



Mass Effect

Xbox 360 - Zawiera dodatek Bring Down the Sky

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mass Effect

(zawiera dodatek Bring Down the Sky)

autorzy:

Artur „Metatron” Falkowski & Mikołaj „Mikas” Królewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent BioWare Corporation, Wydawca Microsoft Game Studios, Wydawca PL CD Projekt
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

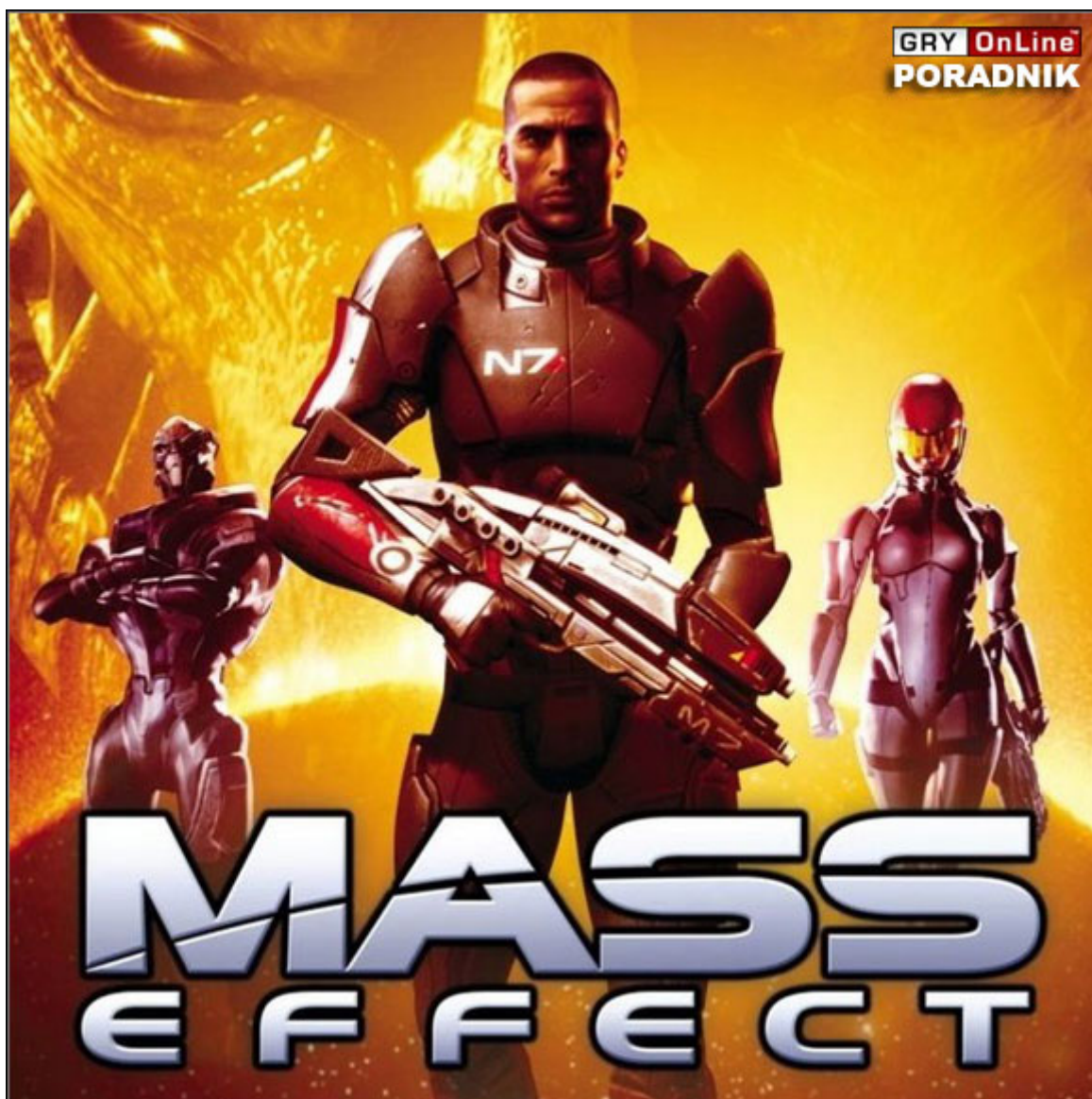
Wstęp	4
Na dobry początek	5
Bohater	5
Moralność w Mass Effect	10
Perswazja	12
Istotne talenty	13
Przedmioty	14
Producenci sprzętu	15
Walka	16
Poziom trudności	17
Uwagi końcowe	17
1. Prolog	18
2. Eden Prime	19
3. Cytadela	23
4. Normandia	40
5. Therum – Liara T’Soni	45
5.1. Powierzchnia	45
5.2. Wejście do ruin	48
5.3. Ruiny	51
6. Feros	55
6.1. Nadzieja Zhu	55
6.2. Niebostrada	62
6.3. ExoGeni	65
6.4. Powrót do Nadziei Zhu	70
6.5. Torian	71
7. Noveria	77
7.1. