

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. 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 also dark and metallic, with some glowing blue lights. 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™



СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ.....	2	ПЕРСПЕКТИВНОСТЬ АНДРОМЕДЫ.....	11
ВВЕДЕНИЕ.....	3	ПРОИЗВОДСТВО.....	14
КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ.....	3	БОЙ.....	16
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	5	ПУТЕШЕСТВИЕ ПЕРВОПРОХОДЦА.....	23
ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТЕ.....	6	СЕТЕВАЯ ИГРА.....	25
ИССЛЕДОВАНИЯ.....	7	НУЖНА ПОМОЩЬ?.....	30

ВВЕДЕНИЕ

Желание заселить галактику Андромеды вдохновило вас вместе с тысячами прочих на поиски нового дома. Однако после пробуждения от 600-летнего криосна вы обнаруживаете, что планета Жилище-7, на гостеприимность которой вы надеялись, оказалась не такой уж зеленой и дружелюбной, как вы ожидали.

В качестве Первопроходца вам предстоит найти новый дом для своих подопечных в скоплении Элея в Андромеде. Вместе с искусственным интеллектом СЭМом и умелым отрядом вы будете исследовать планеты, пытаясь сделать их пригодными для жизни.

Инициатива «Андромеда» полагается на вас.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

Указанные команды относятся к схеме управления по умолчанию.

Вы можете изменить схему контроллера следующим образом:

Меню паузы > Игра > Настройки > Управление > Схема контроллера.

Обзор	правый джойстик
Движение	левый джойстик
Рывок	Кнопка L3 [удерживать вперед]
Прыжок	Кнопка X
Перебраться/прыгнуть через укрытие/ вскарабкаться [возле выступа]	Кнопка O
Парение [в воздухе]	Кнопка L2 [удерживать]
Уклонение	Кнопка O
Взаимодействовать	Кнопка △ [удерживать]
Использовать сканер	Кнопка ↓
Смена плеча для камеры	Кнопка R3
Приближение для прицеливания	Кнопка L2
Стрелять	Кнопка R2

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ (ПРОД.)

Перезарядить	Кнопка
Выбрать последнее оружие	Кнопка [удерживать]
Открыть колесо оружия	Кнопка сенсорной панели
Убрать оружие	Кнопка сенсорной панели [удерживать]
Ближний бой (возле цели)	Кнопка
Умение 1	Кнопка
Умение 2	Кнопка + кнопка
Умение 3	Кнопка
Приказать члену отряда атаковать/ занять позицию	Кнопка / кнопка
Приказать обоим членам отряда атаковать/занять позицию	Кнопка
Призвать члена отряда	Кнопка [удерживать] / кнопка [удерживать]
Призвать обоих членов отряда	Кнопка [удерживать]
Меню паузы	Кнопка OPTIONS


УПРАВЛЕНИЕ «КОЧЕВНИКОМ»

Обзор	правый джойстик
Центрировать камеру	Кнопка
Рулевое управление	левый джойстик
Ускорение	Кнопка
Тормоз/задний ход	Кнопка
Ручной тормоз	Кнопка
Прыжок	Кнопка
Турбо-разгон	Кнопка
Переключить привод	Кнопка
Вкл./выкл. фары	Кнопка
Вкл./выкл. шахтерский компьютер	Кнопка
Запустить шахтерский дрон	Кнопка
Выйти из транспорта	Кнопка
Вернуться на «Бурю»	Кнопка [удерживать]

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В начале вашего путешествия вы создадите персонажа. В главном меню можно выбрать, за кого вы будете играть — за Скотта Райдера или Сару Райдер. У каждого из них есть типовая внешность и предыстория. При желании вы можете изменить главного героя при помощи настройки персонажа.

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

Для создания своего персонажа выберите пункт «СОЗДАТЬ ПЕРСОНАЖА» в главном меню. После этого выберите пол, внешность, подготовку и многое другое. Используйте левый джойстик, чтобы перемещаться между пунктами в левой части экрана, затем нажмите кнопку , чтобы начать преобразования в этой области.

ИЗМЕНЕНИЕ ВАШЕГО БЛИЗНЕЦА

Здесь вы либо выбираете для вашего близнеца типовую внешность, либо занимаетесь ее изменением.

ИЗМЕНЕНИЕ ВАШЕЙ ИСТОРИИ

Выберите, мужчиной или женщиной был капитан Шепард из оригинальной трилогии.

ВЫБОР ВАШЕЙ ПОДГОТОВКИ

Выберите один из видов подготовки вашего персонажа, в том числе уникальную личную историю, начальное умение и разблокированные навыки. Во время игры вы сможете выбирать, как ваш персонаж относится к другим и когда нужно вступать в бой: все зависит от ваших решений в игре и распределения очков навыков. Именно с этого момента Райдер и становится личностью.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ НА МЕСТЕ

«НЕКСУС»

«Нексус» — это космическая станция, на которой можно найти представителей всех ковчегов, отправившихся в Андромеду в поисках нового дома. Здесь проводятся исследования, ремонт, хранятся предметы. Здесь же — место встреч для всех рас. Ваш корабль «Буря» может состыковаться с «Нексусом», если вы захотите его посетить.

«БУРЯ»

Ваш корабль «Буря» — и транспортное средство, и база. В каюте можно сменить одежду, в научном центре — создавать новые предметы. Здесь вы сможете выводить спящих колонистов из криосна, отправлять ударные отряды на задания, использовать карту галактики, прокладывать курс к новой планете, ближе знакомиться с товарищами по отряду — и это далеко не все.

