

Mass Effect 2:

Kasumi's Stolen Memory

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Mass Effect 2: Kasumi's Stolen Memory

autor: Stranger

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-191-6

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	3
Aktywacja DLC	4
Akta: Mistrzynie złodziejstwa	6
Krok 1: Spotkanie się z Kasumi	6
Kasumi: Wykradzione wspomnienia	8
Krok 1: Udanie się na przyjęcie zorganizowane przez Donovana Hocka	8
Krok 2: Odnalezienie skarbca	11
Krok 3: Zbadanie skarbca	12
Krok 4: Wydostanie się z kompleksu Hocka	13
Krok 5: Pokonanie Donovana Hocka	19
Krok 6: Powrót na Normandię	24
Kasumi: Bariera kinetyczna	26
Krok 1: Odszukanie generatora bariery	26
Krok 2: Wyłączenie generatora bariery	27
Kasumi: Zamek głosowy	28
Krok 1: Odbycie rozmowy z Donovanem Hockiem	28
Krok 2: Zdobycie hasła do skarbca	30
Krok 3: Wyłączenie zamka głosowego	32
Kasumi: Skaner DNA	33
Krok 1, Wariant A: Przechytrzenie strażnika	33
Krok 1, Wariant B: Przeskoczenie przez balustradę	35
Krok 2: Pozyskanie próbek DNA	37
Krok 3: Wyłączenie skanera DNA	39
Inne	40
Nowy towarzysz	40
Leksykon	41
Nowe planety i księżyce	42
Przedmioty i technologie	44

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 GRY-OnLine.
www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Oto poradnik do gry *Mass Effect 2*, zawierający **bardzo dokładny opis przejścia** rozszerzenia DLC zatytułowanego *Kasumi - Skradzione wspomnienia* (*Kasumi - Stolen Memory*). Dokładnie omawia on wszystkie pojawiające się w tym dodatku zadania, podpowiadając w jaki sposób **odnajdywać potrzebne przedmioty, rozwiązywać zagadki, docierać do nowych lokacji i pokonywać przeciwników**. Poradnik informuje również o **możliwych wyborach**, których dokonuje się w trakcie zabawy, jak również o konsekwencjach podjętych wcześniej decyzji.

Oprócz opisu przejścia w niniejszym poradniku znajduje się również **zestawienie wszystkich nowych elementów świata gry oraz przedmiotów**, pojawiających się po raz pierwszy właśnie w rozszerzeniu *Kasumi - Skradzione wspomnienia*.

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

Dodatkowe uwagi

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **czzerwony** odnosi się do pojawiających się w trakcie rozgrywki postaci, niezależnie od tego czy są to sojusznicy czy przeciwnicy.
- Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych lokacji.
- Kolor **zielony** odnosi się do odnajdywanych przedmiotów, zarówno tych, które można ze sobą zabrać, jak i takich, które można jedynie obejrzeć.
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się do nazw kolejnych zadań (questów).



Pozostałe DLC

Dostępne są także poradniki do innych rozszerzeń DLC do gry *Mass Effect 2*:

- Overlord (Nadzorca)
- Lair of the Shadow Broker (Kryjówka Handlarza Cieni)

Aktywacja DLC

Po zainstalowaniu DLC *Kasumi – Skradzione wspomnienia* uruchom grę i wczytaj dowolny zapisany stan. **Uwaga!** Do przygody gwarantowanej przez opisywane rozszerzenie DLC najwcześniej możesz przystąpić po prologu, czyli po zadaniu **Pochód Wolności** (znalezienie się po raz pierwszy na pokładzie nowej Normandii). Warto przy okazji zaznaczyć, że jeżeli ukończyłeś już główny wątek i powróciłeś do rodzimej galaktyki, to nie musisz wczytywać wcześniejszych stanów. W takiej sytuacji również będziesz mógł bezproblemowo rozpocząć poznawanie zawartości nowego dodatku DLC.



Wczytanie stanu gry zaowocuje otrzymaniem automatycznej informacji o uaktywnieniu nowej głównej misji, a mianowicie **Akta: Mistrzynie złodziejstwa**.



Do nowej przygody możesz przystąpić od razu, bądź też opcjonalnie skorzystać z terminalu osobistego zlokalizowanego na mostku kapitańskim Normandii. Pozwoliłoby Ci to odczytać treść wiadomości wysłanej przez Człowieka Iluzję i dotyczącej właśnie spotkania z Kasumi.

Akta: Mistrzynie złodziejstwa

Zleceniodawca: Automatycznie po zainstalowaniu DLC

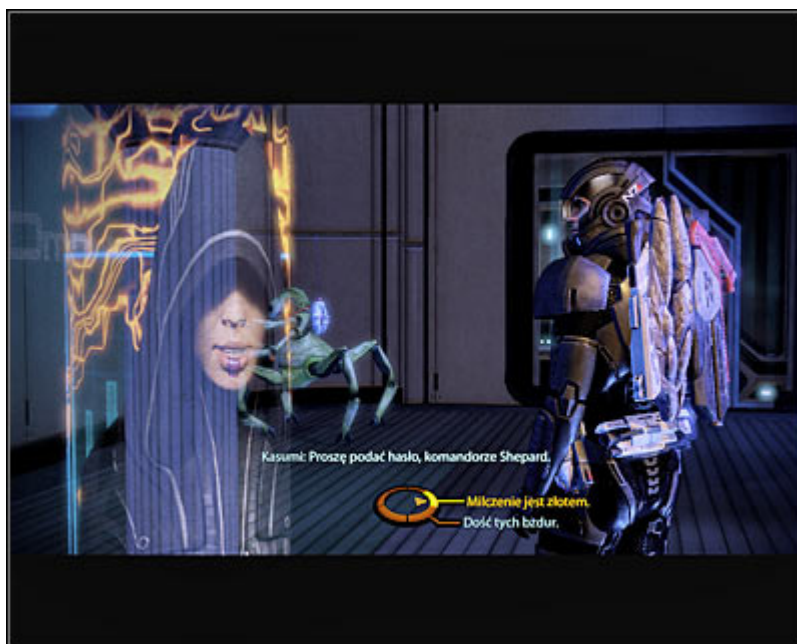
K r o k 1 : S p o t k a n i e s i ę z K a s u m i



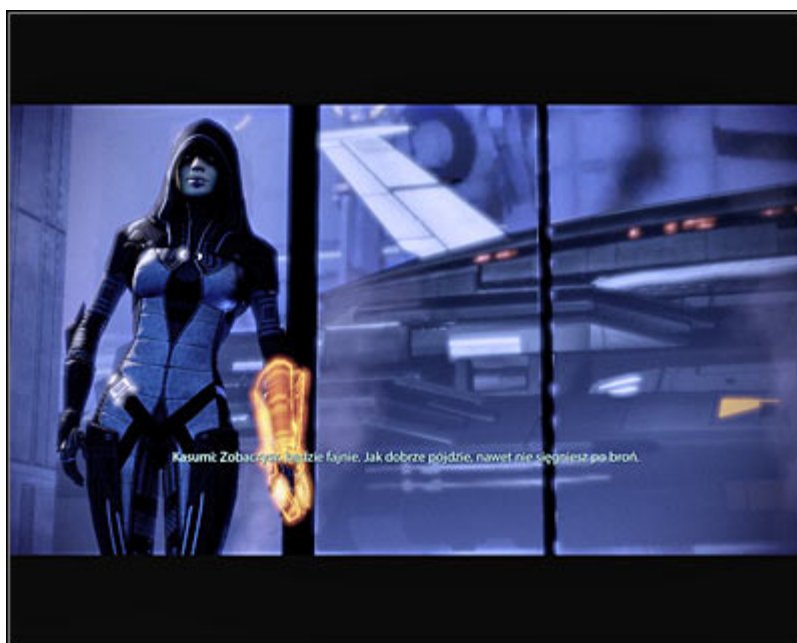
Twoje pierwsze zadanie polega na spotkaniu się z Kasumi Goto. W tym celu otwórz mapę galaktyki i wybierz z niej podróż do Mgławicy Węża. Zdecyduj się tu na zadokowanie w Cytadeli i zaczekaj aż zostaniesz przeniesiony do lokacji [**Cytadela – Okręg Zakera**].



Po znalezieniu się w Okręgu Zakera pozostań w miejscu startu, czyli w pobliżu punktu Szybkiej Kolei. Podejdź do zlokalizowanej po prawej stronie interaktywnej reklamy, z której będzie do Ciebie przemawiała **Kasumi**.



Zaczekaj aż główny bohater wejdzie w interakcję z interaktywnym punktem reklamowym. Zostaniesz poproszony o podanie hasła i o ile przeczytałeś wcześniej wpis w dzienniku, to będziesz wiedział, że jest to 'Milczenie jest złotem' (prawa środkowa opcja dialogowa).



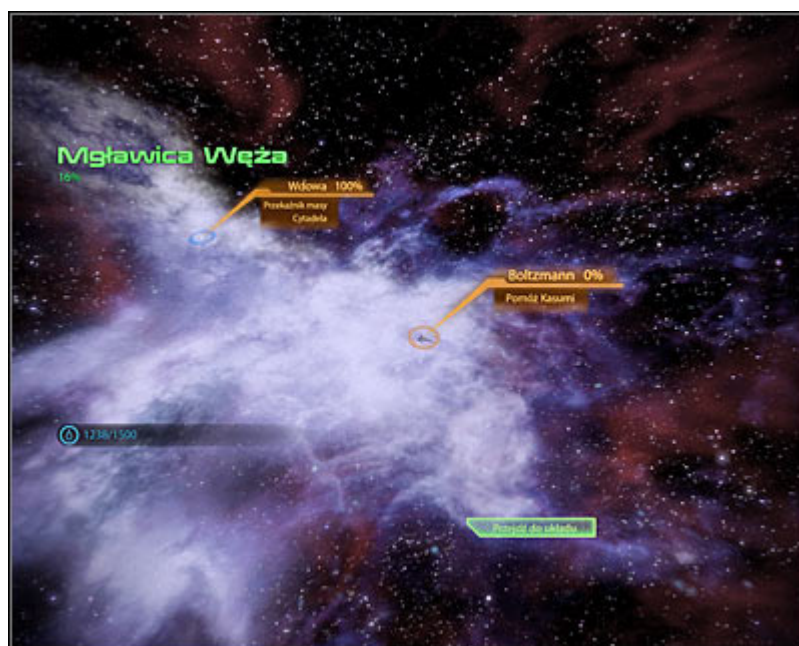
Przed Tobą dłuższa rozmowa z Kasumi Goto. Hakerkę możesz wypytać między innymi o jej powiązania z Cerberusem, bądź też od razu przejść do konkretów. Kasumi poprosi Cię mianowicie o pomoc w odzyskaniu graybox'a swojego nieżyjącego partnera. Obiekt ten aktualnie przetrzymywany jest przez niejakiego Donovan Hocka. Gra pozwoli Ci zadać kilka kolejnych dodatkowych pytań, między innymi dotyczących partnera Kasumi oraz znaczenie samego graybox'a. Niezależnie od wybranej na koniec rozmowy opcji dialogowej główny bohater zgodzi się pomóc Kasumi, przy czym w zależności od tego czy byłeś wobec niej uprzejmy czy pogardliwy zdobędziesz punkty idealisty lub renegata.

ODBLOKOWANE ZADANIE: Kasumi: Wykradzione wspomnienia

Kasumi: Wykradzione wspomnienia

Zlecniodawca: **Kasumi Goto** [[Cytadela – Okręg Zakera](#)]

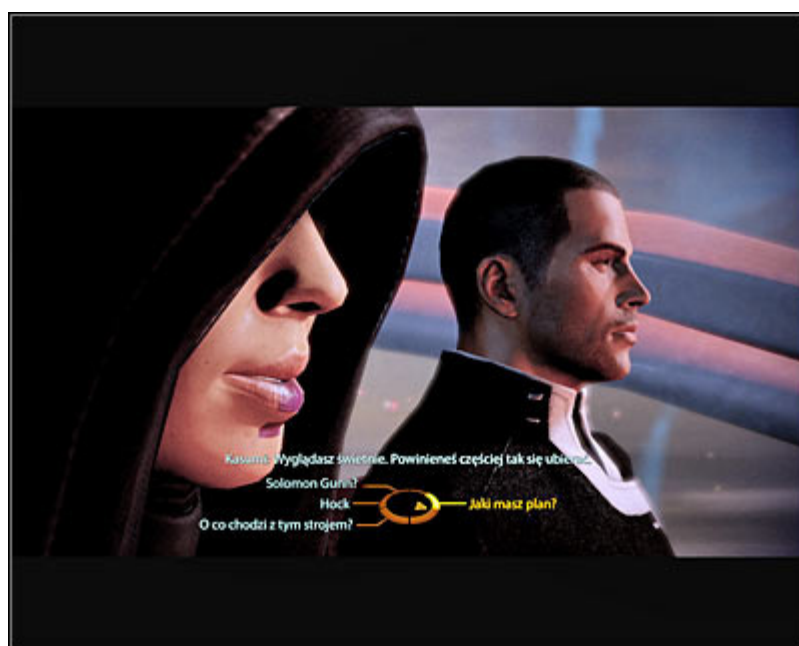
K r o k 1 : U d a n i e s i ę n a p r z y j ę c i e
z o r g a n i z o w a n e p r z e z D o n o v a n a H o c k a



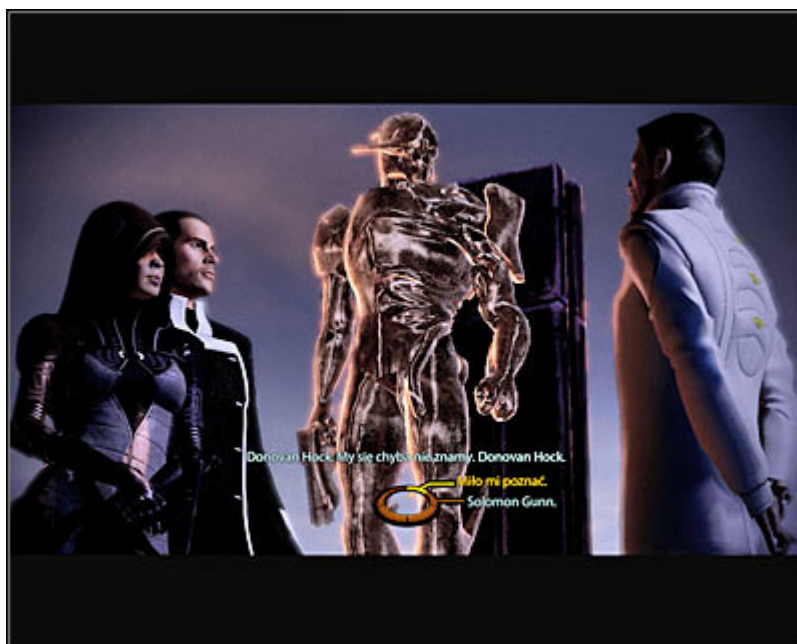
Zadanie to otrzymasz automatycznie po spotkaniu się z Kasumi Goto w lokacji [[Cytadela – Okręg Zakera](#)] i przystaniu na jej prośbę odzyskania graybox'a należącego do jej dawnego partnera. Powrót na pokład Normandii, otwórz mapę galaktyki i przeleć do nowo odblokowanego sąsiedniego systemu Mgławicy Węża, czyli Boltzmann (nie zapomnij odpowiednio wcześniej zatankować paliwa!).



Po znalezieniu się w systemie Boltzmann zlokalizuj planetę o nazwie Bekenstein (druga od Słońca). Dokonaj na niej przybliżenia obrazu i potwierdź chęć wylądowania na jej powierzchni (przycisk 'Ląduj').



Jeszcze w trakcie przelotu do posiadłości Hocka czeka Cię kolejna rozmowa z **Kasumi**. Od złodziejki dowiesz się o szczegółach swojej nowej tożsamości. Główny bohater wypyta ją też o szczegóły planu, dzięki czemu dowiesz się, że macie zamiar uzyskać dostęp do posiadłości Donovana Hocka i zbadać ją pod kątem odnalezienia sejfu, w którym jest najprawdopodobniej składowany graybox.



Już po wylądowaniu zostaniecie przywitani przez **Donovana Hocka**. Przestępca wpuści na przyjęcie tylko głównego bohatera, przy czym nie musisz się martwić o Kasumi, gdyż skorzysta ona ze swojego kamuflażu. Po spotkaniu się z Hockiem czeka Cię krótka wymiana zdań z hakerką i radzę się tu pilnować, gdyż w zależności od nastawienia do niej można zyskać punkty idealisty lub renegata.

K r o k 2 : O d n a l e z i e n i e s k a r b c a



Możesz już przystąpić do eksploracji posiadłości Hocka, czyli lokacji [**Bekenstein**]. Idź cały czas prosto, zatrzymując się dopiero po dotarciu do wyjścia na część balkonową. Chwilowo zignoruj to miejsce i skręć w lewo lub w prawo, odnajdując schody prowadzące na niższy poziom.



Zejdź po schodach na dół i udaj się w stronę drzwi znajdujących się w środkowej części korytarza. Po ich otwarciu czeka Cię rozmowa z Kasumi. Od złodziejki dowiesz się, że w celu otwarcia skarbcza wymagane będzie wykonanie trzech różnych czynności, a mianowicie wyłączenie bariery kinetycznej oraz oszukanie zamka głosowego i czujnika DNA. Z czynnościami tymi związane są trzy nowe zadania i możesz je zaliczać w dowolnej kolejności.

ODBŁOKOWANE ZADANIE: Kasumi: Bariera kinetyczna

ODBŁOKOWANE ZADANIE: Kasumi: Zamek głosowy

ODBŁOKOWANE ZADANIE: Kasumi: Skaner DNA

K r o k 3 : Z b a d a n i e s k a r b c a

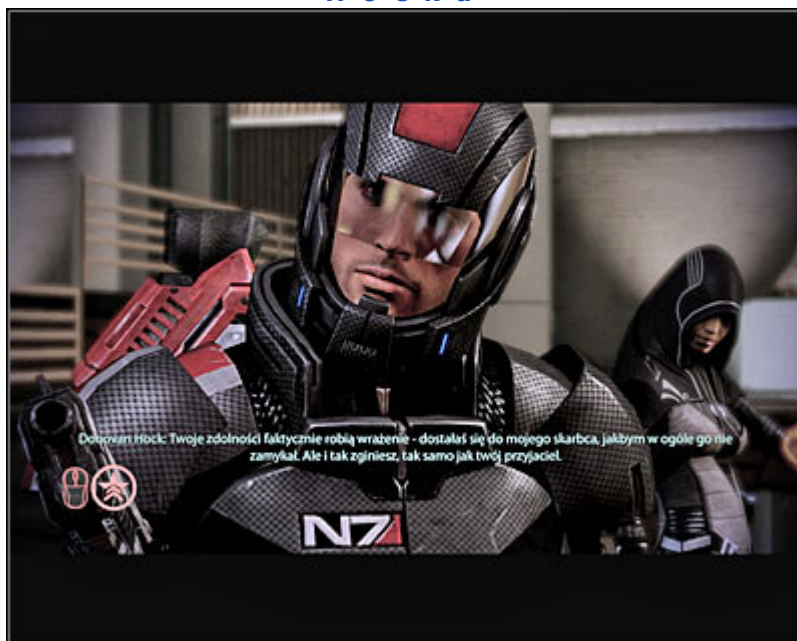


Do dalszych czynności możesz przystąpić dopiero po złamaniu wszystkich zabezpieczeń, czyli zaliczeniu zadań **Kasumi: Bariera kinetyczna**, **Kasumi: Zamek głosowy** i **Kasumi: Skaner DNA**. Zabezpieczenia powinny już być wyłączone, w rezultacie czego będziesz mógł otworzyć drzwi prowadzące do windy. Zaczekaj aż zawiezie Cię ona do skarbca. Zauważ jednocześnie, że główny bohater przywdział zbroję i odzyskał wszystkie bronie.

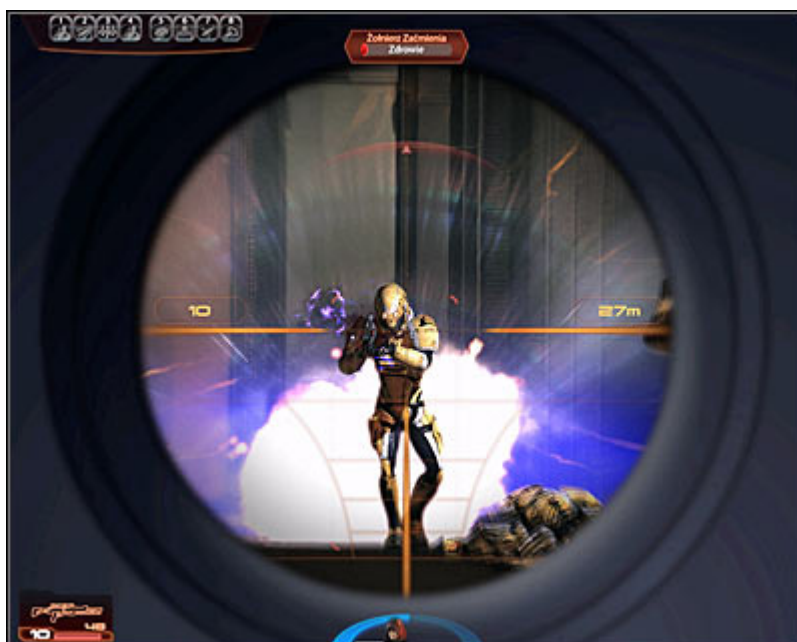


Wewnątrz skarbca znajduje się mnóstwo interesujących zabytków, ale ich oględziny są opcjonalne. W szczególności radzę zainteresować się **głową Statuy Wolności**, albowiem pozwoli Ci to zdobyć nowy wpis do leksykonu. Graybox znajduje się w pobliżu Statuy, ale zanim go podniesiesz zainteresuj się leżącymi tuż przy nim pistoletami maszynowymi **Kassa Fabrications Szarańcza**. Jest to unikalna broń oferowana przez opisywane DLC. Dopiero teraz podnieś **graybox**.

K r o k 4 : W y d o s t a n i e s i ę z k o m p l e k s u H o c k a



Tuż po podniesieniu graybox'a na wielkim hologramie pojawi się Donovan Hock, rozpoznając złodziejkę. Na wynik końcowy tej rozmowy nie będziesz miał wpływu, gdyż całość sprowadzi się do wydostania z posiadłości przestępcy. Jeżeli natomiast chcesz w łatwy sposób zdobyć punkty renegata, to zaczekaj na udostępnienie możliwości wykonania specjalnej akcji (powyższy screen), wciskając szybko lewy przycisk myszy. Główny bohater zniszczyłby wtedy jeden z zabytków Hocka, irytując go na tyle, że zakończyłby przedwcześnie rozmowę.



Przed Tobą pierwsza poważna walka z przeciwnikami, którzy pojawiają się przy widocznym w oddali przejściu. Zaczynj od ostrzelania zwykłych **żołnierzy Zaćmienia**. Warto polegać na broniach skutecznych na większym dystansie, choć musisz też powstrzymywać wrogów przed próbami wykonywania ataków od flanki. Eliminuj więc w pierwszej kolejności tych żołnierzy, którzy będą chcieli zbliżyć się do Sheparda i Kasumi.



Wrogowie dowodzeni są przez **komendant Roe**. Dobrze byłoby w miarę wcześniej przystąpić do jej ostrzeliwania, a to dlatego, że ochrania ją tarcza oraz pancerz. Zachowuj oczywiście dużą ostrożność, unikając jej ataków. Po wygranej bitwie rozejrzyj się po skarbcu za **stacją medyczną**, a następnie skieruj się w stronę przejścia, przy którym pojawiła się zlikwidowana grupa przeciwników. Odnajdziesz tu **szafkę z bronią**, z której możesz skorzystać.



Otwórz drzwi i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Zadbaj o to żeby obie postacie z drużyny ustawiły się za dobrymi zasłonami, a to dlatego, że w okolicy wkrótce pojawi się kilku **żołnierzy Zaćmienia**. Atakuj ich zza zasłony, pamiętając o tym żeby nie pozwolić im się zbyt zbliżyć. Przeciwnicy dowodzeni są przez **szturmowca Zaćmienia** i dobrze byłoby go szybko zlokalizować oraz doprowadzić do zniszczenia jego kinetycznej bariery.



Jak zapewne zauważyłeś, w walkach bierze też udział **mech YMIR** i to właśnie na nim warto skupić swoje główne ataki. Do zniszczenia tarcz oraz pancerza mecha najlepiej jest użyć posiadanej ciężkiej broni, ale nie wykorzystuj jej całego zapasu amunicji, bo będzie Ci ona jeszcze potrzebna. Uważaj oczywiście na ataki mecha w trakcie jego ostrzeliwania, nie pozwalając na to żeby Shepard lub Kasumi odnieśli krytyczne obrażenia.



Po zakończonych walkach skieruj się do korytarza, z którego przybiegli przeciwnicy. Idź prosto, po czym skręć w prawo i wyjdź na wyżej położony balkonik. Warto tu odszukać leżący na jednej ze skrzyń **PDA**. W celu zdobycia nagrody musisz rozwiązać mini-grę polegającą na odnajdywaniu fragmentów tekstu w oparciu o wzór wyświetlany u góry ekranu. Poprawne wykonanie wszystkich czynności zaowocuje zdobyciem **4200 kredytów**. Możesz już podejść do prawych drzwi.



Biegnij tu prosto, a następnie skręć w lewo. Po znalezieniu się w nowym magazynie ponownie zadбай o to żeby bohaterowie znaleźli się za zasłonami. Pierwsza grupa **żołnierzy Zaćmienia** pojawi się na podwyższeniu po lewej stronie. Z racji na niewielki dystans warto się pilnować i korzystać z odpowiednio potężnych broni.



Kolejní **żołnierze Zaćmienia** wybiegną z widocznego w oddali niewielkiego pomieszczenia. Radziłbym przebiec na prawą stronę, dzięki czemu w prostszy sposób będzie ich można eliminować (powyższy screen). Postaraj się możliwie jak najszybciej zabić używającego wyrzutni rakiet **ciężkiego żołnierza Zaćmienia**. Przeciwnikom towarzyszy też **mech LOKI**, ale jego eliminacja nie sprawi najmniejszych problemów.



Po wygranej bitwie rozejrzyj się trochę po tym magazynie. Na dużej skrzyni odnajdziesz **1000 jednostek rafinowanej platyny**. Oprócz tego możesz rozejrzeć się za **apteczką** i dwoma zestawami **części zamiennych** (warte są **4800 kredytów** i **1200 kredytów**). Na sam koniec wejdź na lewe podwyższenie i podejź do **działka akceleratora masy**. Wejście w interakcję z tym urządzeniem doprowadzi do odpalenia działa i wytworzenia wielkiej dziury w ścianie.



Ruszaj oczywiście w stronę wielkiej dziury, czyli nowo utworzonego przejścia. Skręć tu w prawo i od razu rozstaw drużynę za zasłonami. W okolicy przebywają kolejni **żołnierze Zaćmienia** i trzeba przystąpić do ich atakowania. Podobnie jak w poprzedniej bitwie, uważaj na **ciężkiego żołnierza Zaćmienia**, nie dając się trafić. Na koniec zostaw sobie drugiego **mecha YMIR**. W celu bezpiecznego przybliżenia się do maszyny warto skorzystać z lewego korytarza. Zadbaj jednak o to żeby nie podejść zbyt blisko. Tak jak wcześniej, polecam użyć ciężkiej broni i zostawić sobie pewien zapas amunicji na później.



Upewnij się, że zlikwidowałeś wrogów i ruszaj prosto. Bądź gotowy do szybkiego schowania się za zasłoną, bo po kilku chwilach w oddali pojawi się nowa grupa **żołnierzy Zaćmienia**. W tym przypadku skup się na jak najszybszym wyeliminowaniu **szturmowca Zaćmienia**, gdyż to właśnie ten przeciwnik stanowi najpoważniejsze zagrożenie. Dopiero gdy osoba ta zginie rozpraw się z **ciężkim żołnierzem Zaćmienia**. Niedaleko przeciwników znajduje się skrzynia z materiałami wybuchowymi, ale nie radzę za wszelką cenę jej szukać, bo można wtedy łatwo zginąć.



Po zakończonych walkach poświęć chwilę na zbadanie okolicy. Odnajdziesz **apteczkę** oraz **ciało najemnika**. Zbadanie ciała zaowocuje pozyskaniem planu nowej technologii, a mianowicie **Siła rażenia mocy technologicznych**. Możesz już otworzyć pobliskie drzwi.

