



Mass Effect 2

Opis przejścia, questy

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Mass Effect 2

(opis przejścia, questy)

autor: Stranger

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8054-860-2

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	4
Prolog	5
Uratuj Jokera	5
Stacja badawcza Lazarus	6
Przebudzenie	15
Pochód Wolności	16
Questy główne	24
Wstęp	24
Omega - Aria T'Loak	25
Akta - Profesor	26
Akta - Archanioł	41
Akta - Skazaniec	55
Cytadela - Rada	63
Cytadela: Kapitan Bailey	65
Akta - Przywódca	66
Powstrzymaj Zbieraczy	81
Horyzont	84
Akta - Tali	96
Statek Zbieraczy	108
Illium - Liara T'Soni	118
Akta - Egzekutorka	123
Akta - Zabójca	139
Moduł identyfikacyjny Żniwiarza	152
Przygotowania do finalnej bitwy	167
Powstrzymaj Zbieraczy – FINAŁ (etap 1)	168
Baza Zbieraczy - Infiltracja	172
Baza Zbieraczy - Długi spacer	179
Powstrzymaj Zbieraczy – FINAŁ (etap 2)	183
Omówienie zakończeń gry	191
Questy poboczne	192
Normandia	192
Omega	194
Cytadela	200
Illium	204
Tuchanka	209
Questy N7	213
Zaginiony agent	213
Przemytniczy skład Zaćmienia	217
MSV Estevanico	219
Wrak frachtowca handlowego	223
Opuszczona stacja badawcza	226
Zakład Hahne-Kedar	232
Krok od katastrofy statku	236
Przekaźnik komunikacyjny Krwawej Hordy	241
Baza Krwawej Hordy	247
Opanowana kopalnia	251
Opuszczona kopalnia	257
Wykopalisko archeologiczne	263
MSV Strontowy Muł	268
Baza Błękitnych Słońc	276
Wystrzelenie rakiet Oszczep	282
Wykryto anomalie pogodowe	287
Katastrofa quariańskiego statku	290
Zagrożona stacja badawcza	293
Złoże w kanionie	297

Questy towarzyszy	300
Miranda - Córką marnotrawna	300
Samara - Ardat-Yakshi	310
Thane - Grzechy ojca	317
Garrus - Oko za oko	323
Grunt - Rytuał przejścia	332
Mordin - Stara krew	337
Jacob - Dar wielkości	347
Jack - Obiekt zero	355
Tali - Zdrada	363
Legion - Kłótnia w rodzinie	373
Questy DLC	383
Miejsce katastrofy Normandii	383
Akta - Weteran	386
Zaeed - Cena zemsty	387
Mapa galaktyki	401

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

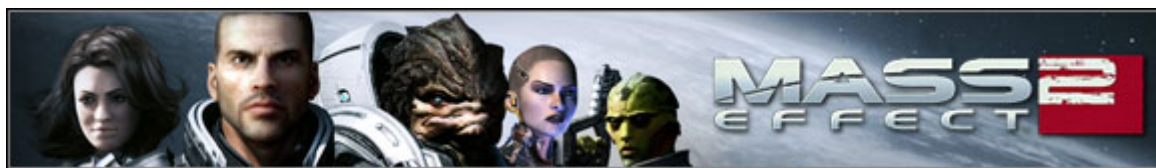
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



Do niniejszej gry dostępny jest również Atlas Świata, który stanowi rozszerzenie podstawowego poradnika.



Wprowadzenie

Poradnik do gry *Mass Effect 2* zawiera bardzo szczegółowe opisy dostępnych zadań, włącznie z przedstawieniem wszystkich możliwych sposobów ich ukończenia. Całość podzielona została na pięć zasadniczych rozdziałów:

W pierwszym rozdziale poradnika znalazły się opisy **głównych questów**, związanych z koniecznością skompletowania drużyny i pokonania nowego zagrożenia w galaktyce. Część ta jest bardzo obszerna, a to dlatego, że głównych zadań jest sporo i w zdecydowanej większości przypadków są one dłuższe od pozostałych typów misji.