СЭМ

СЭМ — это ваша личная операционная система. Будучи имплантом, он знает, как ваше тело функционирует, и может усиливать ваши навыки через профили [см. «Профили» на стр. 22]. Также он помогает идентифицировать посторонние объекты, когда вы исследуете их при помощи сканера. Если вам нужно пообщаться с СЭМом наедине, отправляйтесь к модулю СЭМа на «Нексусе».

ИССЛЕДОВАНИЯ

Первопроходцу потребуется исследовать новые планеты, чтобы найти подходящее место для основания поселения. Некоторые планеты принесут вам ресурсы, другие могут стать вашим домом. Помимо «Бури», в вашем распоряжении есть наземный транспорт и множество навыков для исследования новых планет.

КАРТА ГАЛАКТИКИ



Оказавшись на палубе «Бури», откройте карту галактики, если вы готовы начать поиск ресурсов или рассмотреть новую планету поближе.

Сначала на карте галактики отображается ваше текущее местоположение. Нажмите кнопку **☉**, чтобы перейти к отображению системы. Используйте левый джойстик, чтобы выделить другую планету в системе, затем нажмите кнопку **⊗**, чтобы проложить туда курс. Кроме этого, вы можете еще раз нажать кнопку **☉**, чтобы вернуться к карте скопления, после чего проложить курс к другим системам в скоплении Элея.

Подсветите какое-либо место, чтобы увидеть, насколько оно исследовано.

СКАНИРОВАНИЕ ПЛАНЕТ И ЗВЕЗДНЫХ СИСТЕМ

Некоторые планеты и звездные системы содержат аномалии, которые можно сканировать. Если речь идет о планете, вы также можете рассмотреть зону посадки на ее поверхность. Чтобы найти на планете место для посадки или аномалию, удерживайте кнопку **L2** для активации сканера, а затем перемещайте левый джойстик для фокусировки. Как только место найдено, нажмите кнопку **R2**, чтобы отправить зонд (для поиска ресурсов или других интересных открытий) или посадить «Бурю».

«КОЧЕВНИК»

Для перемещения по планете после приземления используется транспортное средство «Кочевник». Держите его поблизости и при возможности улучшайте, так как он служит не только для перемещения из одного места в другое, но и для вашей защиты от внешней среды и других потенциальных угроз. Следите за читами и здоровьем своего «Кочевника», когда оказываетесь во враждебной окружающей среде.

ПОДСКАЗКА. «Кочевника» можно вызвать с любой передовой станции или аванпоста.

РЕЖИМ ВЕЗДЕХОДА

Если вы пытаетесь заехать на «Кочевнике» вверх по крутому склону, нажмите кнопку **L1**, чтобы переключиться в режим вездехода. Это поможет «Кочевнику» взбираться на холмы, используя все колеса. Вернувшись на более ровную поверхность, нажмите кнопку **L1** снова, чтобы переключиться обратно в режим двух ведущих колес, в котором «Кочевник» двигается значительно быстрее, чем в режиме вездехода.

ДОБЫЧА

Находясь в «Кочевнике», нажмите кнопку **→**, чтобы включить шахтерский компьютер для поиска залежей минералов. Также расположение стоящих внимания залежей можно узнать на передовых станциях. Когда вы находитесь вблизи месторождения, нажмите кнопку **R1**, чтобы запустить шахтерский дрон. Вы можете получить ценные ресурсы!

ПОДСКАЗКА. При запуске шахтерского дрона убедитесь, что находитесь в оптимальном месте, так как он собирает минералы со всей зоны, но поиск ведется наиболее тщательно именно в месте запуска.

КАК НЕ ПОТЕРЯТЬСЯ

КАРТА

Когда необходимо понять, куда вы направляетесь, или отметить новую цель, откройте меню паузы (кнопка **OPTIONS**) и выберите карту. На ней видно ваше текущее местоположение, отслеживаемые цели и точки интереса. Для навигации по карте используйте левый джойстик. Для установки отметки подсветите место на карте и нажмите кнопку **⊗**, чтобы она отобразилась на вашем игровом компасе. Для удаления уже существующей отметки подсветите ее и нажмите кнопку **⊗**.

Чтобы лучше понимать карту, ознакомьтесь с ее легендой (условными обозначениями), нажав **Ⓚ**. Вы увидите, где находятся аванпосты, ориентиры, торговцы, с которыми можно взаимодействовать, и многое другое.

КОМПАС

Используйте компас в верхней части экрана, чтобы увидеть свои текущие цели, точки интереса и противников поблизости. Если вы отслеживаете цель, она отмечается на компасе звездочкой, чтобы вам проще было ее найти.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ

Райдер может перемещаться пешком множеством способов. Чтобы бежать, удерживайте кнопку **L3** в положении вперед. Чтобы перебраться через препятствие или вскарабкаться куда-нибудь, нажмите кнопку **○**, оказавшись рядом. Соответствующая подсказка появляется, когда вы достаточно близко. Нажмите кнопку **⊗** для прыжка с использованием ракетного ранца. Чтобы преодолеть большее расстояние, прыгайте во время рывка.

МАНЕВРИРОВАНИЕ В ВОЗДУХЕ

Используйте ракетный ранец в бою, чтобы подняться выше и получить преимущество над некоторыми противниками. Удерживайте кнопку **⊗**, чтобы оказаться в воздухе выше, чем при обычном прыжке, затем удерживайте кнопку **L2**, чтобы парить. Находясь в воздухе, вы можете стрелять во врагов или уклоняться от их выстрелов, нажимая кнопку **○**.

ВЫЖИВАНИЕ В ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЕ

Посещаемые вами планеты не всегда пригодны для жизни, и вы можете столкнуться с такими опасностями, как экстремально низкие температуры или радиация.

