ジャンプするにはスペースキーを押してJump-Jets (ジャンプジェット) を使用します。ダッシュ中にジャンプすると飛距離が伸びます。

空中での機動

戦闘中にJump-Jets (ジャンプジェット) を使用すれば敵に対して優位に立つことができます。スペースキーを押し続けると通常のジャンプよりも高く飛ぶことができ、空中で右クリックを押し続けることでホバーして、武器で敵に狙いをつけることができます。そのまま空中から攻撃することも、マウスの中央ボタンをクリックして空中で回避を行うこともできます。

危険な環境を生き延びる

訪れる惑星の中には人類の生存に適さないものもあり、極低温や放射能などの厳しい環境にさらされることがあります。このような環境ではLife Support (ライフサポート) ゲージが画面左下に表示されます。ゲージが0になる前に危険な環境を脱するようにしましょう。ゲージが0になるとシールドが減少しはじめ、ついでHPにダメージがおよびます。

ヒント: 厳しい環境に対応するには消費アイテムを使用するか、Nomad車内に退避しましょう。Nomadにはあなたの個人装備よりも優れたライフサポートシステムが備わっています。Nomad車内に留まることで生存時間が伸びるほか、Nomadをアップグレードして各種環境への耐性を高めることができます。

スキャン

SAMの助けを借り、スキャナーを使用して異星環境で見つけた物や資源の解析を行うことができます。Gでスキャナーを起動し、対象を左クリックしてスキャンします。あるいはスキャナーを開いた状態で歩き回り、探索を行うこともできます。

スキャン可能な物体が近くにあると、画面左下に画像が表示され、Gを押すようにガイドされます。スキャナーを開き、周囲を歩き回りながら、マウスでスキャナーを動かして反応するポイントを見つけます。ポイントがハイライトされると、レティクルが赤から緑に変化します。反応ポイントへ移動し、左クリックしてスキャンを完了しましょう。

DECRYPTION (文字解読) とINTERFACING (インターフェイス解読)

新惑星を探索する中で数多くの仕掛けを解く必要に迫られます。エイリアンデバイスのインターフェイスを解放したり、謎の文字をスキャンしたり、ジェネレーターをハッキングしたりなど、場所によりさまざまなものがあります。

Decryption (文字解読)

エイリアン文字を解読します。文字グリッドの中の空白の場所をハイライトし、マウスホイールを使って文字を切り替えて、正しいと思われる文字を見つけます。すべての空白に対し同じ操作を行い、グリッドを埋めてください。縦横どちらでも一つの列（行）に同じ文字が2度配置されることはありません。仕掛けを解けたと確信が持てたら、**スペースキー**を押して、解読結果を確定します。ターミナルによっては、事前に周囲にある文字をスキャンしてからでなければ解読を行えないものもあるので注意してください。

Interfacing (インターフェイス解読)

インターフェイス解析によりRemnant (レムナント) デバイスを操作できるようになります。レムナントコンソールにアクセスすると、ラインを伴うスフィアが現れ、そのコンソールから操作可能な付近のさまざまなレムナントデバイスの位置が明らかとなります。青の接続ラインが光っているときは、そのデバイスは稼働中で、暗いときは停止中です。レムナントコンソールをハッキングすることで接続されたデバイスを操作できるようになり、ドアを開いたり、敵のタレットを乗っ取ったりなど、コンソールに用意されたさまざまな操作が可能となります。

ANDROMEDA VIABILITY POINT (アンドロメダ生存適性値)

あなたに課せられた務めは人々のためにアンドロメダ銀河を居住可能にすることです。外交官として異星種族と話し合い、住民たちと協力してコロニーを築くこともあれば、生存のために戦わなければならないこともあるでしょう。また人々が生存するためには資源の探索と居住スペースの確保も欠かせません。

VIABILITY POINT (生存適性値) とは？

探索や、異星テクノロジーの研究から周辺の脅威の排除に至るまでの惑星開拓に必要な活動を進めることで、Andromeda Viability Point (アンドロメダ生存適性値)、通称AVPを獲得することができます。AVPとは、パスファインダーとしてのあなたの業績を表すポイントです。この生存適性値に注意しつつ、人々の新たな故郷を生み出す任務を遂行しましょう。