W drugim rozdziale poradnika znalazły się opisy **pobocznych questów**, rozpoczynanych w lokacjach wypełnionych postaciami niezależnymi. Mowa tu o stacji Omega, Cytadeli, Illium, Tuchance i o samej Normandii (zlecenia od członków załogi). W każdym z tych miejsc do wykonania jest kilka niezbyt trudnych questów, zwykle wymagających odnalezienia jakiegoś przedmiotu czy osoby.

W trzecim rozdziale poradnika znalazły się opisy **questów z kategorii N7**. Są to poboczne misje wykonywane na odległych planetach, wewnątrz jednostek latających czy na pokładach stacji kosmicznych. Questy te otrzymuje się automatycznie lub w wyniku eksploracji konkretnych obszarów galaktyki.

W czwartym rozdziale poradnika znalazły się opisy **questów towarzyszy**, przyłączanych do drużyny w miarę toku rozgrywki. Każda z takich postaci ma swój jeden osobisty quest, do którego dostęp uzyskuje się w miarę wykonywania innych zadań.

W ostatnim piątym rozdziale poradnika znalazły się opisy questów oferowanych przez dodatki **DLC** do gry.

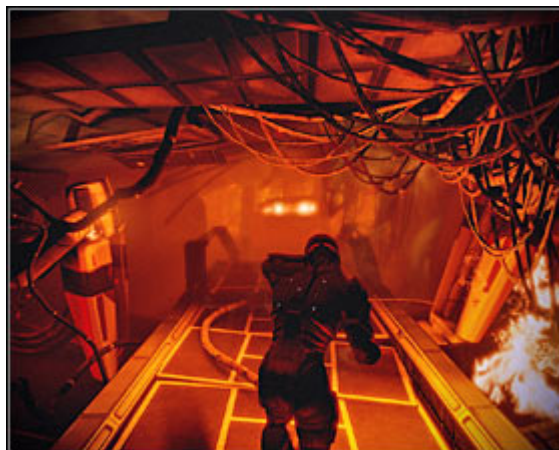
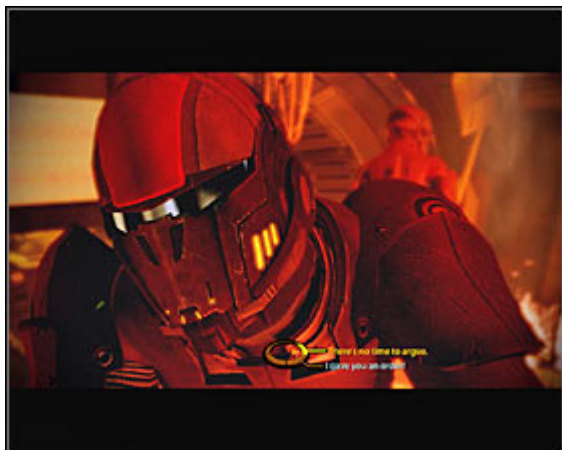
W poradniku zastosowane zostały oznaczenia kolorystyczne – **czerwony** kolor dotyczy postaci (sojusznicy i wrogowie), **niebieski** kolor dotyczy lokacji (pojedyncze miejscówki lub całe planety), a **zielony** kolor dotyczy odnajdywanych przedmiotów.