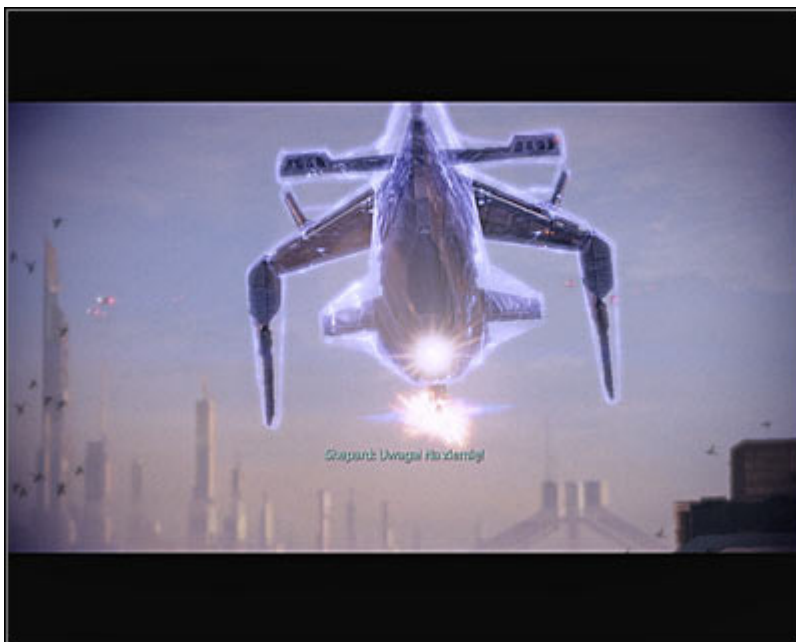
K r o k 5 : P o k o n a n i e D o n o v a n a H o c k a



Zanim będziesz miał okazję stawić czoła Hockowi, czeka Cię przeprawa przez ostatnie duże pomieszczenie, które jest silnie okupowane przez **żołnierzy Zaćmienia**. Tradycyjnie zacznij od ustawienia się za zasłoną (najlepiej taką, która pozwoli głównemu bohaterowi stać, a nie zmusi go do kucania). Ogólny schemat zachowania niewiele się tu zmienia, tak więc warto rozglądać się za silniejszymi odmianami przeciwników. W szczególności mam tu na myśli **szturmowcę Zaćmienia** oraz **inżyniera Zaćmienia**. Ten drugi potrafi wysłać sondy, tak więc umiejętnie ich unikaj (lub je niszczyć).



Nie daj się przeciwnikom zaskoczyć od flanki, likwidując wszystkie te osoby, którzy spróbują się do Ciebie zbliżyć. Na drugim końcu hali powinien stać **ciężki żołnierz Zaćmienia** i on zginie zapewne jako ostatni. Po wygranej bitwie koniecznie poświęć chwilę na zbadanie całej hali. Do odnalezienia są **PDA (1800 kredytów)**; bez konieczności rozwiązywania mini-gry), **części zamienne (1800 kredytów)**, **skrzynia transportowa (1200 kredytów)** oraz **platyna** (dwa zbiorniki, każdy po **500 jednostek rafinowanej platyny**)



Kiedy uznasz, że jesteś gotowy do rozpoczęcia finałowego pojedynku, zapisz stan gry i przejdź przez dwie pary drzwi żeby znaleźć się w pobliżu lądowiska. Z krótkiej cut-scenki dowiesz się, że Donovan Hock zasiadł za sterami doskonale uzbrojonego **myśliwca**.



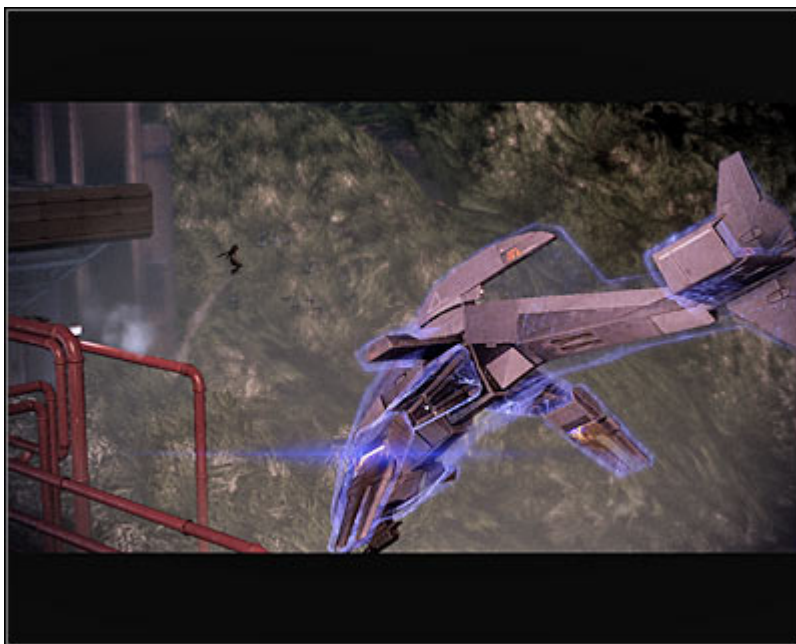
Niezwykle istotne jest oczywiście to żeby tuż po rozpoczęciu bitwy ustawić obu członków drużyny za zasłonami, a to dlatego, że ataki myśliwca będą niezwykle potężne i mogą zaowocować przedwczesną śmiercią Sheparda lub Kasumi. Skup się początkowo wyłącznie na atakowaniu **żołnierzy Zaćmienia** oraz **mechów LOKI**, które pojawiają się na wprost od Ciebie.



Przez cały czas trwania walk ignoruj atakujący Was myśliwiec, bo chwilowo nie będziesz mógł go zniszczyć. Zaczekaj aż po lewej stronie pojawi się kolejna grupa **żołnierzy Zaćmienia** oraz **mechów LOKI**. Postaraj się w miarę sprawnie zlikwidować wrogów, co powinno doprowadzić do tymczasowego opuszczenia pola bitwy przez myśliwiec. Jest to dobra okazja do rozejrzenia się za zwykłą **amunicją**, **stacją medyczną** (na prawo od miejsca startu) oraz **apteczkami**.



Nie zapomnij o tym żeby tuż po ponownym pojawieniu się myśliwca ustawić się za zasłoną. Ostatnia trzecia grupa **wrogów** pojawi się w oddali, niedaleko schodów prowadzących na lądowisko. W przypadku tej bitwy istotne jest to żeby w miarę szybko rozprawić się ze świetnie wyposażonym **ciężkim żołnierzem Zaćmienia**.



Wyeliminowanie wszystkich wrogów powinno doprowadzić do wyświetlenia cut-scenki, w trakcie której Kasumi w dość efektowny sposób przeskoczy na myśliwiec Hocka i unieszkodliwi jego odnawiające się tarcze.



Dopiero teraz przystąp do atakowania myśliwca Hocka. Warto tu oczywiście wykorzystywać posiadaną ciężką broń, dzięki czemu proces ten będzie sprawniej przebiegał. Jeżeli nie masz już amunicji do ciężkiej broni lub jeżeli znajduje się ona na wyczerpaniu, to rozejrzyj się za **ogniwami** zlokalizowanymi niedaleko schodów prowadzących na lądowisko. Do skrzynki należy oczywiście dotrzeć z zachowaniem środków ostrożności (najlepiej wtedy gdy myśliwiec na jakiś czas stąd odleci).

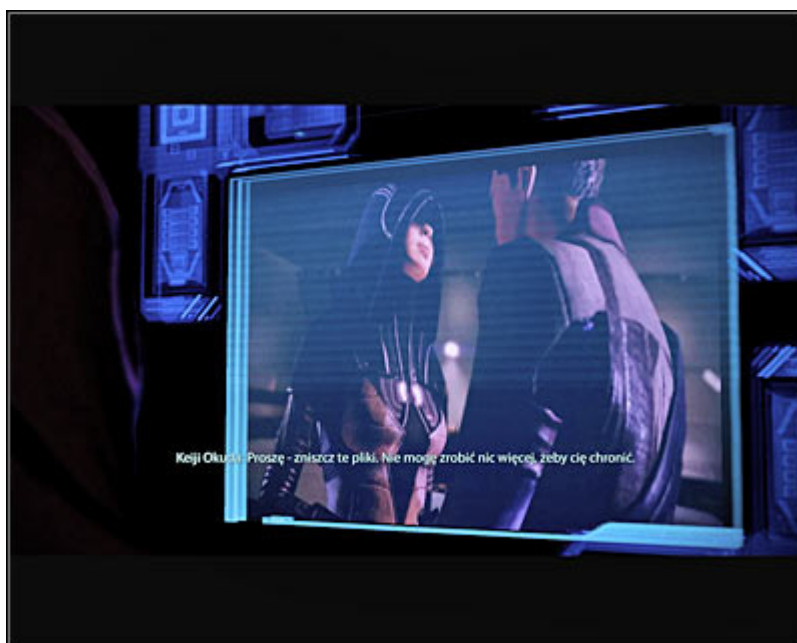


Licz się z tym, że do bitwy będą stopniowo dołączały kolejne grupy **żołnierzy Zaćmienia**, **ciężkich żołnierzy Zaćmienia** oraz **mechów LOKI**. Warto ich oczywiście sukcesywnie eliminować, ale to jednak atakowanie myśliwca powinno być sprawą priorytetową. Ostrzeliwuj wrogą maszynę latającą do momentu gdy w efektowny sposób eksploduje.

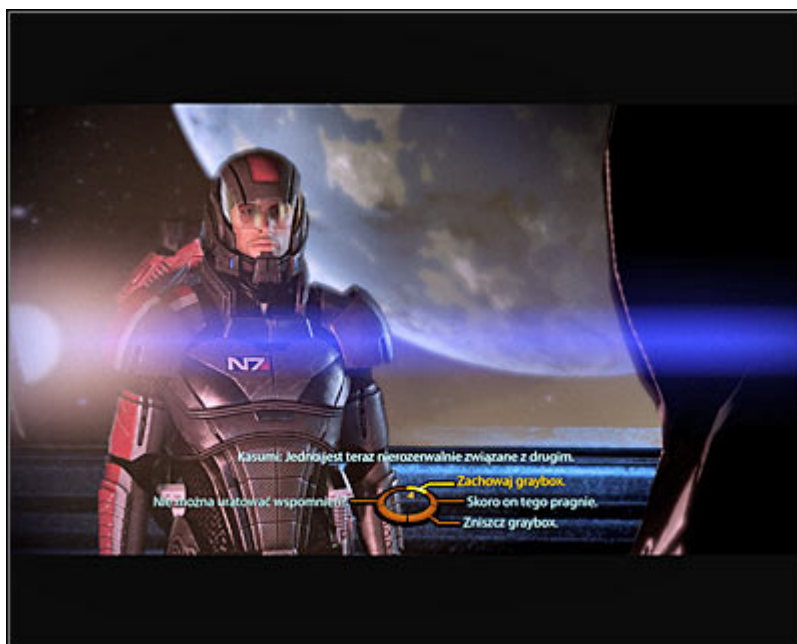
K r o k 6 : P o w r ó t n a N o r m a n d i ę



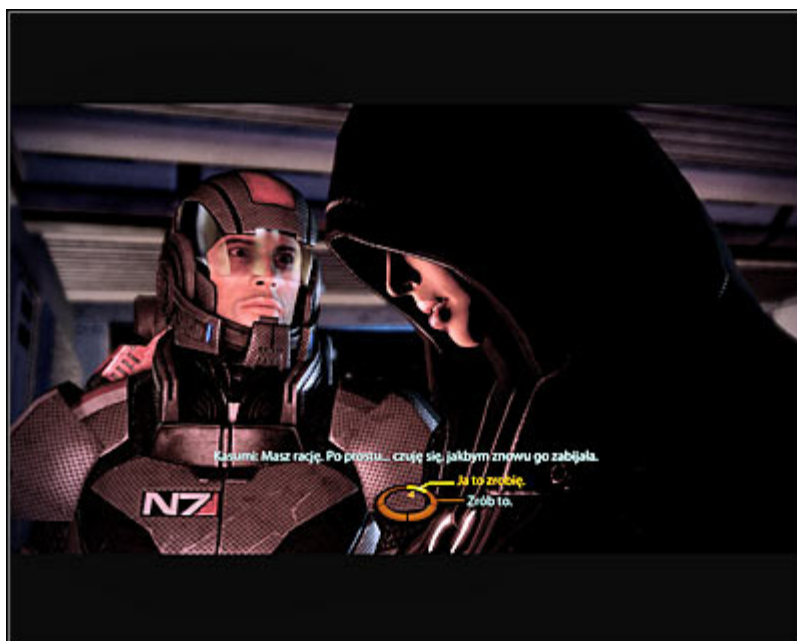
Rozpraw się z **niedobitkami**, rozejrzyj się za **apteczkami** i wybierz się do wspomnianego już wcześniej lądowiska. Po chwili wylądować tu **prom** i musisz wejść z nim w interakcję w celu znalezienia się na jego pokładzie.



Kasumi jeszcze w trakcie przelotu na Normandię uda się odczytać zawartość graybox'a swojego partnera Keiji'ego. Już za chwilę pozostawiony zostaniesz przed trudnym wyborem – będziesz mógł sprzeciwić się woli zmarłego i nakłonić Kasumi do zachowania graybox'a, bądź też nakłonić złodziejkę do skasowania składowanych informacji.



Jeżeli chcesz żeby informacje zostały zachowane, to wybierz prawą górną opcję dialogową (*Zachowaj graybox*; powyższy screen).



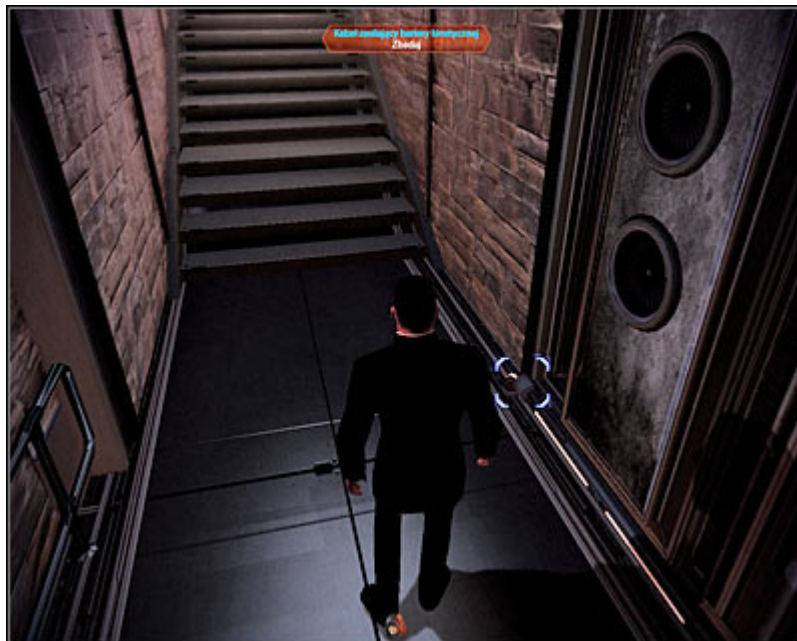
Jeżeli chcesz żeby informacje zostały zniszczone, to wybierz prawą dolną opcję dialogową (*Zniszcz graybox*). Możesz następnie zdecydować czy skasujesz informacje za Kasumi (prawa górną opcja dialogowa; powyższy screen) czy sama ma tego dokonać (prawa środkowa opcja dialogowa).

Gratulacje! Pozostało Ci już tylko obejrzenie okna podsumowania misji. Po powrocie na Normandię proponuję jednak zająć się kilkoma dodatkowymi czynnościami, a mianowicie zeskanować okoliczne planety w poszukiwaniu surowców, przydzielić nowo zdobyte pistolety maszynowe Szarańcza komuś z drużyny oraz opracować nową technologię w oparciu o odnaleziony wcześniej plan.

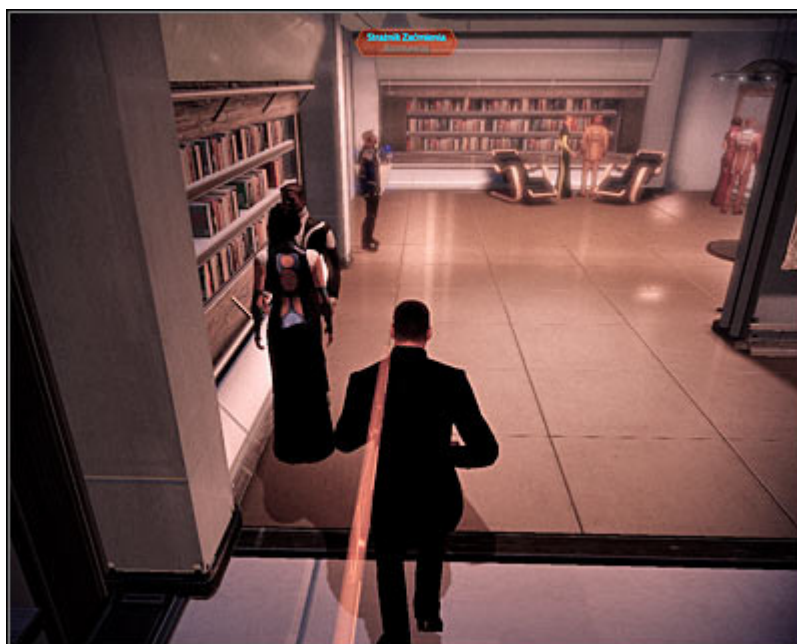
Kasumi: Bariera kinetyczna

Zleceniodawca: **Kasumi Goto** [**Bekenstein**]

K r o k 1 : O d s z u k a n i e g e n e r a t o r a b a r i e r y



Wyjdź z pomieszczenia z zabezpieczeniami, skręć w prawo i zbadaj prawą ścianę, dzięki czemu powinieneś odnaleźć **kabel zasilający bariery kinetycznej**. **Kasumi** poinformuje Cię o przeprogramowaniu Twojego omni-klucza, dzięki czemu będziesz widział kabel przez ścianę i tym samym w łatwy sposób odnajdziesz generator.



Podążaj teraz zgodnie z kablem. Będzie on bardzo dobrze widoczny, tak więc nie powinieneś mieć żadnych problemów, o ile oczywiście nie będziesz się zbyt śpieszył.

K r o k 2 : W y ł ą c z e n i e g e n e r a t o r a b a r i e r y



Dotarcie do ukrytego w ścianie generatora nie zajmie Ci dużo czasu. Ustaw się bezpośrednio przed **statuetką** i za nią pociągnij, dzięki czemu z pomocą Kasumi wyłączysz barierę kinetyczną.

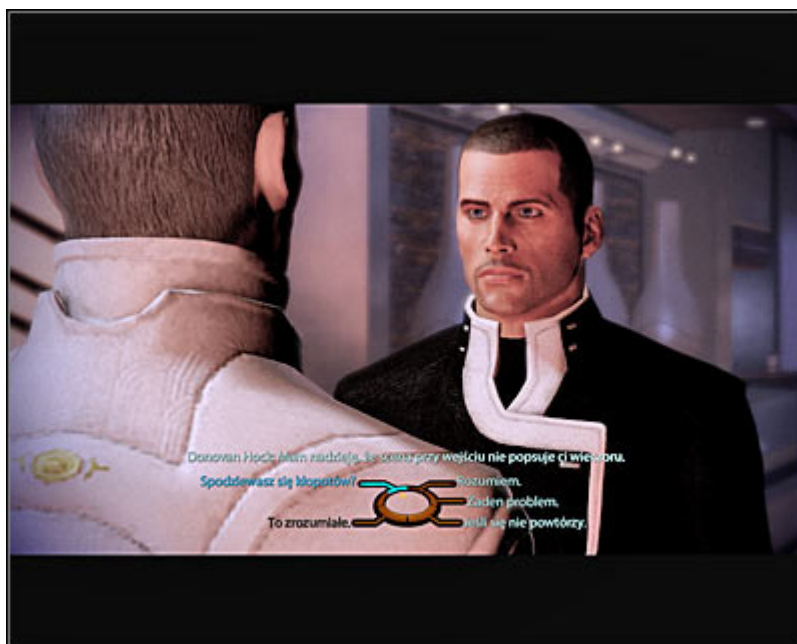
Kasumi: Zamek głosowy

Zleceniodawca: **Kasumi Goto** [[Bekenstein](#)]

**K r o k 1 : O d b y c i e r o z m o w y z D o n o v a n e m
H o c k i e m**

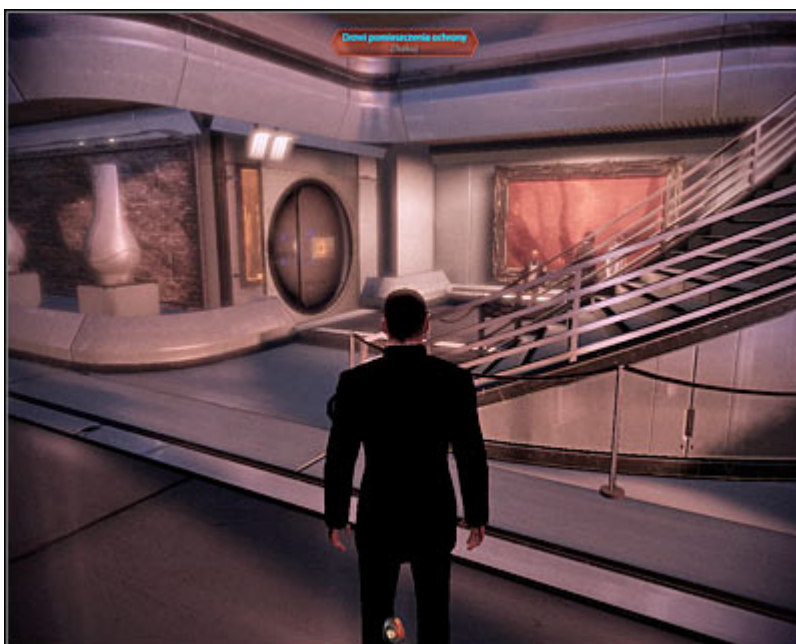


Pierwszy cel tej misji to odbycie dłuższej rozmowy z **Donovanem Hockiem**, tak by z pomocą **Kasumi** nagrać jego głos i zdobyć tym samym materiał potrzebny do stworzenia podróbki. Mężczyznę odnajdziesz w centralnej części posiadłości.

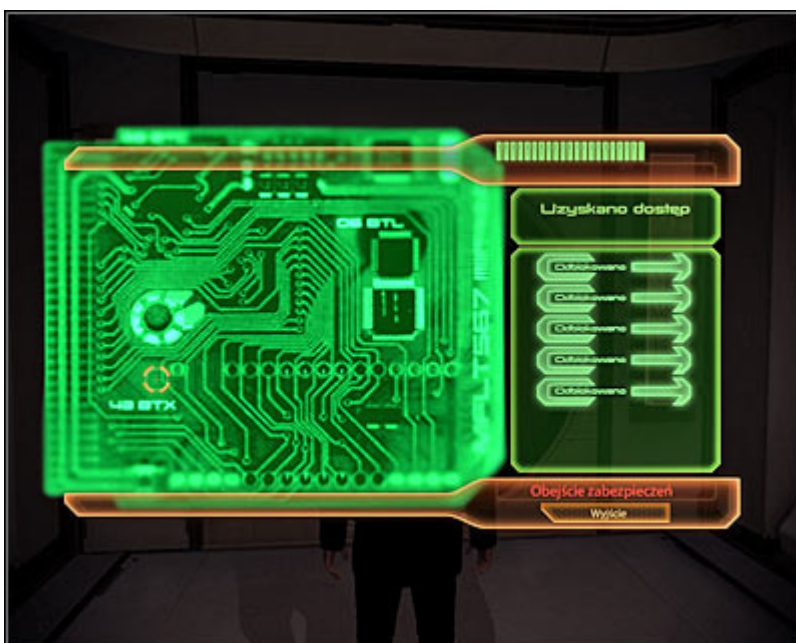


Po zainicjowaniu rozmowy możesz się zachować na dwa zasadnicze sposoby. Jeżeli masz taką możliwość, to lepiej jest skorzystać ze specjalnej opcji dialogowej idealisty (lewa górna) lub renegata (lewa dolna). Nakłoniłoby to Hocka do dłuższego przemówienia i nie musiałbyś mu zadawać kolejnych pytań. Jeżeli nie możesz lub nie chcesz wybrać jednej z dwóch specjalnych opcji dialogowych, to pozostaną Ci „standardowe” pytania, ulokowane w prawej części koła wyboru tematów. W tym przypadku konieczne będzie zadanie dwóch pytań (dotyczących między innymi jakości wina czy oceny przyjęcia), choć efekt końcowy będzie identyczny. Godne odnotowania jest to, że rodzaj wybranych opcji dialogowych może doprowadzić do pozyskania punktów idealisty lub renegata.

K r o k 2 : Z d o b y c i e h a s ł a d o s k a r b c a



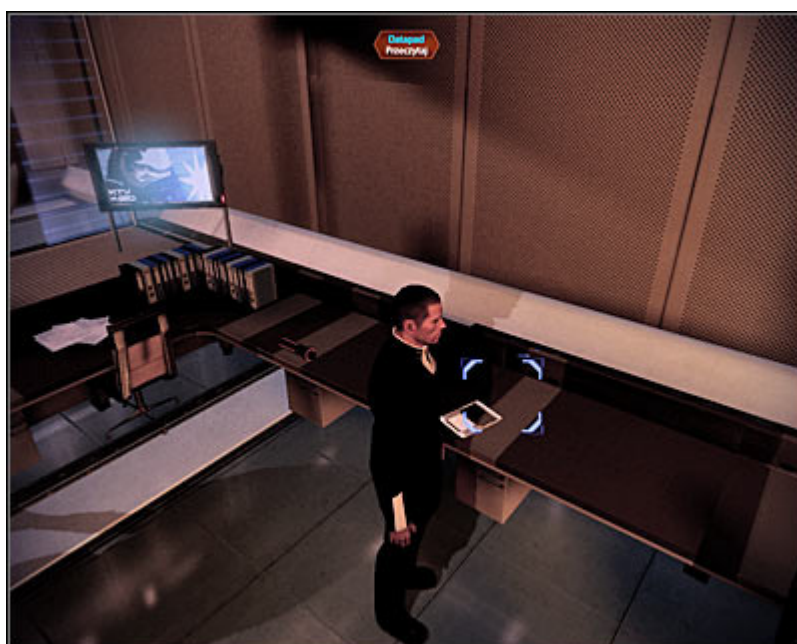
Zaczekaj na zakończenie rozmowy i udaj się w lewo, odnajdując niedaleko lewych schodów drzwi pomieszczenia ochrony. Zaczekaj aż Kasumi Ci je otworzy.



Po znalezieniu się w środku skieruj się w prawo. Także i tu natrafisz na zamknięte drzwi, przy czym tym razem ich otwarcie będzie już zależało wyłącznie od Ciebie. Do rozwiązania jest tu mianowicie prosta mini-gierka związana z łączeniem ze sobą identycznych obiektów.



Przygotuj się, bo rozwiązanie mini-gry doprowadzi do otwarcia drzwi pomieszczenia ochrony, w którym przebywa dwóch **żołnierzy Zaćmienia**. Najlepiej jest ustawić się przy przejściu i ostrzelać ich (chwilowo masz tylko pistolet), choć możesz też zaczekać aż Kasumi z pomocą kamuflażu się do nich zbliży i się z nimi rozprawi.



Możesz się już rozejrzeć po pomieszczeniu ochrony. Zbadaj **sejf ścienny**, zdobywając **7200 kredytów**. Na lewo od sejfu znajduje się **stacja medyczna**. Na koniec podejdź do leżącego na stole **datapada**. Wejdź z nim w interakcję, dowiadując się, że aktualne hasło to PERUGGIA.

K r o k 3 : W y ł ą c z e n i e z a m k a g ł o s o w e g o



Możesz już wyjść ze stanowiska ochrony posiadłości. Powrót do pomieszczenia z zabezpieczeniami skarbca i wejdź w interakcję z **mikrofonem**. Kasumi odpowiednio wcześniej przygotowała już poprawne nagranie, w rezultacie czego zamek głosowy zostanie wyłączony.