ヒント：AVPを確認するには、ポーズメニューでVIABILITY (生存適性値) を選択します。Viability画面では、AVP、Nexusレベル、各惑星の生存適性値をチェックすることができます。

Nexusレベル

入植活動を進めAVPを獲得するにつれて、Nexusレベルが上がります。Nexusレベルはすべてのメニュー画面の画面右上に常に表示されています。

ヒント：Nexusレベルは惑星にOutpost (前哨基地) を建設するたびに上昇します。

あなたが居住地の確保に務める入植者たちの多くは、居住できる惑星が見つかるまで冷凍睡眠ポッドの中で眠りについてます。Nexusレベルが上がるたびに、*Tempest*またはNexusのAVPステータスコントロール (AVP Status Control) を訪れて、新たな入植団のグループを目覚めさせ、彼らと協力しましょう。グループごとにScience (科学)、Commerce (商業)、Defense (防衛) の3分野において特定のスキルを持っており、活動の内容によっては助けとなってくれます。どのグループを目覚めさせるかは慎重に決めるべきでしょう。

惑星を生存可能にする

AVPはHeleus Cluster（ヘレイオス星団）全域を対象にパスファインダーとしての総合的な成果を示したのですが、惑星ごとに生存適性値をどれだけ高められたかをチェックすることもできます。入植に関するタスクを完了するごとに、総合のAVPに加え、現在の惑星での生存適性値のパーセントを高めることができます。惑星ごとの生存適性値は、政治の安定性から周辺の脅威、さらには気温などのさまざまな要素に影響されます。

特定の惑星のViability（生存適性値）を確認するには、現地でもマップを開くか、*Tempest*でGalaxy Map（ギャラクシーマップ）を開いて、確認したい惑星をハイライトしてください。表示されるパーセントが、その惑星を居住可能とする活動の進捗度合いを表します。ポーズメニューから開けるViability画面で各惑星のViability（生存適性値）を確認することもできます。

なお、惑星での人類の生存適性値を高める、さまざまなPerk（ボーナス）も存在します。

OUTPOST（前哨基地）とFORWARD STATION（先遣ステーション）

惑星を居住可能とする中で、任務の足がかりとなるOutpost（前哨基地）とForward Station（先遣ステーション）を設置することができます。

Forward Station （先遣ステーション）

新しい惑星に降り立った際に、活動の拠点としてForward Station（先遣ステーション）を建設することができます。先遣ステーションの建設地に近づく、*Tempest*は自動的に先遣ステーションの設置を開始し、そのことが通知で知らされます。先遣ステーションにはマップからいつでもFast Travel（ファストトラベル）することができ、物資を補給したり、部隊メンバーや装備を変更したり、周辺の鉱物資源を確認したりすることができます。

Outpost（前哨基地）

その惑星の生存適性値が40%に達するとOutpost（前哨基地）を建設できるようになります。前哨基地の建設により人々の入植が開始されるため、惑星の生存適性値をさらに高めるのに極めて重要な施設です。さらに、入植者からミッションを受け取れる可能性もあります！前哨基地には必ずResearch Center（リサーチセンター）が付属し、そこで新アイテムの作成を行うことができます。

ヒント：前哨基地にもFast Travel（ファストトラベル）で移動して、先遣ステーションと同じ、部隊メンバーの変更や補給などの機能を利用することができます。

VIABILITY PERK（生存適性値ボーナス）：COLONISTS（入植者）

惑星を居住可能にすることで、その惑星特有の入居者を冷凍睡眠から目覚めさせることもできるようになります。その惑星のPerk（ボーナス）に応じて、その入居者たちは関連した特性を持ちます。

RESEARCH DATA (リサーチデータ)

研究を行い、貴重な情報や資源を手に入れましょう。Tempestから惑星全体をスキャンしたり、地上で固有生物やテクノロジーをスキャンして、その情報を得ることでResearch Data Point (リサーチデータポイント) を獲得することができます。探索で得られるリサーチデータには3つの種類があります。Milky Way (天の川銀河) とExile (追放者) のテクノロジーから得られるMilky Way Data (天の川銀河データ)、Kett (ケット)、Angara (アンガラ) のテクノロジーから得られるHeleus Data (ヘレイオスデータ)、そしてRemnant (レムナント) のテクノロジーから得られるRemnant Data (レムナントデータ) です。

Research Data Point (リサーチデータポイント) をOutpost (前哨基地)、Forward Station (先遣ステーション)、Tempestに備わるResearch Center (リサーチセンター) で使用して、アイテム作成に関わるBlueprint (設計図) や強力なAugmentation (強化素材) をアンロックできます。(アイテム作成についてはページ15を参照)

STRIKE TEAM (ストライクチーム)

Research Center (リサーチセンター) からStrike Team (ストライクチーム) を派遣できます。ストライクチームは戦闘、防衛、探索のミッションに派遣可能な戦闘部隊です。各ミッションの遂行には現実時間で一定の時間が必要となり、ストライクチームが帰還した際にミッションの成功、失敗が知らされます。失敗の場合でも少量の経験値 (XP) を得られますが、成功の場合はより多くの経験値と共に特別な報酬が得られます。クレジットから希少な武器・アーマーまで、得られる報酬についてはミッションの情報で確認できます。

ミッションを達成するとMission Funds (ミッション資金) も得られ、新たなストライクチームの採用やストライクチームの装備の購入、マルチプレイヤーでのアイテムの購入に使用できます。(マルチプレイヤーについてはページ26を参照)。

経験を積みレベルアップしたチームは、それぞれのスキルを反映したTrait (特性) を獲得します。例えば、ステルスミッション向けのボーナスを持つチーム、あるいはメンバーに負傷者のいるチームなどです。各ミッションに派遣するチームを賢く選び、全メンバーが常にベストコンディションにあるように注意しておきましょう。

ヒント: ストライクチームミッションは一定期間で消滅します。それぞれの期限に注意し、気になるミッションが期限切れとなる前に挑戦するようにしましょう! 期限が切れたミッションは新しいミッションに置き換えられます。

APEXミッション

一部のストライクチームミッションにはトップエリートであるAPEX部隊を派遣できます。これを選択すると、その場でゲームをセーブしてから直にマルチプレイヤーに移動します。ミッション終了後は、このセーブからシングルプレイヤーを再開することができます。APEXミッションは特別な設定となり、マルチプレイヤーでプレイすることでライダーはシングルプレイヤー用の特別報酬とMission Funds (ミッション資金) を獲得できます。ミッション資金はマルチプレイヤーとシングルプレイヤーの両方で使用できます。(詳しくはマルチプレイヤーの項目をご覧ください)

CRAFTING (アイテム作成)

Research Center (リサーチセンター) を訪ねてBlueprint (設計図) をアンロックし、入手したデータと資源を使ってアイテムを作成しましょう。より強力な武器やアーマーを作り出すことができます。さらにAugmentation (強化素材) を使用して武器やアーマーをカスタマイズし、その性能を大きく変化させて、自分に合ったまったくオリジナルな装備を作りましょう。

リサーチ

リサーチセンターでRESEARCH (リサーチ) を選択してResearch Data Point (リサーチデータポイント) を使用し、新しい武器やアーマーのBlueprint (設計図) をアンロックしましょう。またここからAugmentation (強化素材) にアクセスすることもできます。強化素材は設計図に追加して、アイテムをさまざまな形で強化できる希少な素材です。

画面上部のタブはリサーチ可能なアイテムのカテゴリに対応しています。画面左にはアイテムのリストがあり、それぞれをハイライトすることで画面右にその詳細が表示され、アンロックに必要なMaterial (素材) と現在の素材所持数を確認できます。

開発

アイテムはDevelopment（開発）画面から作成できます。リサーチなどを通じて得られた最新のアイテムを確認し、好みに合わせた作成を行うことができます。なお、作成時にAugmentation（強化素材）を追加することもでき、場合によっては強化素材を複数使用して武器を複数の面でカスタマイズすることもできます。

作成を開始するには、タブでカテゴリーを切り替えてアンロックしたアイテムを確認します。アイコンの下に表示されている数字は、そのカテゴリーで利用可能なアイテムの数です。

