

Mass Effect 3

Opis przejścia, questy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Mass Effect 3

(opis przejścia, questy)

autor: Stranger

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8055-353-8

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.

S p i s t r e ś c i

Wstęp	4
Główne zadania	8
Priorytet: Ziemia	8
Priorytet: Mars	13
Priorytet: Cytadela	24
Priorytet: Palaven	25
Priorytet: Sur'Kesh	33
Trawers Attykański: Oddział krogan	43
Trawers Attykański: Raknii	44
Tuchanka: Pluton turian	53
Priorytet: Tuchanka	59
Priorytet: Cytadela #2	69
Priorytet: Mgławica Persuesza	81
Priorytet: Pancernik gethów	82
Rannoch: Admirał Koris	94
Rannoch: Eskadry myśliwskie gethów	102
Priorytet: Rannoch	109
Priorytet: Cytadela #3	121
Priorytet: Thessia	122
Priorytet: Horyzont	132
Priorytet: Kwatera główna Cerberusa	144
Priorytet: Ziemia #2	158
Zakończenia gry	180
Jak przygotować się do finału kampanii?	186
Zadania na Cytadeli	191
Cytadela: Diana Allers*	191
Cytadela: Ashley Williams*	193
Cytadela: Kaidan Alenko*	196
Cytadela: Doktor Chakwas*	199
Cytadela: Doktor Michel*	200
Cytadela: Khalisa al-Jilani*	201
Cytadela: Hanarski dyplomata	202
Cytadela: Aria T'Loak*	206
Aria: Błękitne Słońca	207
Aria: Krwawa Horda	210
Aria: Zaćmienie	211
Cytadela: Miranda Lawson*	213
Cytadela: Thane Krios*	215
Cytadela: Kelly Chambers*	216
Cytadela: Aethyta*	217
Cytadela: Inspirujące historie	218
Cytadela: Ranny batarianin	220
Cytadela: Batariańskie kody	222
Cytadela: Odwet na Cerberusie	225
Cytadela: Ambasador volusów	227
Cytadela: Sabotaż medi-żelu	231
Zadania poza Cytadelą	233
Akademia Grissoma: Śledztwo	233
Akademia Grissoma: Awaryjna ewakuacja	235
Tuchanka: Bomba	245
Mesana: Sygnał S.O.S.	250
Kallini: Klasztor Ardat-Yakshi	251
Arrae: Byli pracownicy naukowci Cerberusa	257

Mini-zadania	266
Otchłań Dzierzby: Proteański obelisk	266
Cytadela: Receptura medi-żelu dla obcych	268
Normandia SR-2: EDI*	270
Benning: Dowody	272
Cytadela: Interfejsy wzmacniaczy biotycznych	274
Pogranicze Ismaru: Komponenty prototypu	276
Cytadela: Ulepszona sieć zasilania	278
Małpia Grań: Sztandar Pierwszego Regimentu	280
Iruue: Księga Pleniksa	282
Cytadela: Stabilizatory modułów grzewczych	284
Cytadela: Barla Von	286
Gniazdo Myszołowa: Filary Siły	288
Normandia SR-2: Porucznik Cortez*	290
Cytadela: Rura termiczna GX12	293
Cytadela: Ostatnia wiadomość kroganina	294
Cytadela: Schemat wieżyczki Cerberusa	295
Cytadela: Szyfry Cerberusa	297
Cytadela: Fragmenty kodu Żniwiarzy	299
Nexus Hadesu: Proteańska sfera	301
Dekuuna: Kodeks Starożytnych	303
Gromada Nimbus: Biblioteka Ashy	305
Mgławica Sileańska: Pierścienie Alune	307
Cytadela: Lekarstwo na poparzenia chemiczne	309
Cytadela: Trucizna Cerberusa na turian	311
Mgławica Ateny: Posąg z okresu Hesperia	313
Cytadela: Skamieniały kakliożaur	315
Cytadela: Technologia zagłuszania celu	317
Nexus Hadesu: Obelisk Karza	319
Próg Walhalli: Proteańskie dyski z danymi	321
Cytadela: Zasoby medyczne	323
Cytadela: Wdowa asari	325
Dekuuna: Ewakuacja elkorów	327
Zadania N7	329
N7: Laboratorium Cerberusa	329
N7: Atak Cerberusa	333
N7: Porwania Cerberusa	337
N7: Baza myśliwców Cerberusa	340
N7: Reaktory paliwowe	344
N7: Centrala komunikacyjna	350
Zasoby wojenne	354
Zestawienia	372
Bronie	372
Ulepszenia broni	377
Pancerze	385
Inne przedmioty	390
Sklepy	392
Leksykon	394
Galaktyka	402
Informacje wstępne	402
Mapa galaktyki	404
Mapy Cytadeli	406
Mapy Normandii	412
Zestawienie – surowce, artefakty i zasoby	417
Zestawienie – zadania poboczne	423

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 GRYOnline.pl.
www.gry-online.pl