Kasumi: Skaner DNA

Zleceniodawca: **Kasumi Goto** [[Bekenstein](#)]

Przechytrzenie skanera wymaga pozyskania próbki DNA Hocka i w tym celu musisz przedostać się do jego sypialni. Można to uczynić na dwa sposoby – wariant A zakłada przechytrzenie strażnika i uniknięcie tym samym rozlewu krwi, a wariant B wiąże się z pokonaniem kilku ochroniarzy Hocka.

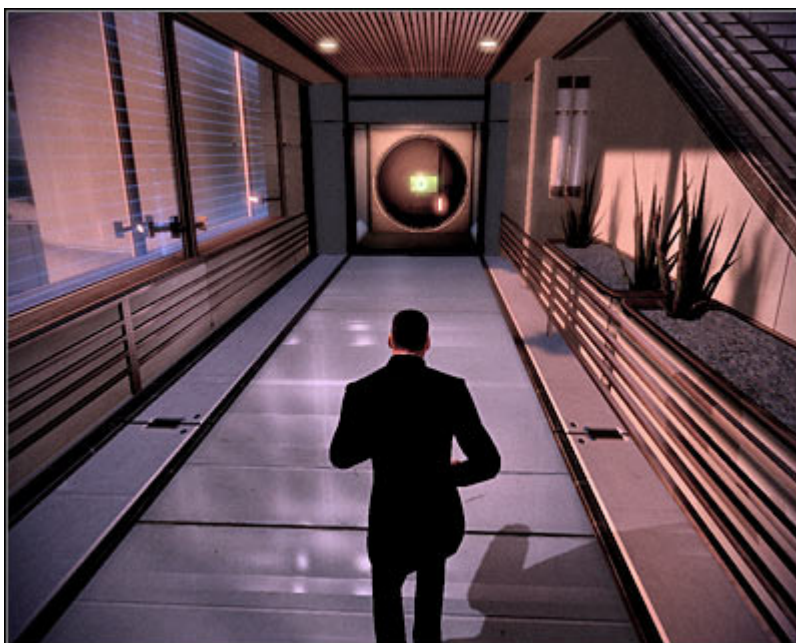
K r o k 1 , W a r i a n t A : P r z e c h y t r z e n i e s t r a ż n i k a



Jeżeli masz zamiar wybrać „wariant pokojowy”, to skieruj się na duży balkon posiadłości, na którym przebywa część osób obecnych na przyjęciu. Zbadaj lewą część balkonu, odnajdując interaktywny **datapad**. Z pozostawionej informacji dowiesz się, że ochroną dowodzi komendant Roe i że strażnicy boją się jej narażać.



Powrót w okolice miejsca, w którym stoi Hock i odszukaj zamknięte drzwi, których pilnuje **strażnik Zaćmienia**. Zaczekaj aż rozpocznie się rozmowa i przekaż strażnikowi, że masz zezwolenie na wejście od komendant Roe (prawa środkowa i następnie prawa górna opcja dialogowa). Z małą pomocą ze strony **Kasumi** uda Ci się uzyskać pożądany rezultat.



Możesz już otworzyć drzwi, przy których stoi strażnik. Ruszaj prosto, a następnie zjedź na niższy poziom. Skieruj się do drzwi zlokalizowanych na samym końcu korytarza – prowadzą one do sypialni Hocka. Opis dalszych wydarzeń odnajdziesz w sekcji **Krok 2**.

Krok 1, Wariant B: Przeskoczenie przez balustradę



Jeżeli nie masz nic przeciwko pozbyciu się kilku ochroniarzy Hocka (odgłosy walki nie wystraszą na szczęście gości), to zacznij od wejścia na duży balkon, na którym przebywa część osób. Skręć w prawo i odszukaj interaktywną **poręcz balkonową**. Zaczekaj aż główny bohater zeskoczy na niżej położoną półkę.



Ustaw się przy ścianie i zaatakuj z zaskoczenia stojących w pobliżu dwóch **żołnierzy Załamania**. Warto tu oczywiście korzystać z pomocy **Kasumi**, która będzie w stanie likwidować wrogów z pomocą kamuflażu. Wkrótce w oddali pojawi się trzeci **żołnierz** i on również musi zostać zlikwidowany.

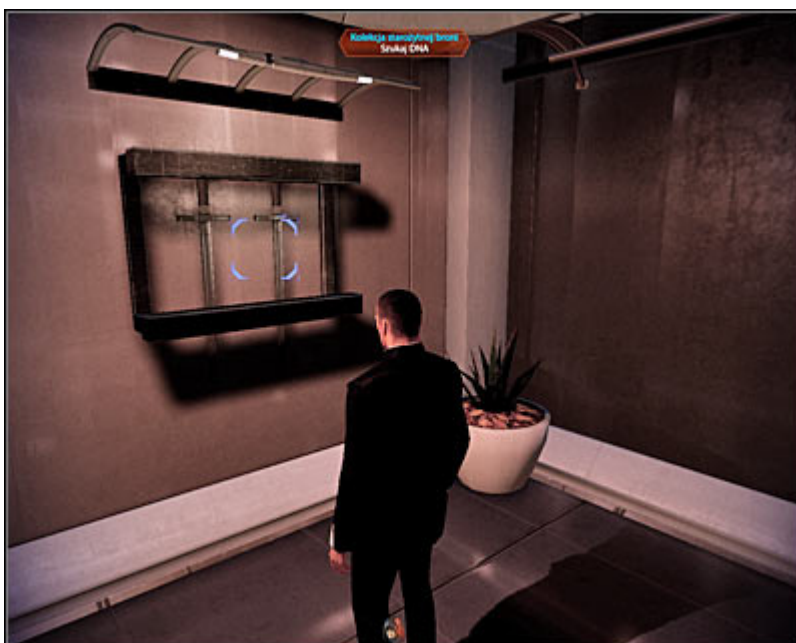


Udaj się do miejsca, w którym przebywał ostatni przeciwnik, skorzystaj z wąskiej platformy i użyj swojego pistoletu do zniszczenia znajdującej się na wprost od Ciebie szklanej ściany. Wskocz do środka i skręć w lewo, docierając po chwili do sypialni Hocka. Opis dalszych wydarzeń odnajdziesz w sekcji **Krok 2**.

K r o k 2 : P o z y s k a n i e p r ó b e k D N A



Wewnątrz sypialni znajduje się całkiem sporo interaktywnych przedmiotów. Na początek proponuję zbadać **poduchę z kanapy**, odnajdując **1 kredyt**. Dobrze byłoby też włamać się do **sejfu ściennego** (mini-gra hakerska), zdobywając w ten sposób **7800 kredytów**. Jeżeli natomiast chodzi o kolekcjonowanie DNA, musisz wejść w interakcję z trzema obiektami. Pierwszy taki przedmiot to **datapad** leżący na biurku.



Kolejny element otoczenia, którym powinieneś się zainteresować to wiszące na ścianach **kolekcje starożytnej broni**.



Na koniec odśledź leżący na stoliku **kieliszek do wina**. Kasumi stwierdzi, że zebraliście wystarczającą ilość DNA.

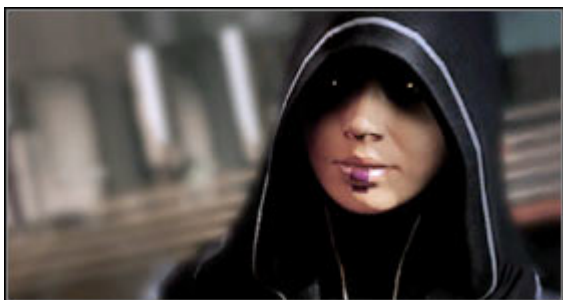
K r o k 3 : W y ł ą c z e n i e s k a n e r a D N A



Możesz już wyjść z sypialni i powrócić do głównej części posiadłości. Ponownie udaj się do pomieszczenia prowadzącego do skarbca i wejdź w interakcję ze **skanerem DNA**. Główny bohater automatycznie użyje pozyskanej próbki, dezaktywując tym samym jedno z zabezpieczeń skarbca (ostatnie trzecie jeżeli czynności wykonałeś w kolejności prezentowanej w tym poradniku).

Inne

Nowy towarzysz



KASUMI GOTO

Moment dołączenia: Po ukończeniu głównej misji **Akta: Mistrzynie złodziejstwa** [[Cytadela – Okręg Zakera](#)]

Specjalizacja: złodziej (jest to unikalna klasa zarezerwowana dla postaci Kasumi)

Zdolności tej postaci: Atak z ukrycia, Przeciężenie, Mistrzynie złodziejstwa, Granat hukowo-błyskowy (moc odblokowywana dopiero po ukończeniu zadania *Kasumi: Wykradzione wspomnienia*).



Kasumi możesz odnaleźć na trzecim pokładzie Normandii, a mianowicie w pomieszczeniu oznaczonym jako Pokład obserwacyjny B.

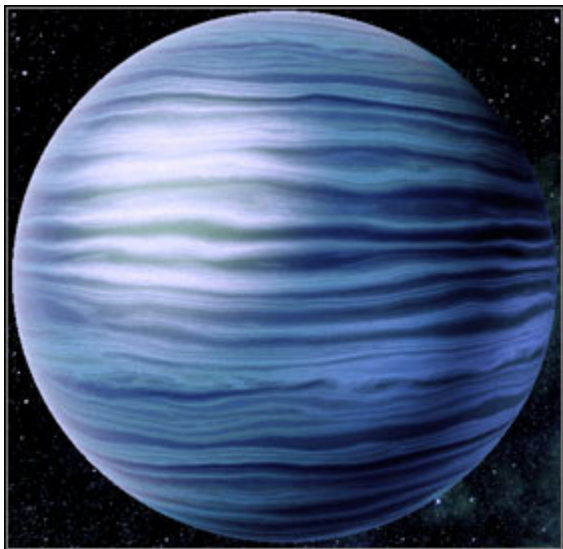
L e k s y k o n

Poniższa tabelka prezentuje unikalne wpisy do leksykonu, które można odblokować podczas przechodzenia rozszerzenia DLC *Kasumi – Skradzione wspomnienia*.

