



Mass Effect

Wersja PC

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

MASS EFFECT

autor: Artur "Metatron" Falkowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis Treści

Spis Treści	2
Wprowadzenie	6
Bohater	7
Żołnierz	7
Inżynier.....	8
Adept	8
Szpieg.....	9
Strażnik.....	9
Szturmowiec.....	10
Moralność w Mass Effect.....	12
Punkty idealisty	12
Punkty renegata	12
Perswazja	14
Istotne talenty	16
Deszyfracja/Elektronika	16
Pierwsza pomoc.....	16
Widmo	16
Specjalizacja.....	16
Przedmioty	17
Producenci sprzętu	18
Walka.....	19
Poziom trudności	20
Uwagi końcowe	21
Opis Przejścia	22
Prolog.....	22
Cytadela.....	27
3.1. Zdemaskuj Sarena	35
3.2. Garrus	37
3.3. Wrex	37
3.4. Skarga Xeltana	38
3.5. Metresa asari	39
3.6. Dziwna transmisja (Major Kyle) [niezbadany świat]	39
3.7. Przeskanuj opiekunów.....	40
3.8. Fan.....	40
3.9. Prośba reporterki	40
3.10. Namierzanie sygnału	41
3.11. Siostra Rity.....	42
3.12. Nietypowe odczyty [niezbadany świat]	43
3.13. Powrót do domu	43
3.14. Dane dla Shellsa	44
3.15. Łęki Jahleeda.....	45
3.16. Zaginieni badacze [niezbadany świat]	45
3.17. Wrogie przejęcie [niezbadany świat]	45
3.18. Wieszcz z Prezydium	45

3.19. Doktor Michel	46
3.20. Zaginieni Marines [niezbadany świat]	47
3.21. Korsarze [niezbadany świat]	47
3.22. Zakładnik [niezbadany świat]	47
Normandia	48
Therum – Liara T’Soni.....	53
6.1.1. Atak gethów	69
6.1.2. Gethy w tunelach.....	70
6.1.3. Przywrócenie dostaw wody.....	71
6.1.4. Mięso Warrenów	72
6.1.5. Przywrócenie energii.....	73
6.1.6. Zbadaj dostawy	74
6.2.1. Droga do ExoGeni.....	77
6.2.2. Dane Gavina Hossle	78
6.3.1 Eksploracja budynku ExoGeni.....	81
6.3.2. Aktywność gethów [niezbadany świat].....	84
6.3.3. Zbadaj stację [niezbadany świat]	84
6.3.4. Zbadaj próbki [niezbadany świat].....	84
6.4. Powrót do Nadziei Zhu	85
6.5.1 Do matecznika Toriana (na ratunek kolonistom)	86
6.5.2.1. Konfrontacja z Torianem	90
Port Hanshan	93
7.1.1. Jak wydostać się z portu?	97
7.1.2. Przemyt [misja dodatkowa bądź wątek główny].....	103
7.1.3. Szpiegostwo	104
7.1.4. Martwi naukowcy [niezbadany świat]	105
Droga na Szczyt 15	106
7.2.1 Przeprowadzenie przez dolinę Aleutsk	107
Szczyt 15 – Droga na Stację Szczelinową	110
7.3.1. Uruchomienie kolejki do Stacji Szczelinowej	114
Stacja Szczelinowa i underlaby	123
7.4.1. Na spotkanie z Benezją	126
7.4.2. Matka Benezja.....	130
7.4.3. Underlaby	132
Powrót na Cytadelę	134
8.1. Inspekcja z Przymierza.....	138
8.2. Wywiad	138
8.3. Kwestia rodzinna.....	139
8.4. Dyplomacja asari.....	140
8.5. Podłożenie pluskwy.....	140
8.6. Fan (Część II).....	141
Dojazd do obozu salarian	142
9.1.2. Wrex i genofagium.....	144
Atak na bazę	145
9.2.1. Pomoc drużynie kapitana Kirrahe	146
Baza - eksploracja	147
9.3.1. Wyłączenie systemów obrony przeciwlotniczej	152
9.3.2. Podłożenie bomby	155
9.3.3. Konfrontacja z Sarenem	157
Cytadela raz jeszcze	159