Попав в такую среду, вы увидите шкалу своей системы жизнеобеспечения в левом нижнем углу экрана. Следите за ней и выбирайтесь из опасных мест до того, как она дойдет до нуля. После этого начнет истощаться ресурс вашего щита, а затем и очки здоровья.

ПОДСКАЗКА. Используйте расходимые предметы, когда имеете дело с опасностями окружающей среды, или садитесь в «Кочевник», где система жизнеобеспечения лучше, чем у вашего Первопроходца при перемещении пешком. Внутри «Кочевника» можно дольше выживать, чем снаружи. Для более эффективного сопротивления воздействию окружающей среды его можно улучшить.

СКАНИРОВАНИЕ

Используйте сканер для идентификации объектов — и, возможно, ресурсов — при помощи СЗМа. Нажмите кнопку ↓ для активации сканера, а затем кнопку ⊗, чтобы сканировать цель. Вы также можете перемещаться по планете пешком с работающим сканером.

Когда вы оказываетесь рядом с чем-нибудь, что можно сканировать, в левом нижнем углу экрана появляется предложение нажать кнопку ↓. Перемещайтесь с работающим сканером, поворачивая его при помощи правого джойстика, чтобы находить точки интереса. Прицел меняет цвет с красного на зеленый, когда точка подсвечивается. Подойдите к ней и нажмите ⊗, чтобы произвести сканирование.

РАСШИФРОВКА И ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Во время исследования новых планет вы столкнетесь со множеством головоломок, которые нужно решить. В зависимости от ситуации вам придется подключаться к инопланетным устройствам, сканировать странные глифы или взламывать генераторы.

Расшифровка Решайте головоломку с инопланетными глифами. На матрице с глифами подсветите пустое место и нажмите кнопку **L2** или **R2**, чтобы выбрать из доступных глифов тот, который, по вашему мнению, нужно сюда поместить. Повторяйте для всех пустых ячеек до полного заполнения матрицы. В каждом ряду и столбце может быть лишь по одному глифу каждого типа. После того как головоломка, по вашему мнению, решена, нажмите кнопку ⊗ для проверки решения. Помните, что возле некоторых терминалов желательнее просканировать окружающее пространство и найти глифы, прежде чем приступать к расшифровке.

Подключение Подключение дает возможность управлять устройствами Реликтов. Когда вы оказываетесь возле консоли Реликтов, появляется сфера с линиями, показывающими расположение различных ближайших устройств Реликтов, которыми можно управлять с консоли, где находится Райдер. Яркая синяя соединительная линия означает, что устройство активно. Если линия тусклая означает, что устройство отключено. Взлом консоли Реликтов позволяет управлять этими устройствами; например, можно открыть дверь или сделать так, чтобы вражеская турель сражалась за вас, — все зависит от того, чем консоль управляет.

ПЕРСПЕКТИВНОСТЬ АНДРОМЕДЫ

Ваша задача состоит в том, чтобы сделать галактику Андромеды пригодной для обитания тех, кто полагается на вас. Временами нужно будет вести переговоры с инопланетными расами и сотрудничать с местными жителями для создания колоний; в других обстоятельствах для выживания придется сражаться. Также вам нужно будет находить ресурсы и возводить постройки для жизнеобеспечения.

ЧТО ТАКОЕ ПЕРСПЕКТИВНОСТЬ?

По мере исследования и выполнения задач по колонизации планет, начиная от изучения инопланетных технологий до устранения местных угроз, вы будете зарабатывать очки перспективности Андромеды (ОПА). Они показывают ваши успехи в качестве Первопроходца. Следите за вашими очками перспективности, чтобы чувствовать уверенность, что вы правильно выполняете задачу по созданию нового дома для ваших подопечных.

ПОДСКАЗКА. Откройте меню паузы и выберите «Перспективность Андромеды», чтобы проверить ваши ОПА, уровень «Нексуса» и перспективность каждой планеты на экране перспективности.

УРОВЕНЬ «НЕКСУСА»

По мере получения ОПА за усилия по колонизации будет расти ваш уровень «Нексуса». Ваш текущий уровень «Нексуса» отображается в правом верхнем углу на любом экране меню.

ПОДСКАЗКА. Также уровень «Нексуса» повышается при строительстве аванпоста на планете.

Большая часть тех, для кого вы пытаетесь найти дом, спокойно спит в своих криокапсулах до тех пор, пока вы не найдете для заселения какую-нибудь планету. После каждого повышения уровня «Нексуса» откройте систему управления ОПА на «Буре» или «Нексусе», чтобы вывести новую группу из криосна и воспользоваться ее помощью. Выбирайте с умом, так как каждая группа обладает своими специфическими навыками в области науки, торговли или обороны, которые могут помочь вам в определенных ситуациях.

ПРИГОДНОСТЬ ПЛАНЕТ ДЛЯ ЖИЗНИ

В то время как ОПА указывают на ваши общие успехи в качестве Первопроходца в скоплении Элея, вы также можете проверить, насколько пригодной для жизни вы сделали какую-то конкретную планету. Каждый раз при выполнении задачи по колонизации вы получаете как общие ОПА, так и какое-то количество процентов, указывающих на прогресс превращения планеты в обитаемую. На перспективность планеты влияют многие факторы, включая политическую стабильность и местные угрозы (даже температура).

Чтобы проверить перспективность отдельной планеты, откройте карту, если находитесь на самой планете, или карту галактики, если пребываете на «Буре», и выделите планету. Вы увидите в процентном отношении прогресс превращения планеты в обитаемую. Также перспективность любой планеты можно проверить на экране перспективности, в который можно попасть из меню паузы.

