



# **Mass Effect 2**

# **Atlas Świata**

**PORADNIK DO GRY**



**Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Mass Effect 2**

## **(Atlas Świata)**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl)

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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Podstawy</b>	<b>4</b>
Nowa a importowana postać	4
Proces tworzenia postaci	8
<b>Klasy i moce postaci</b>	<b>10</b>
Żołnierz	10
Szpieg	13
Szturmowiec	17
Strażnik	21
Adept	25
Inżynier	29
Cechy wspólne poszczególnych klas	33
Odblokowywanie mocy specjalnych	35
<b>Rozgrywka</b>	<b>37</b>
Moralność	37
Eksploracja	40
Walka	42
<b>Drużyna</b>	<b>47</b>
Zestawienie członków drużyny	47
Budowanie pozytywnych relacji, romanse	52
<b>Technologie</b>	<b>59</b>
Informacje wstępne	59
Samodzielne opracowywanie nowych technologii	60
Kupowanie gotowych technologii	63
Najlepsze technologie na początek gry	65
Plany nowych technologii	66
Opracowywanie nowych technologii	70
Gotowe upgrade'y	74
<b>Surowce</b>	<b>76</b>
Metody pozyskiwania	76
Pierwiastek zero	79
Iryd	81
Płatyna	88
Pallad	95
<b>Zestawienia</b>	<b>102</b>
Akcesoria	102
Handlarze – sklepy	104
Handlarze – oferta	105
Leksykon	107
Planety i księżycy	109

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](http://www.gry-online.pl)



Do niniejszej gry dostępny jest również poradnik, w którym znajduje się opis zadań (questów).



## Wprowadzenie

Niniejszy atlas świata stanowi uzupełnienie do głównego poradnika do gry *Mass Effect 2*, skupiając się na dokładnym omówieniu jej najważniejszych elementów. Całość podzielona została na cztery zasadnicze części, stanowiące grupy rozdziałów:

**Pierwsza część** atlasu zawiera przede wszystkim liczne wskazówki dotyczące zaimportowania starego bohatera lub utworzenia nowej postaci, podpowiadając jednocześnie, na które z dostępnych klas i mocy bohaterów warto się decydować. W tej grupie rozdziałów znalazły się także porady dotyczące właściwej rozgrywki, ze szczególnym uwzględnieniem staczanych walk.

**Druga część** atlasu poświęcona została w całości kompletowanej w miarę rozwoju rozgrywki drużynie, prezentując pełne zestawienie dostępnych sojuszników wraz z wyszczególnieniem używanych przez nich mocy, jak również omawiając zasady nawiązywania znajomości (w tym romansów).

**Trzecia część** atlasu jest zdecydowanie najobszerniejsza, omawiając w głównej mierze sposoby pozyskiwania i rodzaje dostępnych technologii. Oprócz tego w tej grupie rozdziałów znalazły się szczegółowe informacje na temat odnajdywania konkretnych surowców niezbędnych do opracowywania kolejnych wynalazków.

**Czwarta część** atlasu wypełniona została różnorodnymi listami. Zawiera ona między innymi zestawienie wszystkich planet i księżyców (wraz z omówieniem występowania na nich złóż i anomalii) oraz listę handlarzy i oferowanych przez nich przedmiotów (w tym ciekawych akcesoriów).

**Jacek „Stranger” Hałas**

# Podstawy

## N o w a a i m p o r t o w a n a p o s t a ć

Wyboru czy chcesz grać nową postacią czy bohaterem zaimportowanym z pierwszej części serii musisz dokonać jeszcze przed przystąpieniem do zabawy. Jeśli tylko masz taką możliwość (zachowane postępy z gry) to zdecydowanie proponuję zdecydować się na ten drugi wariant. Granie „starą” postacią pozwoli Ci bowiem przenieść wszystkie podjęte decyzje, między innymi te najważniejsze, dotyczące losów Rady, Wrexa i Ashley/Kaidana.



Nie musisz pamiętać swoich wcześniejszych decyzji, bo zostaniesz o nich poinformowany jeszcze przed rozpoczęciem zabawy.

Nie musisz się na szczęście obawiać tego, że wybierając nową postać znajdziesz się na straconej pozycji, bo zabawa będzie równie ciekawa i nie ominą Cię żadne ważne questy. Ponadto nie zostaniesz całkowicie pozbawiony możliwości wpływu na wydarzenia z przeszłości, albowiem odpowiedzi udzielone podczas przelotu na stację Łazarz (prolog) wpłyną w pewnym stopniu na ukształtowanie rzeczywistości.

Uwaga! Nawet jeśli wybierzesz importowaną postać to i tak będziesz mógł zmienić wygląd bohatera i jego klasę. Jedyne co pozostanie nienaruszone to jego/jej wcześniejsze wybory.



