

Mass Effect 2: Overlord

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mass Effect 2: Overlord

autor: Jacek „Stranger” Hałas

GRYOnline.pl

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

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

Wprowadzenie	3
Aktywacja DLC	4
Nadzorca: Talerz komunikacyjny	5
(1) Dotarcie placówki Cerberusa na planecie Aite	5
(2) Schowanie talerza komunikacyjnego	7
(3) Dotarcie do anten	9
(4) Zniszczenie kondensatorów	17
(5) Spotkanie z Gavinem Archerem	20
(6) Opuszczenie stacji Hermes	21
(7) Odnalezienie pierwszego pakietu danych	22
(8) Odnalezienie drugiego pakietu danych	24
(9) Odnalezienie trzeciego pakietu danych	26
(10) Odnalezienie czwartego pakietu danych	28
(11) Odnalezienie piątego pakietu danych	29
(12) Odnalezienie szóstego pakietu danych	31
Nadzorca: Stacja Atlas	32
(1) Odnalezienie stacji Wulkan	32
(2) Odnalezienie stacji Prometeusz	34
(3) Odnalezienie stacji Atlas	36
(4) Odnalezienie serwerowni	37
(5) Zniszczenie wrogiej WI	44
(6) Rozmowa z Archerem	51
Nadzorca: Stacja Wulkan	54
(1) Dotarcie do stacji Wulkan	54
(2) Odnalezienie przełącznika wyłączenia alarmu	59
Nadzorca: Stacja Prometeusz	70
(1) Zniszczenie generatorów	70
(2) Zniszczenie działą gethów	73
(3) Dotarcie do stacji Prometeusz	74
(4) Odnalezienie przełącznika wyłączenia alarmu	75
(5) Rozwiązanie zagadki	78
(6) Skorzystanie z przełącznika wyłączenia alarmu	83
(7) Powrót do poduszki	84
Inne	90
Nowe planety i księżyce	90
Technologie	92

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 oficjalny poradnik do gry *Mass Effect 2*, zawierający bardzo dokładny opis przejścia rozszerzenia DLC zatytułowanego *Nadzorca (Overlord)*. 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 *Nadzorca*.

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*:

- **Kasumi – Stolen Memory (Kasumi – Skradzione wspomnienia)**
- **Lair of the Shadow Broker (Kryjówka Handlarza Cieni)**

Aktywacja DLC

Po zainstalowaniu DLC *Nadzorca* 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.

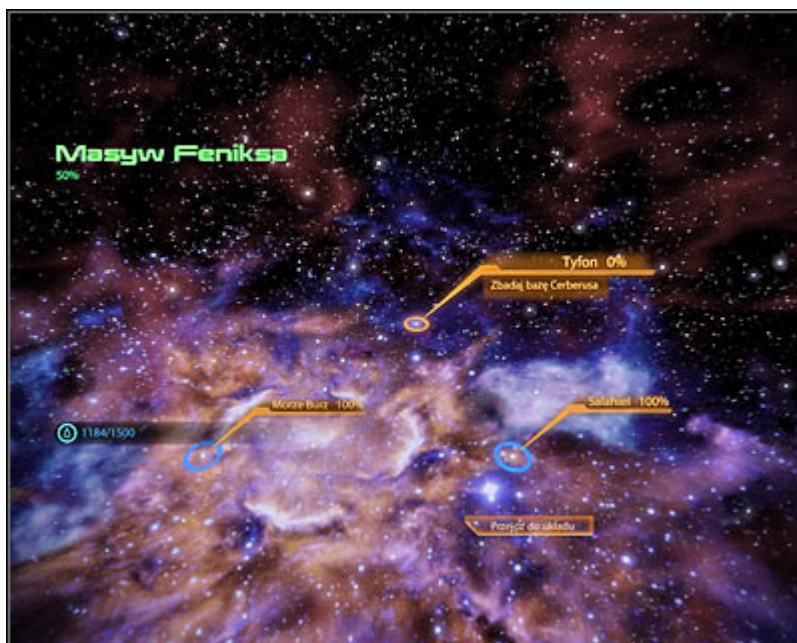


Po wczytaniu stanu gry dość wyjątkowo nie otrzymasz żadnej informacji o odblokowaniu nowej przygody. Podejdź w rezultacie do osobistego terminalu Sheparda zlokalizowanego na mostku kapitańskim Normandii. Przeczytaj nową wiadomość od Człowieka Iluzji, zatytułowaną *Nadzorca*. Dowiesz się z niej, iż Twój pracodawca pragnie żeby zbadano jedną z placówek Cerberusa, z którą urwał się niedawno kontakt. Zaowocuje to otrzymaniem nowej misji, a mianowicie **Nadzorca: Talerz komunikacyjny**.