Есть множество способов сделать планету пригодной для обитания человека.

АВАНПОСТЫ И ПЕРЕДОВЫЕ СТАНЦИИ

По мере того, как вы делаете планету пригодной для жизни, вы сможете размещать на ней передовые станции и аванпост, чтобы закрепиться.

Передовые станции

После высадки на новую планету вы можете построить передовую станцию. «Буря» автоматически размещает передовую станцию на поверхности, когда вы находитесь рядом с пригодным для этого местом. Когда это происходит, вы получаете уведомление. Быстро перемещайтесь на такие станции при помощи карты, когда вам нужно пополнить запасы, изменить состав отряда или снаряжение, а также проверить возможность добычи полезных ископаемых.

Аванпосты

Аванпост можно построить после достижения 40% перспективности планеты. Аванпосты существенно помогают сделать планету более пригодной для жизни, так как колонизация начинается именно отсюда — и, возможно, у поселенцев даже найдутся задания для вас! Каждый аванпост может похвастаться научным центром, позволяющим изготавливать новые предметы.

ПОДСКАЗКА. Также вы можете быстро перемещаться на аванпост для решения тех же задач, что и на передовой станции: смены состава отряда, пополнения запасов и т. д.

ОСОБЕННОСТИ ПЛАНЕТ: КОЛОНИСТЫ

По мере того, как планета становится пригодна для жизни, вы получаете возможность выводить из криосна особые группы для работы в данных условиях. В зависимости от особенностей планеты такая группа будет иметь соответствующие бонусы.

НАУЧНЫЕ ДАННЫЕ

Проводите научные исследования, чтобы находить ценные данные и ресурсы. С «Бури» вы можете сканировать целые планеты, а на поверхности — уникальные формы жизни и технологии, чтобы, изучая их, получать очки научных данных. Во время ваших путешествий вы будете находить научные данные трех типов: данные Млечного Пути из галактики Млечный Путь и на основе технологий изгнанников, данные Элея на основе технологий кеттов и ангара и данные Реликтов на основе технологий Реликтов.

Вы можете тратить очки научных данных в научном центре (на аванпосте, передовой станции или «Буре») для открытия новых чертежей и получения доступа к производству мощных усилений. [Более подробно см. в разделе «Производство» на стр. 14.]

УДАРНЫЕ ОТРЯДЫ

Посетите научный центр для использования ударных отрядов. Это боевые подразделения, которым можно дать задание сражаться, защищать или исследовать. Для таких заданий требуется определенное количество реального времени, и когда ударные отряды вернутся, вы увидите, добились ли они успеха. В случае неудачи они получают небольшое количество очков опыта, а успех приносит опыта намного больше, да и Райдер получит особую награду. Можете ознакомиться с заданиями, чтобы знать, какие особые награды — от кредитов до редкого оружия и брони — можно получить.

Также за выполнение таких заданий вы будете зарабатывать финансы задания, которые можно использовать для создания новых ударных отрядов, покупки снаряжения для имеющихся ударных отрядов или покупки предметов в режиме сетевой игры. [Более подробно см. в разделе «Сетевая игра» на стр. 25.]

По мере того, как отряд получает опыт и повышает уровень, вы будете видеть черты, отражающие навыки. Например, у одного отряда может возникнуть бонус к заданиям в режиме скрытности, а в другом член отряда может быть ранен. Подбирайте отряд на каждое задание с умом и убедитесь в том, что все члены отряда в превосходной форме и готовы к тому, что их ждет впереди.

ПОДСКАЗКА. Задания для ударных отрядов доступны в течение ограниченного времени. Обратите внимание, как долго они будут доступны, и отправляйтесь на заинтересовавшее вас задание, пока не истекло время. В таком случае его заменит другое задание.

ЗАДАНИЯ АПЕКС

На выполнение некоторых заданий для ударных отрядов вы можете отправить бойцов АПЕКС. При таком выборе вы переходите в сетевой режим, а ваша одиночная игра мгновенно сохраняется, чтобы вы могли продолжить ее после завершения задания. Для таких заданий используются особые настройки, и при выполнении их в режиме сетевой игры Райдер получает особые награды для одиночной кампании, а также финансы задания, которые можно использовать как в сетевой, так и в одиночной игре. [Более подробно см. в разделе «Сетевая игра».]

ПРОИЗВОДСТВО

Посетите научный центр, чтобы начать открывать чертежи и заниматься производством на основе полученных данных и ресурсов. Вы можете создать оружие посильнее или броню помощнее. Вы также можете настраивать свое оружие и броню при помощи усилений, которые значительно меняют принципы их работы, в результате чего вы создаете что-то абсолютно уникальное.

ИССЛЕДОВАНИЯ

В научном центре выберите «ИССЛЕДОВАНИЯ», чтобы открывать новые чертежи оружия и брони за очки научных данных. Также здесь можно найти усиления — редкие материалы, которые можно добавлять к чертежам, чтобы вносить в них изменения или делать их мощнее.

Нажмите кнопку **L1** или **R1**, чтобы перемещаться между категориями предметов для исследования. В левой половине экрана находятся доступные предметы. Подсветите один из них, чтобы увидеть его описание справа, а также материалы, которые нужны для его открытия и материалы у вас.

РАЗРАБОТКА

Перейдите на экран разработки, чтобы начать производство предметов. Именно здесь можно посмотреть на ваши последние приобретения, некоторые из которых получены в результате исследований, и соединить их вместе, чтобы получить то, что вам нужно. К создаваемым предметам можно добавлять усиления. В некоторых случаях вы можете добавить в оружие сразу несколько усилений.