画面の左側でアイテムをハイライトすると、その詳細や開発に必要なMaterial（素材）と現在の素材所持数が表示されます。さらに、その開発プロジェクトに必要な資源と、それがどこで見つかるかを確認することもできます。目当ての物が見つかったら、左クリックで開発を行いましょう。どんなユニークなアイテムを作成できるか、いろいろ試してみてください。

ヒント：Development（開発）画面に開発プロジェクトが存在しないと表示される場合は、Research（リサーチ）画面に戻り、アンロック可能なアイテムがないか確認してみてください。アンロックできたら、開発画面に戻り作成を行ってください！

戦闘

あなたの意思にかかわらず、戦闘を避けられない場合があります。

基本

戦闘中、ライダーは武器を抜くと、自動的に背の低い物や角などのカバーに身を隠します。右クリックでカバーから身を出して狙いを付け、左クリックで射撃できます。(右クリックなしの)左クリックのみで、カバーに隠れたまま狙いを付けずに射撃を行うこともできます。身を出して狙うのに比べて命中精度は低くなりますが、敵の弾が飛び交う状況では安全な選択肢となるでしょう。

戦闘中は、画面上部のコンパスで敵の位置を確認しましょう。画面上の敵の頭上には敵のHP(あるいはシールドも)も表示されます。

部隊メンバーの選択と装備変更

ミッションで *Tempest* の外に出る際に、装備する近接武器と火器を選択することができます。あなたが持てる武器の 카테고リーに制限はありません。武器スロットをハイライトし、左クリックで開きます。そして画面左に表示された武器のリストから好きな物を選んでください。

各武器には **Weight** (重さ) が設定されていることに注意しましょう。重さは、アビリティのリチャージ速度に影響し、装備が重いほど、そのリチャージ時間が長くなります。Loadout (装備) 画面の初期表示では、画面上部で現在選択されている武器がアビリティのリチャージにどれだけ影響を与えるかを確認できます。

装備を選択したら、画面上部のタブでアーマー、消費アイテム、部隊メンバーを切り替え、それぞれの選択を行ってください。あなたは常に最大2名の部隊メンバーを率いることができます。特定の部隊メンバーが必要とされるミッションもあれば、2人を自由に選べるミッションもあります。

MOD

装備選択では、武器に武器Modを装備したり、胸部アーマーにFusion Modを装備したりすることができます。ModはHPの増加や命中精度の改善など、さまざまな形で装備者の能力を向上させます。なお、Fusion Modには、HP増加の代わりに武器の性能が低下するなどのデメリットがあるケースもあります。自分のスタイルに合ったModを選んでください。

HUD



現在の武器

各種アイコンを確認することで現在装備中の武器、マガジンの残弾数（リロードで補充）、全体の残弾数（弾薬コンテナで補充）を確認できます。武器をリロードするには**R**を押します。

武器ホイール

Tabで武器ホイールが開きます。左クリックで装備したい武器を選択してください。アクティブなプロフィールの切り替えもできます。

弾が切れた場合は？

現在の武器の弾が完全に切れた場合、ライダーは自動的に別の武器に切り替えます。Pause Menu > Game > Settingsから、弾切れの場合に武器を切り替えない設定することも可能です。弾は弾薬コンテナに近づくことで補給できます。弾薬コンテナには見つけやすいように小さなライトがついています。

シールド

画面下部に表示されている青のシールドに注意しましょう。ダメージを受けるとシールドが次第に失われ、消滅してしまうと直にHPが削られてしまいます。

ヒント：シールドが減ってきたら、攻撃を受けない場所に移動してシールドのリチャージを待ちましょう。

HP

画面下部の赤のゲージはあなたのHPを表します。シールドが消滅すると、ダメージを受けた際にライフが減少します。HPを回復するには周囲に置かれているHPコンテナを見つけるか、Outpost（前哨基地）またはForward Station（先遣ステーション）で回復させましょう。

アビリティ

現在装備中のPower（アビリティ）は画面右下に表示されています。アビリティの横の数字はPower Cell（パワーセル）を使い果たすまでに、あと何回そのアビリティを使用できるかを表します。数字がないアビリティを使用するには、リチャージが必要になります。リチャージ中はアビリティのアイコンがゆっくりと満たされ再使用になったかどうか確認できます。