## Rozpoczęcie gry nową postacią

Jeżeli chcesz grać nową postacią to wystarczy wybrać z menu głównego opcję nowej gry i następnie ustalić płeć bohatera. Nie przejmuj się brakiem innych opcji, bo wyboru klasy i szczegółów wyglądu dokonuje się dopiero po ukończeniu krótkiego wstępu na pokładzie starej Normandii.



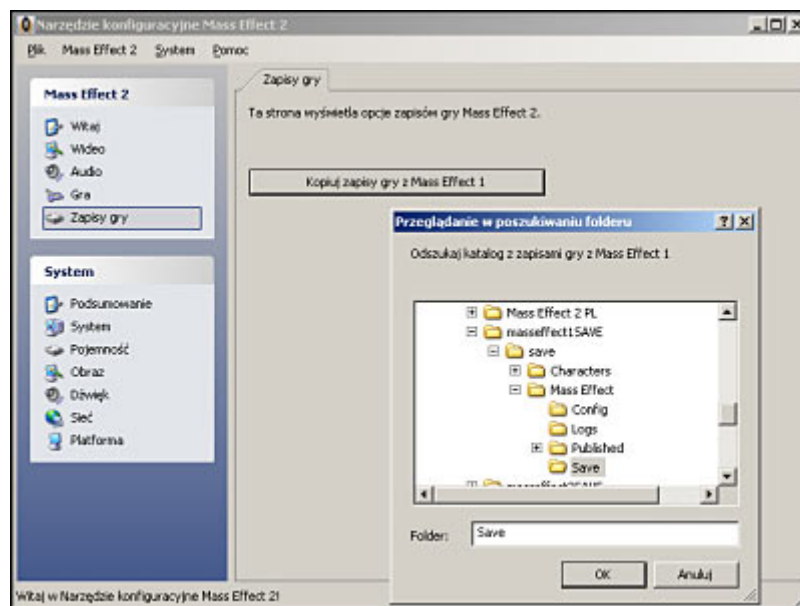
Z menu głównego możesz wybrać opcję zabawy nową postacią lub importowaną (z pierwszej lub drugiej części – już po jej ukończeniu).

Jeżeli rozpoczynasz grę po raz kolejny to pojawia się też możliwość importu dotychczasowego bohatera. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie żeby zignorować tę opcję i rozpocząć od zera.

## Rozpoczęcie gry importowaną postacią

Jeżeli po wybraniu nowej gry i opcji importu postaci z ME1 widzisz puste okno to oznacza to, iż musisz podpowiedzieć grze gdzie należy szukać zapisanych stanów gry z pierwszej części serii. Wykonuj w tym celu kolejne kroki:

- 1) Wyjdź z gry i wyjmij płytkę z napędu.
- 2) Włóż płytkę z grą do napędu i po pojawieniu się okna autostartu wybierz opcję konfiguracji (Configure).
- 3) Wybierz pole *Zapisy gry*, a następnie kliknij na przycisku *Kopiuj zapisy gry z Mass Effect 1*.
- 4) Musisz teraz odnaleźć katalog, w którym zapisane zostały stany gry. Domyślnie są one przetrzymywane na partycji systemowej:  
Windows XP – C:\Documents and Settings\nazwa\_użytkownika\Moje dokumenty\BioWare\Mass Effect\Save  
Windows Vista i 7 – C:\Users\nazwa\_użytkownika\Dokumenty\BioWare\Mass Effect\Save
- 5) Kliknij na przycisku OK (nie musisz zaznaczać pojedynczych plików, a jedynie wybrać właściwy katalog) i zamknij okno konfiguratora, potwierdzając chęć zapisania zmian.
- 6) Możesz już uruchomić ponownie grę, a tym razem stan gry powinien wyświetlić się na liście po wybraniu opcji importu.



Po kliknięciu na przycisku kopiowania zapisów musisz odnaleźć katalog Save. Jest on w miejscu, w którym przetrzymywane są zapisane stany gry.

### **Ważne informacje**

- Wybierając import postaci z pierwszej części *Mass Effect* zmuszony jesteś do rozwijania bohatera od zera. Oznacza to konieczność wznowienia przygody bez możliwości korzystania ze zdobytych wcześniej umiejętności i bez zgromadzonego ekwipunku.
- W zależności od tego na jakim poziomie znajdowała się importowana postać możesz otrzymać startowy bonus punktów doświadczenia (maksymalnie 4000 punktów w przypadku postaci na 60 poziomie).
- Decydując się na opcję importu możesz również liczyć na bonusy w postaci gotówki (150000 kredytów w przypadku postaci na 60 poziomie + dodatkowe kredyty jeśli postać była bardzo bogata) i surowców (10000 jednostek każdego surowca w przypadku postaci na 60 poziomie).