Чтобы начать производство, проверьте вкладки с категориями открытых предметов, нажимая кнопку **L1** или **R1**. Под значками стоит число, указывающее на количество предметов, которое можно произвести в данной категории.

Выделите предмет в левой части экрана при помощи левого джойстика, чтобы увидеть его описание, материалы, необходимые для разработки, и материалы, имеющиеся в наличии. Нажмите кнопку **□**, чтобы внимательно изучить, какие ресурсы необходимы для данного проекта и где их можно найти. Когда вы видите то, что вам нужно, нажмите **⊗** для разработки. Посмотрите, какие уникальные вещи вы сможете создать!

ПОДСКАЗКА. Если вы видите примечание, что на экране разработки нет доступных проектов, вернитесь на экран исследования, чтобы посмотреть, какие предметы вы можете открыть. Как только вы откроете что-нибудь, вернитесь на экран разработки, чтобы заняться производством.

БОЙ

Хотите вы того или нет, но иногда применение силы необходимо.

ОСНОВЫ

В бою Райдер автоматически укрывается за низкими объектами или за углами, если вытащено оружие. Чтобы высунуться из-за укрытия, нажмите **L2** для прицеливания и **R2** для стрельбы. Также вы можете вести огонь вслепую из-за укрытия без прицеливания. Для этого нажмите кнопку **R2**. Хотя такой вид стрельбы не столь точен, как прицельная стрельба, он безопаснее, когда враг ведет по вам плотный огонь.

Используйте компас в верхней части экрана для отслеживания положения врагов в бою. Также вы можете видеть над головами врагов очки здоровья (и щиты, если они у них есть).


ВЫБОР ОТРЯДА И СНАРЯЖЕНИЯ

Прежде чем отправиться с «Бури» на задание, можно подобрать оружие как для ближнего, так и для дальнего боя. Выбрать можно любое, ведь ограничений по категориям оружия нет. Подсветите ячейку оружия и нажмите кнопку **⊗**, чтобы открыть ее, а затем сделайте выбор из доступного оружия в левой части экрана.

Помните, что каждое оружие обладает весом, и это влияет на скорость восстановления ваших умений. Чем тяжелее ваше снаряжение, тем больше времени потребуется для восстановления ваших способностей. На главном экране экипировки в верхней части экрана можно видеть, как ваш текущий выбор оружия влияет на скорость восстановления умений.

После выбора снаряжения нажимайте кнопку **L1** или **R1** для просмотра и выбора вашей брони, расходимых предметов и отряда. Вы можете взять с собой двух членов отряда. Для некоторых заданий есть обязательные напарники, в то время как другие позволяют выбрать обоих.


МОДЫ

При выборе снаряжения нажмите кнопку , чтобы выбрать и использовать моды оружия или комбо-моды для вашей брони. Они могут усилить ваши способности различными способами — например, повысят ваше здоровье или улучшат точность. Помните, что использование комбо-модов может подразумевать определенный компромисс, например, получение бонуса к здоровью за счет снижения эффективности оружия. Выбирайте моды в соответствии с вашим индивидуальным стилем игры!

ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ



ТЕКУЩЕЕ ОРУЖИЕ

Значок используемого в данный момент оружия показывает количество доступных выстрелов до перезарядки и общее количество боеприпасов. Нажмите кнопку , чтобы перезарядить оружие.

КОЛЕСО ОРУЖИЯ

Щелкните кнопкой **сенсорной панели**, чтобы открыть колесо оружия. Выберите оружие, которое вы хотите использовать, при помощи левого джойстика. Также здесь можно менять активный профиль.

КОНЧИЛИСЬ БОЕПРИПАСЫ?

Когда у текущего оружия заканчиваются боеприпасы, Райдер автоматически переключается на другое. Эту настройку можно изменить (Меню паузы > Игра > Настройки), если вы хотите, чтобы текущее оружие использовалось при любых обстоятельствах. Если у вас закончились боеприпасы, подойдите к ящику с боеприпасами. На них есть небольшие огоньки, чтобы их легко было отыскать.

ЩИТ

Следите за состоянием вашего синего щита в нижней части экрана. При получении урона ресурс щита постепенно истощается, и, как только он исчезает, каждое попадание отнимает у вас уже очки здоровья.

ПОДСКАЗКА. Если уровень вашего щита снизился, уйдите с линии огня на короткое время, чтобы он мог восстановиться.

ЗДОРОВЬЕ

Красная шкала в нижней части экрана показывает ваше здоровье. После того как ресурс вашего щита исчерпан, получаемый урон снижает ваше здоровье. Для восстановления здоровья находите в окружении ящики с панацелином или восполняйте его на аванпосте или передовой станции.

УМЕНИЯ

Используемые в данный момент умения отображаются в правом нижнем углу экрана. Цифра возле умения показывает, сколько раз его можно использовать, прежде чем у вас закончатся силовые ячейки. Умениям без цифр нужно время для восстановления. Вы увидите, как значок умения медленно заполняется, пока оно снова не будет готово для применения.

ПОДСКАЗКА. Не уверены, какое из трех доступных умений уже полностью восстановилось? Посмотрите на индикатор восстановления умений в виде трех значков вокруг вашего прицела. Такие индикаторы появляются во время восстановления ваших умений и показывают, сколько времени осталось до тех пор, когда умение будет снова доступно.

СИЛОВЫЕ ЯЧЕЙКИ

Если у вас закончились силовые ячейки, то вы не сможете пользоваться умением, для которого они требуются. Найдите ящик с боеприпасами, чтобы пополнить запас силовых ячеек. Количество имеющихся силовых ячеек равняется количеству раз, которое вы можете применить это умение. Время восстановления здесь не требуется, так что пользуйтесь в свое удовольствие!