ヒント：使用可能な3つのアビリティの内、どれがリチャージ済みか確認するには、レティクルを囲む3つのインジケーターアイコン、Power Recharge Meter（アビリティリチャージメーター）の表示を確認しましょう。このアイコンはアビリティのリチャージ中に表示され、リチャージ完了までの時間を把握することができます。

パワーセル

Power Cell（パワーセル）を使い果たすと、パワーセルを必要とするアビリティは使えなくなります。弾薬コンテナでパワーセルを補充しましょう。現在所持しているパワーセルの数はパワーセルを使うアビリティの残りの使用回数と同じです。アビリティセルを使うパワーはリチャージがないためいつでも使用できます。

カバー

敵の弾が飛び交う状況ではカバーを活かしましょう。カバーを使用することでその方向からのダメージを防ぐことができ、命中精度がアップし、シールドの回復も大幅に早まります。

ヒント：カバーは重要です！決して忘れないようにしましょう！銃撃戦を生き延びるにはカバーを戦略的に使いこなすことが極めて重要になります。難易度が高ければなおさらです。

ライフサポート

人間にとって危険な環境では画面左下にLife Support (ライフサポート) ゲージが表示されます。身の安全を確保するため、できるだけ早くその場所から離れましょう！（「危険な環境を生き延びる」ことについては10ページを参照）

部隊の統率



部隊メンバーの移動地点を表すアイコン

あなたの部隊メンバーは優秀で、敵を倒すことに必要なアビリティを使いこなします。2人のメンバーにまとめて指示を出すには、守らせたい対象あるいは攻撃させたい対象をハイライトして、**X**を押します。自分のもとに2人を呼び戻したい時は**X**を長押しします。どちらか1人だけに指示したい場合は、**Z**または**C**でそれぞれに行き先を指示し、同じキーを長押しすれば、そのメンバーを呼び戻すことができます。

レベルアップ

レベルアップすると画面に通知が表示されます。レベルアップはスキルポイントを付与し、ポイントを割り振れば新しいスキルをアンロックすることができます。

スキルポイントの割り振り



ポーズメニューを開き、SKILLS (スキル) を選択してスキルポイントを割り振りましょう。

ヒント: スキルポイントの割り振りを変えなくなったら、*Tempest* の Respec Station (リスペックステーション) で最初からポイントを振り直すことができます。

左からCOMBAT (戦闘)、BIOTICS (バイオティクス)、TECH (テック) を選択して、ポイントを割り振るアビリティを確認してください。Combatは攻撃力を、Bioticsは純粋にバイオティクスのアビリティを、Techはオムニツールとテック主体のスキルを扱います。各カテゴリーのアビリティを好みに応じて組み合わせ、あなただけのバスマインダーを生み出してください。

目当てのアビリティを見つけたら、ハイライトし、左クリックでスキルポイントを振ります。1回目にポイントを振るとアビリティがアンロックされ、以降のポイントは、そのアビリティをアップグレードして強化することができます。そのアビリティで利用可能なランクと各ランクに必要なスキルポイントを示した新しい画面が開くので、ランクの一つをハイライトし、左クリックしてアンロックしましょう。アビリティのレベルアップを数回行うと、アビリティが2つの方向性に枝分かれし、プレイスタイルに応じて好きな方向性を選べるようになります。

自動レベルアップ

自分でアビリティを選択したくないときは、Auto Level-Up (自動レベルアップ) をクリックして新しいスキルポイントを自動でアビリティに割り振り、キャラクターのレベルアップを自動化することができます。また、Settingsメニューでライダーあるいは部隊メンバーのAuto Level Up (自動レベルアップ) 機能をオン、オフにすることもできます。オンにすると以降は (再びオフにするまで) 自分でスキルポイントを割り振る必要がなくなります。

アビリティの割り当て

アビリティを1、2、3に割り当てることで、3つのアビリティを戦闘中に使用できます。アビリティを割り当てるには、アビリティをハイライトし、Assign Power (アビリティ割り当て) をクリックして割り当てるスロットを選択します。