10.1. Uziemienie	161
10.2. Nasz najgorszy wróg	162
10.3. Prośba negocjatora	163
10.4. Fan (część III).....	164
11.1. W głąb ruin.....	165
11.2. Archiwa	170
Ostateczna bitwa	171
12.1. Droga na Wieżę.....	171
12.2. Ostateczna konfrontacja	175
Niezbadany świat.....	177
13.0. Informacje wstępne	177
Argos Rho.....	178
13.1.1. System Feniks	178
13.1.2. System Hydra	179
13.1.3. System Gorgona	180
Mgławica Armstronga	181
13.2.1. System Gagarin	181
12.2.2. System Grissom.....	182
13.2.3. System Hong	183
12.2.4. System Tierieszkowa.....	184
13.2.5. System Vamshi.....	185
Artemis Tau	186
13.3.1. System Ateny	186
13.3.2. System Knossos.....	186
13.3.3. System Macedonia	187
13.3.4. System Sparta.....	188
Attican Beta	189
13.4.1. System Herkules.....	189
13.4.2. System Tezeusz	190
Gromada Exodus.....	191
13.5.1. System Utopia	191
Gemini Sigma.....	192
13.6.1. System Han	192
13.6.2. System Ming	193
13.6.2.1. MSV Worthington.....	193
Hades Gamma	194
13.7.1. System Anteusz	194
13.7.2. System Cacus	195
13.7.3. System Dis.....	196
13.7.4. System Farinata	197
13.7.4.1. MSV Ontario	197
13.7.5. System Plutos	198
Hawking Eta	199
13.8.1. System Century	199
Mgławica Końskiego Łba	200
13.9.1. System Fortuna.....	200
13.9.2. System Pax	201
13.9.3. System Strenuus	201
Pogranicze Keplera	203

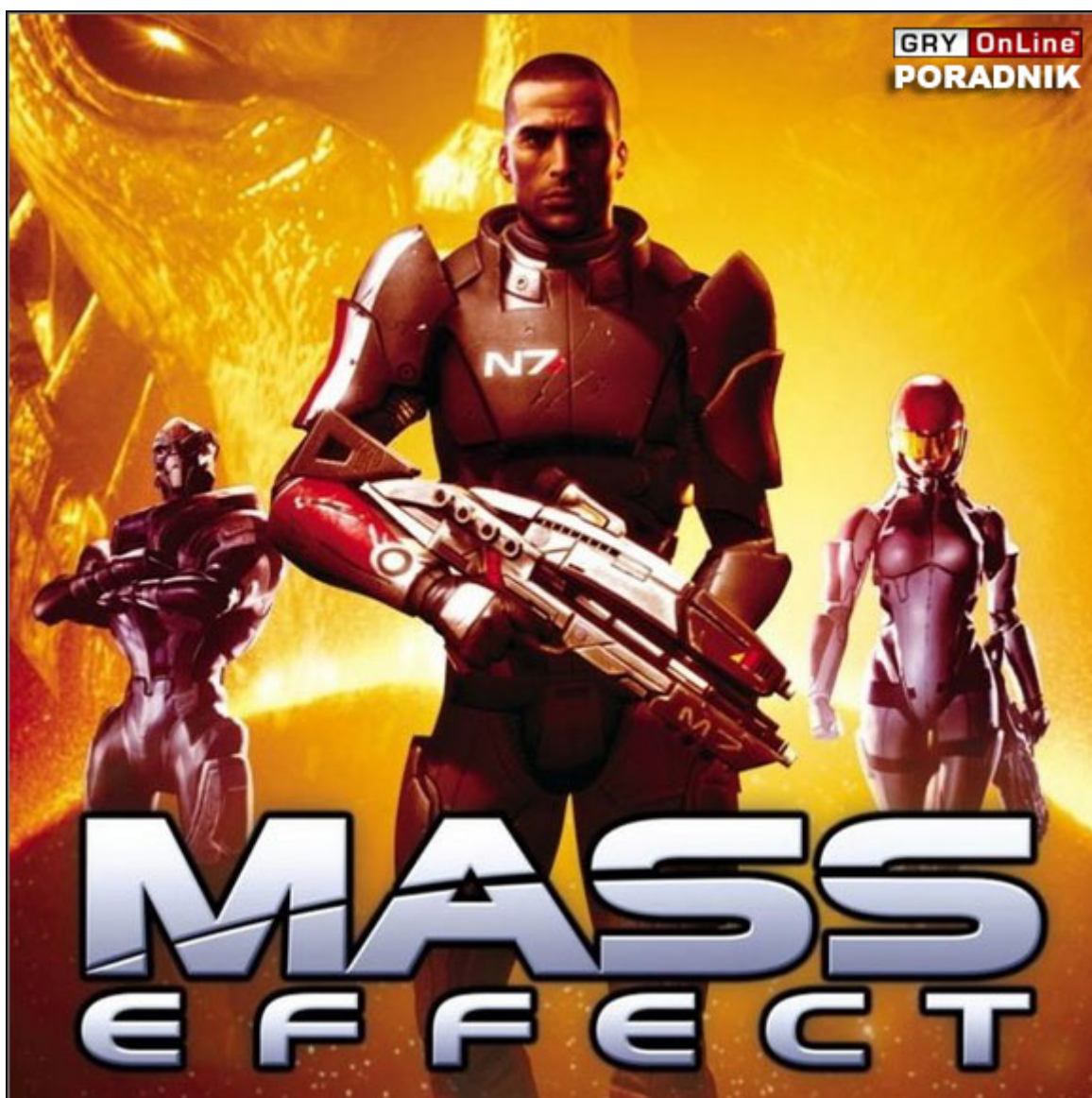
13.10.1. System Hershela	203
13.10.1.1. MSV Fedele - Garrus: Dr Saleon	203
13.10.2. System Newton	204
Gromada lokalna.....	205
13.11.1. Układ Słoneczny	205
Rdzawe Morze	207
13.12.1. System Kaspian	207
13.12.1.1. MSV Cornucopia - Opuszczony frachtowiec.....	207
13.12.2. System Matano	208
13.12.3. System Wostok.....	209
Pangea	210
13.13.1. System Refuge.....	210
Sentry Omega	211
13.13.1. System Hoc	211
Styx Theta	212
13.14.1. System Acheron	212
13.14.2. System Erebus.....	213
Mgławica Węża.....	214
13.15.1. System Wdowy	214
Gromada Vogayer (Podróżnik).....	215
13.16.1. System Amazon.....	215
13.16.2. System Kolumbia	216
13.16.2.1. Nephron	216
13.16.3. System Jangcy	217
Misje związane z pochodzeniem.....	218
14.1. Ziemia.....	218
14.2. Kolonia	218
14.3. Przestrzeń	219
Misje zbierackie	220
Medaliony Ligi	220
Salariańskie ID	220
Insygnia turian.....	221
Ziemie rzadkie.....	222
Metale lekkie	223
Metale ciężkie	224
Złoża gazu	225
Dyski z danymi protean.....	225
Zapiski matki.....	226
Osiągnięcia (Achievements).....	227