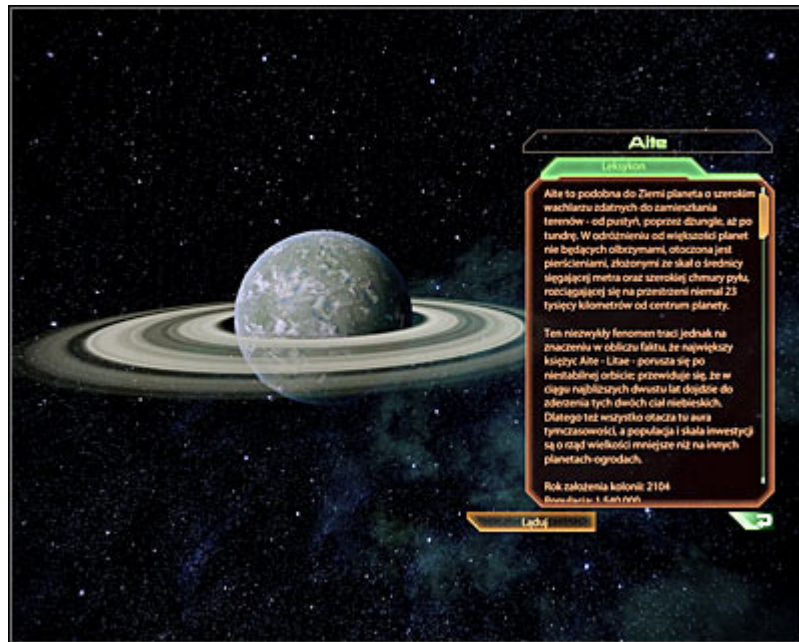
Nadzorca: Talerz komunikacyjny

Zleceniodawca: Automatycznie po odczytaniu wiadomości przy terminalu osobistym [**Normandia SR-2**]

(1) D o t a r c i e p l a c ó w k i C e r b e r u s a n a p l a n e c i e A i t e



Otwórz mapę galaktyki i wybierz z niej podróż do Masywu Feniksa. Po dotarciu na miejsce zdecyduj się na odbycie przelotu do nowo odblokowanego systemu Tyfon (nie zapomnij odpowiednio wcześniej zatankować paliwa!).



Po znalezieniu się w systemie Tyfon zlokalizuj poszukiwaną planetę Aite (druga od Słońca). Podleć do niej i wybierz opcję *Ląduj*. **Uwaga!** Koniecznie zabierz ze sobą pomocnika ze zdolnością Przeciężenia, a to dlatego, że na powierzchni planety Twoimi głównymi adwersarzami będą różne odmiany gethów. Gra wyświetli krótką cut-scenkę obrazującą wylądowanie z pomocą Młota w pobliżu placówki badawczej (wspomniana maszyna odegra ważniejszą rolę już kilkanaście minut).

(2) S c h o w a n i e t a l e r z a k o m u n i k a c y j n e g o



Tuż po znalezieniu się w lokacji [**Aite – stacja Hermes**] skontaktuje się z Tobą drogą radiową **doktor Gavin Archer**, informując Cię o zbuntowanej WI i prosząc o jak najszybsze schowanie widocznego w oddali wielkiego talerza komunikacyjnego. Wykorzystaj wolną chwilę do tego żeby rozejrzeć się bezpośrednio wokół lądowiska, odnajdując **ogniwa** do ciężkiej broni oraz **1000 jednostek rafinowanego palladu**. Dopiero po zdobyciu tych przedmiotów skieruj się do jedyne go dostępnego wejścia do placówki.



Zejdź po schodach na niższy poziom i podejdź do jednego z aktywnych monitorów celem wysłuchania co doktor Archer ma Ci do powiedzenia. Naukowiec potwierdzi, że kontrolę nad placówką przejęła WI, a także że po okolicy krążą gethy. Możesz już wyjść z tego pomieszczenia, korzystając z pobliskiego przejścia.