その後の戦闘では対応するキーを押すだけで、割り当てられたアビリティを使用できます。

部隊メンバーのレベルアップ

部隊メンバーもレベルアップによりスキルポイントを獲得します。Skills (スキル) 画面を開いた時は、各部隊メンバーを選択して、それぞれのスキルポイントを新しいアビリティに割り振ることを忘れずに。各部隊メンバーの最高レベルのスキルはLoyalty Mission (信頼ミッション) をクリアすることでアンロックされます。信頼ミッションをはじめとするライダーと乗組員間の人間関係にかかわるミッションは、ポーズメニューを開き、JOURNAL > ALLIES AND RELATIONSHIPSの順に選択することで確認できます。

また、Auto Level-Up (自動レベルアップ) をクリックして部隊メンバーを自動的にレベルアップさせることもできます。

プロフィール

Combat (戦闘)、Biotics (バイオティクス)、Tech (テック) の各キーエリアにスキルポイントを振ることで、その選択に基づくProfile (プロフィール) がアンロックされます。例えば、バイオティクスのアビリティにスキルポイントを集中して割り振れば、最終的に、Adept (アデプト) のプロフィールを獲得します。この変化は、SAMが一つの戦闘スタイルに合わせてあなたを強化した証となります。ポーズメニューを開いてPROFILES (プロフィール) から確認してみましょう。(これまでの「Mass Effect™」シリーズでのクラスに相当するシステムです。)

プロフィールは、プロフィール画面からいつでも切り替えることができ、それぞれのボーナスを受けることができます。特定のプロフィールに固定されてしまうことはないので、状況に合わせて好きなプロフィールを選択するようにしましょう。戦闘中であっても変更は可能なので、ボーナスを切り替えながら戦いを有利に進めましょう。

なお、特定のエリアにスキルポイントを続けて振ることで、持っているプロフィールをレベルアップさせてさらに強力にすることもできます。

ライダーの旅

あなたが「Mass Effect: Andromeda」をプレイする中で下す決断により、ストーリーや他のキャラクターとの関係、ミッションの成果などが変化します。会話に選択肢があるときは会話ホイールが表示されます。あなたの選びたい選択肢をハイライトして左クリックで選択しましょう。

トーンを選択

Tone (トーン) のシステムにより、感情豊かなライダー、いかなる事態にも動じないライダー、よく考えて行動するタイプやその逆まで、あなたの主人公の性格を形作ることができます。トーンには、Emotional (感情的)、Logical (論理的)、Casual (カジュアル)、Professional (プロフェッショナル) があります。またNarrative Action (ストーリーアクション) をどれだけ行ったかによってImpulsive (衝動的) のトーンが得られることもあります。すべての会話の選択肢がこれらのトーンに影響するわけではありませんが、重要なシーンの決断では影響することになります。

ヒント：ポーズメニューからCodex (コーデックス) を選択して、これまでにあなたが行った選択に基づくライダーのトーンを確認してみましょう。ここでは、あなたの外部との関係と、これまでに下した重要なストーリー上の決断についても確認できます。

NARRATIVE ACTION (ストーリーアクション)

ゲーム中、画面上にNarrative Action (ストーリーアクション) のガイドが表示されることがあります。あなたの意思で表示を無視することもできますが、アクションを実行したい場合は、ガイドが表示された際にボタンを押してください。ストーリーアクションを行うか、行わないかの選択はストーリーに影響を及ぼします。なお、ストーリーアクションを行うほど、あなたの主人公のImpulsive (衝動的) のトーンが強まります。

ジャーナル

ポーズメニューを開き、JOURNAL (ジャーナル) を選択してミッションの進捗を確認しましょう。進行中のミッションを選択すると、その目的地がマップとコンパスに表示されます。

Priority Ops

(重要オペレーション)

ライダーの旅を進める中でクリアが必要となる重要なメインストーリーミッションです。

Allies and Relationships

(味方・人間関係)

このサイドミッションをクリアすることで、部隊メンバーの信頼 (Loyalty) を獲得し、主要なサブストーリーを体験できます。

Heleus Assignments

(ヘレイオス任務)

宇宙の各宙域ごとに独自の任務が待ち受けています。クリアすることでヘレイオス星団の探索や惑星の居住化を推進できます。

Additional Tasks

(その他のタスク)

コレクションアイテムの収集やアイテム作成、採掘など、その他のタスクを確認できます。

Completed Missions

(クリアしたミッション)