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

Witam w poradniku do gry *Mass Effect*. Znajdziecie w nim opis przejścia całej gry: zarówno wątku głównego, jak i zadań pobocznych (tzw. przydziałów). W przypadku misji, które można skończyć na parę sposobów, starałem się podać różne rozwiązania, które albo utwierdzą naszego bohatera w idealizmie, albo uczynią z niego renegata. Sporo uwagi poświęciłem również eksploracji kosmosu z zaznaczeniem minerałów i innych przedmiotów, które możemy zbierać do naszej kolekcji.

Mass Effect został tak zaplanowany, że nie da się odkryć wszystkich jego sekretów po jednokrotnym ukończeniu gry. Zachęcam więc do eksperymentowania, sprawdzania różnych postaci, prowadzenia różnych wątków miłosnych i przekonania się na własnej skórze, komu jest lepiej w życiu – idealiście czy renegatowi.

B o h a t e r

Nie będę sugerował gry konkretną klasą postaci, ponieważ i tak przez większość czasu podróżuje się w drużynie, więc to, czego nasz bohater nie potrafi, będzie można uzupełnić talentami towarzyszy. Najlepiej wybrać którąś z klas podstawowych, wyspecjalizowanych w konkretnej grupie umiejętności: żołnierza, adepta, bądź technika. Tylko oni mogą osiągnąć prawdziwe mistrzostwo w danej dziedzinie, klasy mieszane są bardziej wszechstronne, ale odbija się to na ograniczeniu rozwoju.

W trakcie przypisywania punktów na rozwój poszczególnych umiejętności warto pamiętać o skoncentrowaniu się na wybranych specjalizacjach zamiast rozdzielać punkty po równi. Dzięki temu dość szybko stworzymy silną postać. Ta sama zasada dotyczy pozostałych członków drużyny. Lepiej jest zrobić trzech specjalistów z różnych dziedzin niż trzech ogólnie rozwiniętych.

Dla lepszej orientacji w tematyce dostępnych klas postaci, poniżej zamieszczam listę umiejętności, które dostępne są dla każdej z nich.

Ż o ł n i e r z

Talenty	Umiejętności
Karabiny szturmowe	Fala ognia
Szkolenie szturmowe	Przyptyw adrenaliny
Pancerz bojowy	Wzmocnienie tarczy
Pierwsza pomoc	Pierwsza pomoc
Zdrowie	Niewrażliwość
Pistolety	Strzelec wyborowy
Strzelby	Rzeź
Karabiny snajperskie	Zabójstwo
Urok	Zniżka w sklepach
Zastraszanie	Zmotywowany nabywca
Szkolenie Widma	Jedność
Żołnierz	-
Żołnierz uderzeniowy (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-
Komandos (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-