УКРЫТИЕ

Когда вокруг начинают летать пули, нужно прятаться в укрытие. Укрытие защищает вас с определенной стороны, повышает точность и позволяет щитам восстанавливаться намного быстрее.

ПОДСКАЗКА. Не забывайте занимать укрытия! Стратегическое использование укрытий исключительно важно для выживания в перестрелках, особенно на высоких уровнях сложности.

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ

Шкала системы жизнеобеспечения появляется в левом нижнем углу экрана, когда вы находитесь во враждебной для человека окружающей среде. Если вам дорога жизнь, выбирайтесь оттуда как можно быстрее! [Более подробно см. в разделе «Выживание в окружающей среде» на стр. 9.]

ПРИКАЗЫ ОТРЯДУ



Защитная
позиция
члена
отряда

Опытные члены вашего отряда знают, какие умения нужно использовать, чтобы ликвидировать врагов. Чтобы отдать приказ обоим членам отряда одновременно, подсветите позицию для обороны или цель для атаки, после чего нажмите кнопку **↑**. Чтобы призвать обоих членов отряда к себе, удерживайте кнопку **↑**. Если вы хотите командовать только одним членом отряда, нажимайте кнопку **←** или **→** для перемещения их по отдельности. Удерживайте соответствующую кнопку, чтобы призвать этого члена отряда к себе.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Каждый раз при повышении уровня вы получаете уведомление на экране. В награду вы получаете очки навыков, которые используются для открытия новых навыков вашего персонажа.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ НАВЫКОВ



Откройте меню паузы и выберите «НАВЫКИ», чтобы распределить очки навыков.

ПОДСКАЗКА. Если вы измените свое мнение насчет распределенных очков навыков, отправляйтесь на станцию сброса на «Буре», чтобы начать все заново.

Слева выберите категории «БОЙ», «БИОТИКА» или «ТЕХНИКА», чтобы посмотреть умения для распределения очков. Категория «Бой» связана с огневой мощностью, «Биотика» делает упор исключительно на биотические умения, а «Техника» отвечает за навыки, связанные с инструментом и другими технологиями. Соединяйте и комбинируйте умения из каждой категории для создания уникального Первопроходца.

Если вы нашли умение, которое вам нравится, подсветите его при помощи левого джойстика, затем нажмите кнопку **X**, чтобы использовать очки навыков. Сначала вы открываете это умение, а потом сможете улучшать и усиливать его. Появляется новый экран, где показаны доступные ранги данного умения и стоимость каждого ранга в очках навыков. Подсветите один из них и нажмите кнопку **X**, чтобы открыть новый ранг. Повысив уровень умения несколько раз, вы можете выбрать один из двух путей развития умения, в зависимости от вашего стиля игры.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Если вы не хотите выбирать умения самостоятельно, нажмите **□** для автоматического распределения новых очков навыков и автоматического повышения уровня вашего персонажа. Также вы можете включить или выключить функцию автоматического повышения уровня в меню «Настройки» для своего Первопроходца или отряда. При включении уровень будет повышаться автоматически до конца игры (или пока вы не отключите эту функцию), так что вам не придется распределять очки навыков самостоятельно.

ВЫБОР УМЕНИЙ

Вы можете использовать до трех умений в бою, назначив их на кнопку **L1**, кнопку **R1** и кнопки **L1** + **R1** вместе. Для использования понравившегося умения подсветите его, нажмите кнопку **△**, затем выберите кнопку (или несколько кнопок), на которую хотите его назначить.

В следующем бою просто нажмите кнопку (или несколько кнопок), чтобы использовать привязанное к ней умение!

ПОДСКАЗКА. Если ваше умение требует прицеливания, как Биотическое копьё, например, мы советуем назначить его на кнопку **L1** или **R1**, чтобы уравновесить контроллер во время прицеливания. Если назначить такие умение на кнопки **L1** + **R1**, прицеливаться будет намного тяжелее.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ ОТРЯДА

Члены вашего отряда также получают очки навыков при повышении уровня. Находясь на экране навыков, не забудьте выбрать каждого члена отряда и потратить заработанные ими очки навыков на новые умения. После выполнения задания на верность для члена отряда открываются навыки высшего уровня. Откройте меню паузы и выберите **ЖУРНАЛ > ОПЕРАЦИИ ИНИЦИАТИВЫ**, чтобы ознакомиться с заданиями на верность и другими заданиями, которые особенно важны для вашего персонажа или команды.

Вы также можете нажать кнопку **□** для автоматического повышения уровня члена отряда.


ПРОФИЛИ

При распределении очков навыков по ключевым категориям «Бой», «Биотика» и «Техника» вы открываете профили в зависимости от ваших предпочтений. Например, вкладывая очки навыков в биотические умения, вы можете постепенно открыть профиль адепта. СЭМ делает вас сильнее для различных типов боя. Откройте меню паузы и выберите «ПРОФИЛИ», чтобы ознакомиться с ними. [Если вы уже играли в серию *Mass Effect™*, то вспомните большую часть классов персонажей!]

На экране профилей можно в любое время выбрать любой открытый профиль, чтобы воспользоваться его уникальными бонусами. Вы не привязаны постоянно к одному профилю. Переключайтесь между ними в зависимости от ситуации! Можно даже открыть меню паузы во время боя, чтобы выбрать новый профиль, и вернуться в сражение, вооружившись новым набором бонусов.

Вкладывая очки навыков в соответствующие категории, вы повышаете уровень своих профилей, делая их более мощными.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПЕРВОПРОХОДЦА

Решения, принимаемые вами в *Mass Effect™: Andromeda*, влияют на развитие сюжета, на отношение к вам других и на успешность вашей миссии. Когда вам нужно сделать выбор, перед вами появляется диалоговое колесо. Подсветите свой выбор, перемещая левый джойстик, после чего подтвердите его, нажав кнопку .

СТИЛЬ ОТВЕТА

Выбор стиля ответа позволяет формировать уникальный характер вашего персонажа. Будет ли Райдер страстным до крайности, или сохранит самообладание в любых ситуациях? Будет ли Райдер думать, прежде чем что-то сделать, или наоборот?

Вы можете выбрать один из следующих стилей: эмоциональный, рассудительный, непринужденный и профессиональный. Ваш персонаж может также получить импульсивный стиль в зависимости от того, как часто вы участвуете в сюжетных действиях. Варианты диалога, отражающие все эти стили, присутствуют не всегда, но в ключевых моментах и в случае принятия важных решений они обязательно есть.

ПОДСКАЗКА. Загляните в свой кодекс с помощью меню паузы, чтобы узнать характер вашего Первопроходца. Он зависит от уже принятых вами решений. Также здесь можно увидеть состояние ваших взаимоотношений и основные сюжетные решения.

СЮЖЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Иногда на экране появляется подсказка о сюжетном действии. Вы можете либо нажать кнопку, чтобы принять предложение, либо игнорировать его. В зависимости от того, примете ли вы участие в сюжетном действии или нет, ваше решение будет иметь определенные последствия. Чем больше вы участвуете в таких действиях, тем сильнее становится импульсивный характер вашего персонажа.

ЖУРНАЛ

Откройте меню паузы и выберите «ЖУРНАЛ», чтобы отслеживать ваши задания. Выберите любое задание, чтобы найти его на карте.

- Приоритетные задачи** Это важные задания основной сюжетной линии, которые нужно выполнить, чтобы довести приключения Первопроходца до логического завершения.
- Союзнки и отношения** Выполняйте эти побочные задания, чтобы заслужить верность членов вашего отряда и познакомиться с ключевыми побочными сюжетными линиями.
- Задачи в Элее** Для каждого сектора космоса предусмотрены собственные задачи, которые можно выполнить, чтобы исследовать Элей и сделать планеты пригодными для жизни.
- Дополнительные задачи** Различные задачи по сбору коллекционных предметов, производству, добыче ресурсов и многое другое.
- Выполненные задания** Посмотреть уже выполненные задания.

ВЕРНОСТЬ ОТРЯДА

Чтобы открыть верхний уровень навыков членов отряда, вам нужно добиться от них верности. Нанимайте их, узнавайте их лучше в ходе общения и выполняйте их задания на верность, чтобы завоевать их доверие. Иногда дружба может перерасти в романтические отношения, если вы того захотите. Задания на верность находятся в разделе «Союзнки и отношения» вашего журнала.

СЕТЕВАЯ ИГРА

Участвуйте в сетевой игре вместе с друзьями и другими игроками в *Mass Effect: Andromeda*, используя систему сетевого подбора игроков. В сетевой режим можно перейти из главного меню, меню паузы или любого задания АПЕКС, доступного во время прохождения одиночной кампании.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В сетевой игре уровни сложности начинаются с бронзы (самый легкий) и заканчиваются золотом (самый тяжелый). Уровень сложности выбирается перед началом каждого матча как для быстрой игры, так и для пользовательского матча.

БЫСТРАЯ ИГРА

Выберите «БЫСТРАЯ ИГРА», чтобы присоединиться к матчу с другими игроками, выбранных системой сетевого подбора игроков.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ МАТЧ



Хотите поиграть с друзьями? Выберите «ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ МАТЧ» для создания отдельного лобби, куда их можно пригласить.

Выберите параметры вашей первой игры: сложность, карту и врагов, против которых будете сражаться. Оказавшись в лобби, выберите свободную ячейку и в появившемся новом окне выберите друзей, которых хотите пригласить в игру.


Матчи разработаны для четырех игроков, но если вы не можете пригласить трех друзей, то просто пригласите своих друзей, а затем измените статус игры с «Закрытая» на «Открытая». Тогда игра использует систему сетевого подбора игроков, чтобы заполнить пустующие ячейки.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

Выберите персонажа для сетевой игры. Некоторые человеческие персонажи доступны в сетевой игре с самого начала, а другие, включая инопланетных персонажей, открываются за ваши успехи в этом режиме.

Подсветите персонажа, чтобы увидеть его описание в правой части экрана. Нажмите кнопку , чтобы ознакомиться с их навыками. Если вы играли за них раньше, то сможете повысить уровень их способностей. Если вам понравился какой-то персонаж, нажмите кнопку , чтобы использовать его в следующей сетевой игре.

НАСТРОЙКА ПЕРСОНАЖА

Выберите снаряжение и броню вашего персонажа. Выделите пустую ячейку и нажмите кнопку , затем выберите оружие или броню для этой ячейки.

РЕПУТАЦИЯ

Когда вы играете за какого-то отдельного персонажа в сетевой игре, то получаете очки опыта для бонусов данного персонажа, например для восстановления здоровья или максимального заряда щитов, в зависимости от класса. Как только вы заработаете достаточно репутации для определенного бонуса, то он повышается у всех прочих персонажей в сетевой игре. Например, если вы играете за персонажа с бонусом дополнительного здоровья, то за определенную репутацию, заработанную этим персонажем, вы получите бонус дополнительного здоровья для всех ваших персонажей.