クリアしたミッションを確認できます。

部隊メンバーからの信頼

部隊メンバーの最高レベルのスキルをアンロックするには、各メンバーのLoyalty (信頼) を勝ち取らなければなりません。部隊メンバーを仲間にし、会話を通して理解を深め、Loyalty Mission (信頼ミッション) をクリアして、彼らの信頼を得てください。状況によっては、その友情をロマンスへと発展させることもできるかもしれません。Loyalty Mission (信頼ミッション) はJournal (ジャーナル) の Allies and Relationships (味方・人間関係) の下にあります。

マルチプレイヤー

オンラインマッチメイキングを介してフレンドや「Mass Effect: Andromeda」の他のプレイヤーと協力プレイを楽しむことができます。マルチプレイヤーは、メインメニューや、ポーズメニューから、あるいはシングルプレイヤーキャンペーン中にAPEXミッションを選択すれば参加できます。

難易度

マルチプレイヤーには最も簡単なBronze (ブロンズ) から最も難しいGold (ゴールド) までの難易度があります。Quick Matches (クイックマッチ)、Custom Matches (カスタムマッチ) のどちらでも、マッチの最初に難易度を選択することができます。

クイックマッチ

QUICK MATCH (クイックマッチ) を選択して、オンラインマッチメイキングで他のプレイヤーを探してマッチに参加することができます。

カスタムマッチ

フレンドとプレイしたい場合は、CUSTOM MATCH (カスタムマッチ) を選択してプライベートロビーを作成し、フレンドを招待しましょう。

そして最初に、マッチの設定を行います。難易度、マッチ、さらには戦う敵までを設定することができます。ロビーを作成したら、空いているスロットを選択します。新しい画面が表示されるので、フレンドを選択して招待してください。

マッチは4プレイヤー向けにデザインされています。もしフレンドを3人招待できなければ、招待できるフレンドを招待した後、マッチをPrivate (プライベート) からPublic (パブリック) に切り替えましょう。オンラインマッチメイキング機能を使って残りのメンバーを探します。

キャラクターの選択

マルチプレイヤーのキャラクターを選択します。最初に選べるのは何人かの人間のキャラクターですが、マルチプレイヤーを進めることで異種族のキャラクターを含めて、さらなるキャラクターをアンロックすることができます。

キャラクターをハイライトすると画面右側でその詳細を確認できます。また、この画面からスキルを習得したり、すでにプレイを進めているキャラクターなら能力のレベルアップも可能です。プレイしたいキャラクターを見つけたら、ハイライトして左クリックし、次のマルチプレイヤーマッチ用に選択しましょう。

キャラクターのカスタマイズ

キャラクターの装備、アーマーを選択します。空いているスロットをハイライトし、左クリックで選択して、そのスロットに装備する武器やアーマーを選んでください。

PRESTIGE (名声)

マルチプレイヤーで各キャラクターをプレイすると、そのキャラクターのBonus Status (ボーナスステータス) の獲得に必要なPrestige XP (名声経験値) を獲得できます。ボーナスステータスはHealth Regen (HP自動回復) やMax Shields (シールド最大値強化) などクラスにより異なります。特定のボーナスステータスに必要な名声経験値を稼くと、そのボーナスステータスがすべてのマルチプレイヤーキャラクターに適用されます。例えば、Health Bonus Stat (HPのボーナスステータス) を持つキャラクターをプレイしていて、そのキャラクターで十分な名声経験値を稼いだら、HPのボーナスステータスがすべてのキャラクターで有効となります。

PRESTIGE (名声) を選択すると、すべてのボーナスステータスの進行状況を確認できます。

チャレンジ

「Mass Effect: Andromeda」のマルチプレイヤーでPrestige (名声) からCHALLENGES (チャレンジ) を選択すれば、さらなる報酬を得られるスペシャル目標にアクセスすることができます。マッチをプレイして、一定のダメージを与える、チームメイトを蘇生する、特定の武器で特定のキルを達成するなどのMinor Challenge (マイナーチャレンジ) をクリアして、Major Challenge (メジャーチャレンジ) のポイントを稼いでください。メジャーチャレンジをクリアするとスペシャルバナーと称号が贈られます。

フレンド、地域、世界中のプレイヤーでのランキングが表示されるChallenge Leaderboards (チャレンジランキング) で自分のステータスを確認することもできます。