Wpis	Moment pozyskania
Planeta: Bekenstein	Po zakończeniu pierwszej rozmowy z Kasumi jeszcze podczas pobytu na Cytadeli (Misja <i>Akta: Mistrzynie złodziejstwa</i>).
Grayboksy	Po zakończeniu pierwszej rozmowy z Kasumi jeszcze podczas pobytu na Cytadeli (Misja <i>Akta: Mistrzynie złodziejstwa</i>).
Pani Wolność	Obejrzenie głowy Statuy Wolności w skarbcu Hocka (Misja <i>Akta: Mistrzynie złodziejstwa</i>).
Kassa Fabrications Szarańcza	Odnalezienie pistoletów maszynowych w skarbcu Hocka (Misja <i>Akta: Mistrzynie złodziejstwa</i>).

Nowe planety i księżycy

Poniższa tabelka prezentuje listę nowych planet, które można odwiedzić po zainstalowaniu opisywanego rozszerzenia DLC. Zastosowane zostały następujące oznaczenia (kolumna *Ilość*): brak (do 500 jednostek), bardzo mało (500–1500 jednostek), niewiele (1500–3500 jednostek), dość dużo (3500–6000 jednostek), dużo (6000–9000 jednostek), bardzo dużo (powyżej 9000 jednostek).



FEYNMAN

Złóża: ubogie

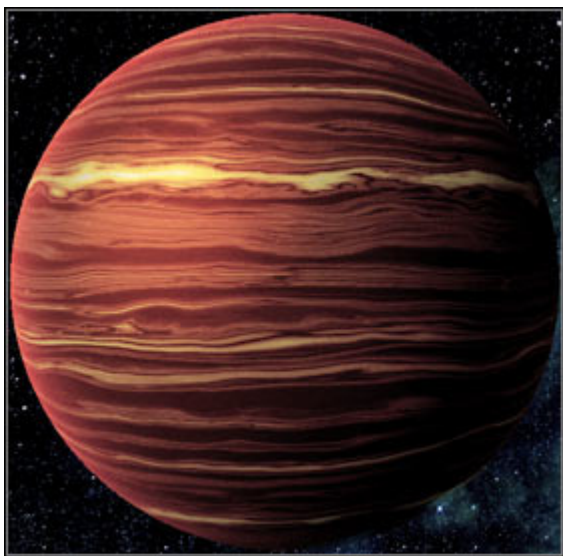
Pierwiastek zero: brak

Iryd: dość dużo

Platyna: niewiele

Pallad: dość dużo

Anomalia lub lądowisko: nie



VELTMAN

Złóża: ubogie

Pierwiastek zero: brak

Iryd: dość dużo

Platyna: niewiele

Pallad: dość dużo

Anomalia lub lądowisko: nie



THOOF

Złoża: średnie

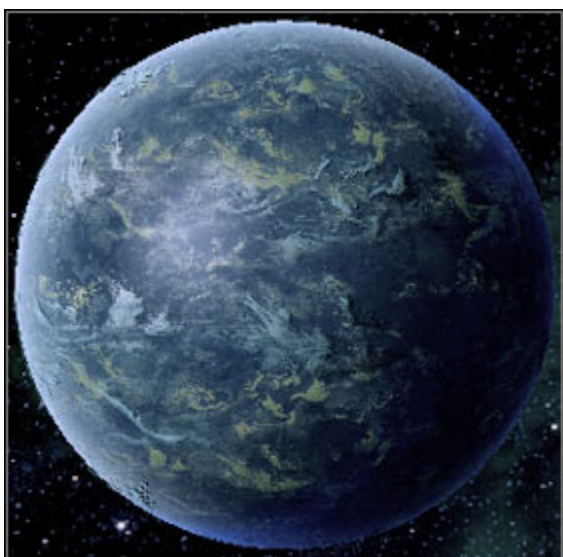
Pierwiastek zero: brak

Iryd: dużo

Platyna: niewiele

Pallad: dość dużo

Anomalia lub lądowisko: nie



BEKENSTEIN

Złoża: brak

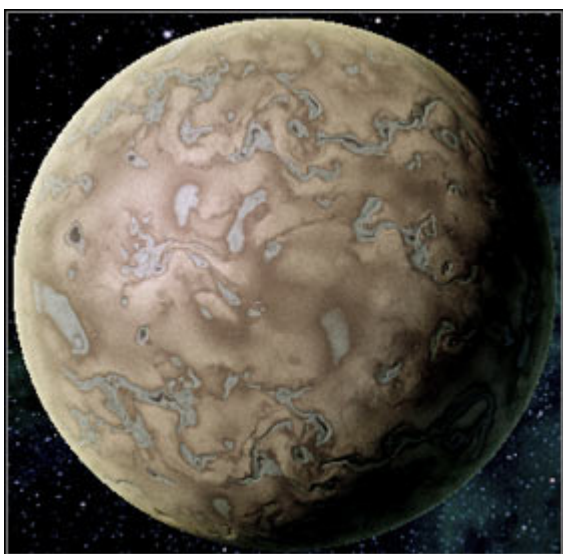
Pierwiastek zero: brak

Iryd: niewiele

Platyna: niewiele

Pallad: niewiele

Anomalia lub lądowisko: tak (misja *Kasumi: Wykradzione wspomnienia*)



WHEELER

Złoża: średnie

Pierwiastek zero: brak

Iryd: dużo

Platyna: dość dużo

Pallad: dość dużo

Anomalia lub lądowisko: nie

P r z e d m i o t y i t e c h n o l o g i e

PISTOLETY MASZYNOWE KASSA FABRICATIONS SZARAŃCZA



Pistolety maszynowe Kassa Fabrications Szarańcza znajdują się w skarbcu, w którym szuka się graybox'a należącego do zmarłego przyjaciela Kasumi. Dokładna lokalizacja pokazana została na powyższym screenie. Jeżeli nie podniosłeś pistoletów jeszcze przed rozpoczęciem bitwy, to nie zapomnij ich wziąć przed opuszczeniem skarbcu! Gra pozwoli Ci przydzielić je osobie z drużyny tuż po wyjściu ze skarbcu i będą też oczywiście dostępne już po powrocie na Normandię.

Z omawianej broni mogą skorzystać następujący towarzysze: Amanda Kenson, Liara, Kasumi, Miranda, Mordin, Morinth Samara, Thane.

PLAN 'SIŁA RAŻENIA MOCY TECHNOLOGICZNYCH'

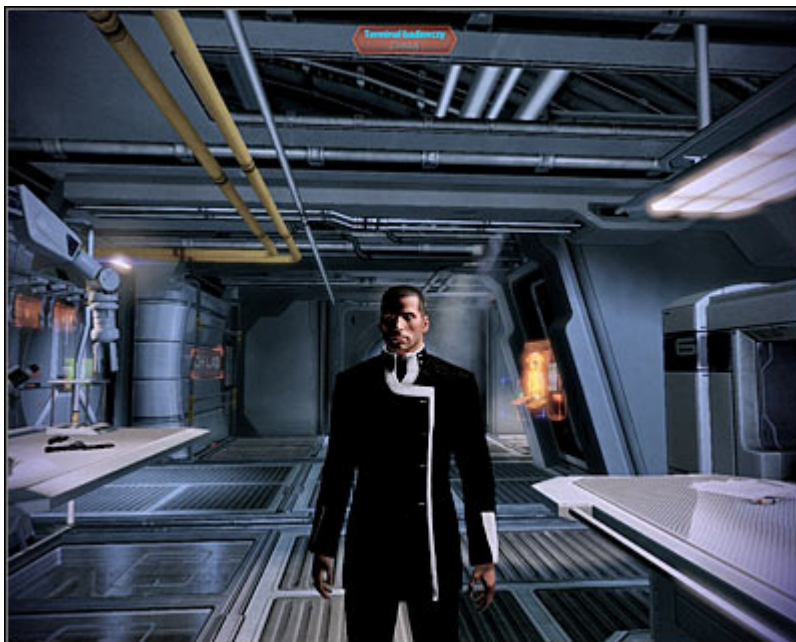


Opisywane rozszerzenie DLC pozwala na opracowanie jednej nowej technologii. W tym celu musisz w trakcie przemierzania kolejnych korytarzy posiadłości (już po opuszczeniu skarbca) znaleźć i zeskanować martwego najemnika (powyższy screen). Ma to miejsce tuż po drugiej bitwie z mechem YMIR. Pozyskany plan to **Siła rażenia mocy technologicznych**.



Plan będziesz mógł wykorzystać oczywiście dopiero po ukończeniu głównej przygody i powrocie na pokład Normandii. Skorzystaj z terminalu badawczego i wybierz kategorię **Ulepszeń pancerza**. Odszukaj na liście pozycję **Siła rażenia mocy technologicznych**. Wymaga ona poświęcenia 2000 jednostek pierwiastka zero i gwarantuje 10% przyrost do obrażeń od mocy technologicznych. Jeżeli w przeszłości opracowałeś już identycznie nazywające się technologie, to końcowy wynik się oczywiście skumuluje.

STROJE



W nagrodę za ukończenie DLC uzyskasz stały dostęp do dwóch nowych strojów. Pierwszy z nich przeznaczony jest dla Kasumi, a drugi dla Sheparda i jest to ten sam garnitur, który miał założony na przyjęciu Hocka (powyższy screen).