Wstęp

Poradnik do gry *Mass Effect 3* to kompendium zawierające dokładny opis zadań wraz z niezbędnymi oraz uzupełniającymi informacjami potrzebnymi do ich ukończenia. Zawartość poradnika:

- szczegółowy opis głównych i pobocznych zadań wraz ze sposobem ich odblokowywania;
- opis eksploracji związanych z misjami lokacji;
- opisy rozmów z napotykanymi postaciami niezależnymi;
- porady na temat walki z przeciwnikami (także bossami);
- opis lokalizacji rzadkich przedmiotów (ulepszenia, nowe bronie, datapady itp.);
- opis możliwych wyborów oraz różnic w rozgrywce będących skutkami decyzji podjętych we wcześniejszych stadiach gry;
- nagrody za wykonanie zadań;
- pełna lista zasobów wojennych;
- zestawienia broni, ulepszeń, pancerzy oraz sklepów;
- przegląd galaktyki.

Oznaczenia kolorystyczne

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **czzerwony** odnosi się do oryginalnych polskich nazw kolejnych questów (zadań).
- Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych lokacji.
- Kolor **zielony** odnosi się do odnajdywanych przedmiotów, zarówno tych, które możesz ze sobą zabrać, jak i takich, które gra pozwala jedynie obejrzeć (np. palmtop czy terminal komputerowy).
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się do zdobywanych zasobów wojennych, danych wywiadowczych oraz punktów doświadczenia. W tym ostatni przypadku zastosowany został skrót PD. Przykładowo, [800 PD] oznacza, że za daną czynność możesz zdobyć 800 punktów doświadczenia.

Jak korzystać z poradnika?

Nazwy wszystkich zadań opisanych w poradniku pokrywają się z tym z dziennika Sheparda. Jeśli więc chcesz odnaleźć omówienie ściśle określonego questu, musisz najpierw sprawdzić jego nazwę w grze i następnie odszukać go w opisie przejścia. Wyjątkiem od tej reguły są drobne questy, które nie są wyświetlane w dzienniku (np. odwiedzenie ранnego kolegi w szpitalu) i rozpoznasz je po tym, że oznaczone zostały gwiazdką (*).

Na samym początku opisu każdego questu znajduje się informacja na temat jego zleceniodawcy oraz na temat wymagań do jego odblokowania. Na końcu opisu każdego questu znajduje się natomiast notka na temat następnego zadania w kolejności (oczywiście tylko wtedy gdy dany quest jest jednym z serii).



Ważne informacje na temat zaliczania questów

Zadania główne

Po zakończeniu każdego głównego questu gry polecam porozmawiać ze wszystkimi członkami załogi, odczytać wiadomości na terminalu osobistym Sheparda, przejść się po Cytadeli oraz zbadać wszystkie nowo odblokowane układy gwiazdne. Zwiększy to prawdopodobieństwo odblokowania sobie dostępu do wszystkich nowych pobocznych questów.

Nowe zadania

Nie wszystkie nowe questy odblokowuje się w wyniku rozmów odbywanych z postaciami niezależnymi. Niektóre z nich dodawane są do dziennika Sheparda w momencie odnalezienia jakiegoś ważnego przedmiotu czy podsłuchania rozmowy przebywających w pobliżu postaci. Dokładne informacje na temat odblokowywania poszczególnych questów znajdują się w opisach ich przejścia.

Kiedy wykonać wszystkie misje poboczne?

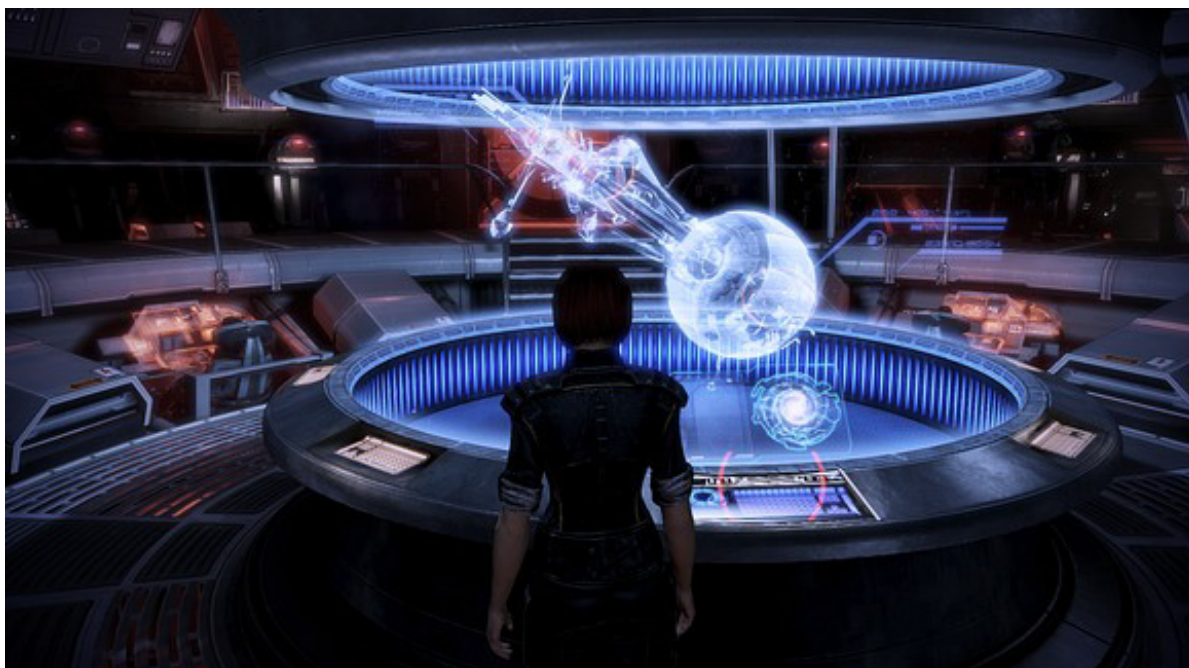
Gra przez całą kampanię daje nam dużą swobodę czy chcemy zajmować się głównymi questami czy zadaniami pobocznymi. Istnieją jednak dwa wyjątki od tej reguły:

- Pierwszy wyjątek to główne questy **Priorytet: Tuchanka** i **Priorytet: Cytadela #2**. W związku z wydarzeniami na Cytadeli gra może anulować niektóre z rozpoczętych już pobocznych misji, uniemożliwiając ich dokończenie. Radzę w rezultacie zająć się pozaliczeniem wszystkich pobocznych zadań jeszcze przed przystąpieniem do głównego questu **Priorytet: Tuchanka**. Utrudnienie to nie dotyczy pobocznych misji **Cytadela: Schemat wieżyczki Cerberusa**, **Cytadela: Stabilizatory modułów grzewczych** oraz **Iruue: Księga Pleniksa**, albowiem mogą one zostać dokończone dopiero w dalszej części kampanii i w rezultacie nie znikają z listy aktywnych zadań.
- Drugi wyjątek to główny quest **Priorytet: Kwatera główna Cerberusa**. Jego rozpoczęcie jest równoznaczne z przystąpieniem do finału przygody Sheparda, tak więc odpowiednio wcześniej dobrze byłoby pozaliczać wszystkie poboczne questy i pozalać wszystkie inne sprawy (spotkania z innymi postaciami, misje multiplayera itp.).

Podział misji pobocznych

W niniejszym poradniku poboczne zadania podzielone zostały na cztery zasadnicze grupy:

- **Zadania na Cytadeli** – To wszystkie misje, które w całości wykonuje się na Cytadeli, bez konieczności jej opuszczania.
- **Zadania poza Cytadelą** – To wszystkie misje, które wykonuje się w innych zakątkach galaktyki (np. w Akademii Grissoma).
- **Mini-zadania** – To krótkie i mało skomplikowane misje, które zazwyczaj ograniczają się do konieczności odnalezienia i dostarczenia jakiegoś przedmiotu (np. proteańskiego artefaktu).
- **Zadania N7** – To wszystkie misje typu N7 zlecane przez specjalistkę Traynor i rozgrywane na mapkach znanych z trybu kooperacji.



Nowy/zaimportowany save

Zdecydowanie polecam wybrać opcję zaimportowania zapisanego stanu gry z *Mass Effect 2*, bo pozwoli Ci to na zachowanie wyborów podjętych w poprzednich odsłonach serii. Jeżeli nie dysponujesz takowym sejwem, to pozostaje Ci wyłącznie utworzenie nowego stanu gry. W takiej sytuacji jedyną decyzją jaką możesz podjąć przed przystąpieniem do zabawy jest to czy we wcześniejszych przygodach zginął Kaidan Alenko czy Ashley Williams. Gra pozostałe decyzje ustawia automatycznie i oto lista najważniejszych z nich:

- Baza Zbieraczy została zniszczona (*Mass Effect 2*)
- Dane potrzebne do stworzenia leku na genofagium zostały utracone (*Mass Effect 2*)
- Główny bohater z nikim nie romansuje (*Mass Effect* i *Mass Effect 2*)
- Kolonia na Feros nie została uratowana (*Mass Effect*)
- Liara objęła posadę Handlarza Cieni (*Mass Effect 2*)
- Rada Przymierza nie została uratowana (*Mass Effect*)
- Tali została wygnana przez swój lud (*Mass Effect 2*)
- Udina dołączył do Rady Przymierza (*Mass Effect*)
- Układ batarian został zniszczony (*Mass Effect 2*)
- Zginął Legion (*Mass Effect 2*)
- Zginął Thane (*Mass Effect 2*)
- Zginął Wrex (*Mass Effect*)
- Zginęła Jack (*Mass Effect 2*)
- Zginęła Królowa Raknii (*Mass Effect*)
- Zginęła Samara (*Mass Effect 2*)

Jacek „Stranger” Hałas (www.gry-online.pl)