STRIKE TEAM (ストライクチーム)

シングルプレイヤーキャンペーンで発生するAPEXミッションを確認してください。ミッションをハイライトすると、ミッションのTrait (特性)、Reward (報酬)、ストライクチームがミッション完了にかかる時間を含めた詳細が画面右に表示されます。

この画面からストライクチームをミッションに送り出すか、マルチプレイヤーで自分の手でミッションをクリアするかを選択できます。マルチプレイヤー上のミッションには専用の設定や、さらには専用のマップが用意されており、クリアすることで、Mission Funds (ミッション資金) とシングルプレイヤー向けのものを含めた報酬を受け取ることができます。

ストア

STORE (ストア) を選択して、パックやアイテム、報酬を閲覧・購入できます。手持ちのCredits (クレジット) とMission Funds (ミッション資金) は画面右上に表示されており、購入で使える額をいつでも確認できます。手持ちが十分であれば、ストアでアイテムをハイライトし、左クリックで購入してください。

通貨

CREDITS (クレジット)

Credits (クレジット) はマルチプレイヤーマッチで稼ぐことができます。クレジットを使って消費アイテム、武器、新キャラクター、自分のマルチプレイヤーキャラクターで使用可能なアイテムが入ったCard Pack (カードパック) を購入できます。必ずレア武器が1個以上入っているカードパックなど、クオリティーの高いカードパックでは特定のコンテンツの入手が保証されます。ですが、カードパックの具体的な中身は開けてみるまでわかりません!

ヒント: ストアで現実の通貨を使用してアイテムを購入することもできます。

MISSION FUNDS (ミッション資金)

マルチプレイヤーでAPEXミッションをプレイするとMission Funds (ミッション資金) が得られます。シングルプレイヤーのStrike Team (ストライクチーム) ミッションでもミッション資金を得ることができます。

ミッション資金はシングルプレイヤー、マルチプレイヤーの両方で使用可能です。シングルプレイヤーではミッション資金を使って新しいストライクチームを採用したり、今いるストライクチームのために装備を購入したりすることができます。マルチプレイヤーではストアでミッション資金を使って特定のアイテムを購入できます。これによりカードパックからランダムアイテムの獲得に期待せずとも、そのアイテムを入手できます。

マッチをプレイする



「Mass Effect: Andromeda」のマッチは7回のウェーブで構成されます。ウェーブごとに敵と戦うこととなりますが、第3、第6ウェーブではハッキングやウエイポイントの防衛などのスペシャルミッションが追加されます。各ウェーブの目標をクリアすると、あなたのスキルに基づいた評価によりスターが贈られます。各マッチの最終ウェーブはExtraction (脱出) ウェーブとなり、無事に脱出地点までたどり着かなければなりません！

ヒント：第3、第6ウェーブのクリアとマッチのクリアにより、より多くの報酬を受け取れます！限界に挑戦してみてください。

HUDには、シングルプレイヤーと同様に自分の武器、HP、シールドが表示されます。しかし、それだけでなく、画面の右下にMultiplayer Supplies (マルチプレイヤー補給物資) に結び付けられたキーボードのキーアイコンが表示されています。4を押してCobra RPG、5でダウン時の蘇生、6で弾薬とパワーセルの補給、7でHPとシールドの回復を行えます。それぞれの機能はマッチごとに限られた回数しか行えないため、よく考えて使いましょう。

HUDを確認し、弾薬コンテナやチームメイトの場所に注意を払いましょう。そしてウェーブの合間に弾薬コンテナへ移動して、十分な補給を行ってください。チームメイトがダウンしてしまった場合でも、制限時間内であればEを長押しすることで蘇生できます。もし自分が倒されて蘇生が間に合わずに命を落とした場合は、第3、第6ウェーブの終わりまでSpectator Mode (観戦モード) で待機します。脱出ウェーブの最中であればマッチの最後まで観戦モードで過ごすことになります。

マッチの最後には全プレイヤーの次のレベルまでの進行状況が表示されます。マッチで得られたXPは全チームメイトの間で分配されます。画面下半分では自分の次のレベルへの進行状況や現在のPrestige (名声) ボーナスを確認することが可能です。