Выберите «РЕПУТАЦИЯ», чтобы видеть ваш прогресс по каждому бонусу.



ИСПЫТАНИЯ

На экране «Репутация» выберите «ИСПЫТАНИЯ» для доступа к специальным заданиям, за выполнение которых можно получить больше наград в сетевой игре *Mass Effect: Andromeda*. Выполняйте в процессе игры малые испытания — такие как нанесение определенного количества урона, оживление товарищей по команде или выполнение достаточного количества убийств конкретным оружием, — чтобы заработать очки для важных испытаний. За выполнение важных испытаний вы получаете такие награды, как особые знамена и звания.


Также вы можете проверить свое положение в списках лидеров испытаний и ваш рейтинг среди Друзей, в вашем регионе и в сравнении с игроками во всем мире.

УДАРНЫЕ ОТРЯДЫ

Вы можете посмотреть задания АПЕКС, которые также доступны в одиночной кампании. Выделите задание, чтобы увидеть в правой части экрана информацию о нем, включая особенности задания, награды и время, необходимое ударному отряду для его выполнения.

Здесь можно нажать кнопку , чтобы выбрать ударный отряд и отправить его на задание, либо нажать кнопку , чтобы выполнить его самостоятельно в сетевой игре. Задания для сетевой игры имеют пользовательские настройки или происходят на разных картах, а награды за их выполнение в сетевой игре включают финансы задания и особые награды для одиночной игры в роли Первопроходца.

МАГАЗИН

Выберите «МАГАЗИН» для поиска и покупки наборов, предметов и наград. Доступные кредиты и финансы заданий показаны в правой верхней части экрана, поэтому вы всегда знаете, сколько можно потратить. Если у вас достаточно средств, выделите предмет в магазине и нажмите кнопку , чтобы купить его.

ДЕНЬГИ

КРЕДИТЫ

Кредиты можно заработать в матчах сетевой игры. Потратить кредиты можно на наборы карт с расходными предметами, оружие, новых персонажей и другие предметы, которые могут быть использованы вашими персонажами в сетевой игре. Наборы карт более высокого качества гарантируют определенное содержание: например, можно получить набор карт как минимум с одним гарантированным редким оружием. Правда, что именно вы получите, вы узнаете только после открытия вашего набора карт!

ПОДСКАЗКА. Также предметы из магазина можно покупать за реальные деньги.

ФИНАНСЫ ЗАДАНИЯ

За выполнение заданий АПЕКС в сетевой игре вы получаете финансы задания. Также финансы задания зарабатываются за выполнение ударными отрядами заданий в одиночной игре.

Вы можете использовать эти средства и в одиночной, и в сетевой игре. В одиночной игре финансы задания используются для найма новых ударных отрядов или покупки лучшего снаряжения. В сетевой игре их можно потратить на определенные предметы из магазина, чтобы не полагаться на удачу при попытке получить их в наборе карт.

ПРОВЕДЕНИЕ МАТЧА



Матчи в сетевой игре *Mass Effect: Andromeda* состоят из семи волн. Каждая из волн подразумевает сражения с врагами, но третья и шестая волна также включают особые задания, например взлом или защиту точки. После выполнения задания волны вы получаете рейтинг в звездах, указывающий на ваш ранг в зависимости от вашего мастерства. Последняя волна каждого матча называется волной эвакуации, во время которой нужно добраться до точки эвакуации живым.

ПОДСКАЗКА. Вы получаете больше наград за выполнение заданий третьей и шестой волны, а также за завершение всего матча. Попробуйте продержаться как можно дольше.

Оружие, здоровье и щиты отображаются на панели управления, как и в одиночной игре. Однако в левой нижней части экрана значки кнопок направления привязаны к особым сетевым бонусам. Нажмите кнопку ←, чтобы восполнить здоровье и щиты, → — чтобы пополнить боеприпасы или силовые ячейки, ↑ — чтобы подготовить установку «Кобра», ↓ — чтобы возродиться, если вы истекаете кровью. Использовать эти бонусы можно ограниченное количество раз во время матча, поэтому пользуйтесь ими с умом!

Следите за панелью управления, чтобы находить ящики с боеприпасами или определять местонахождение союзников на поле боя. Между волнами бегите к ящику с боеприпасами, чтобы пополнить запас. Если товарищ по команде пал в бою, у вас есть ограниченное время, чтобы добраться до него и возродить, удерживая кнопку ▲. Если вы погибаете и вас не успели возродить, вы переходите в режим наблюдателя до конца третьей или шестой волны, либо до конца матча, если вы погибли во время волны эвакуации.

В конце матча вы увидите экран, показывающий прогресс всех игроков по отношению к следующему уровню. Очки опыта, заработанные во время матча, делятся среди всех членов команды. Взгляните на нижнюю половину экрана, чтобы увидеть свой прогресс по отношению к следующему уровню, а также текущий бонус репутации.

НУЖНА ПОМОЩЬ?

Служба поддержки клиентов EA сделает все, чтобы вы получили максимум от своих игр — в любое время и в любом месте. Наши эксперты готовы помочь вам онлайн, на форумах, в чате или по телефону.

○ **Служба поддержки онлайн** Справочные материалы и ответы на самые распространенные вопросы представлены на веб-сайте **help.ea.com/ru**. Обновления справочной базы проводятся ежедневно, поэтому здесь вы найдете наиболее актуальные решения и советы.

○ **Служба поддержки по телефону** Вы также можете получить помощь с понедельника по пятницу с 12:00 до 21:00 по московскому времени, позвонив по телефону **+7 (495) 642 73 97** (стоимость звонка рассчитывается в соответствии с обычными тарифами вашего оператора связи).