Jacek „Stranger” Hałas

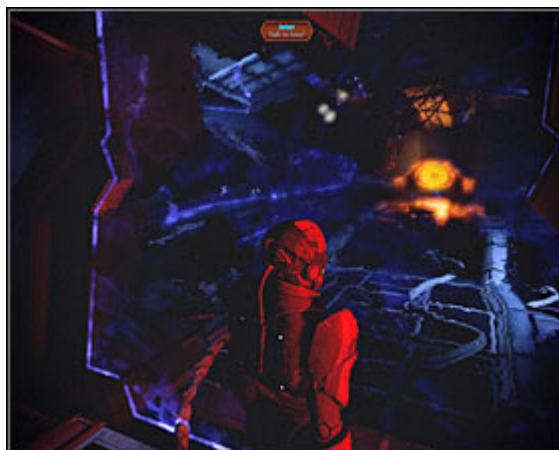
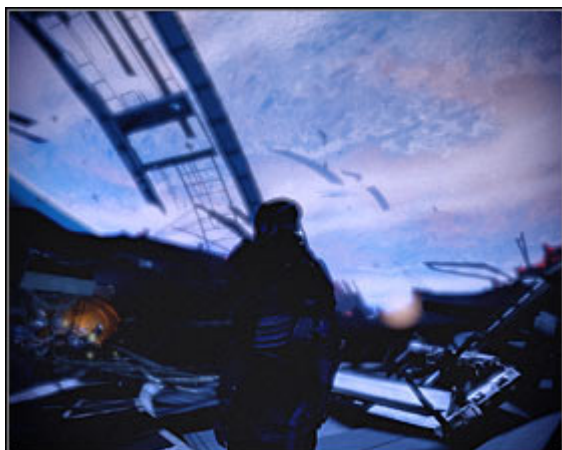
Prolog

U r a t u j J o k e r a

Zleceniodawca: automatycznie po rozpoczęciu gry [**Normandia**]



Opis: To krótki i bardzo prosty quest. Jeszcze przed odzyskaniem kontroli nad Shepardem dwukrotnie zmuszony zostaniesz do wybrania odpowiedzi, ale nie będzie to miało wpływu na dalszy tok zabawy. Biegnij prosto, ignorując płomienie i drobne eksplozje. Kieruj się cały czas prosto, aż dotrzesz do schodów, po których będziesz mógł wyjść na wyższy poziom statku.



Po znalezieniu się na górze zignoruj fakt, że znaczna część kadłuba jest zniszczona. Stopniowo przemieszczaj się w stronę kabiny pilotów. Przejdź przez pole siłowe i porozmawiaj ze znajdującym się tu **Jokerem**. Obejrzyj teraz nową cut-scenę, a także weźmiesz udział w procesie kreacji postaci.

Stacja badawcza Lazarus

Zleceniodawca: automatycznie po przebudzeniu się na jednym z poziomów stacji **[Stacja badawcza Lazarus]**



Opis: Po odzyskaniu kontroli nad Shepardem podejść do przodu i zabrać z szafki **pistolet M-3 Predator**. Możesz teraz zgodnie z sugestią gry schować się za dowolną przeszkodą i odczekać aż drzwi do tego pomieszczenia zostaną wysadzone. Biegnij w stronę wyjścia, podnosząc **amunicję** do pistoletu. Przeładuj broń i nie zapomnij w przyszłości rozglądać się za podobnie wyglądającymi magazynkami. Odnajdziesz je w różnych miejscach, również w pobliżu ciał zlikwidowanych przeciwników.



Obróć się w prawo i zbliż się do zaznaczonej przez grę przeszkody. Przeskocz nad tym obiektem (domyślnie kombinacja W + SPACJA). Schowaj się teraz za dowolną przeszkodą i zlikwiduj pierwszego przeciwnika, który pojawi się na schodach – **zhakowanego mecha LOKI**. Po zniszczeniu maszyny skieruj się po schodach na górę.



Otwórz drzwi, a po znalezieniu się w nowym pomieszczeniu podbiegnij do znajdującej się na wprost od Ciebie przeszkody. Pierwszy **mech** przejdzie przez główne drzwi, ale bardziej musisz uważać na grupkę, który nadejdzie z lewej strony. Warto tu używać umiejętności zarezerwowanych dla wybranej przez Ciebie klasy głównego bohatera. Po wygranej bitwie ruszaj w stronę drzwi, przy których pojawiła się pierwsza zniszczona maszyna.



Przejdź przez korytarz, a po dotarciu do nowego pomieszczenia podnieś z ziemi **granatnik M-100**. Ustaw się teraz przy balustradzie i użyj granatnika do zlikwidowania nowych **mechów**, które pojawią się na dole. Możesz już skierować się w prawo. Wkrótce dotrzesz do windy, dzięki której zjedziesz na dół.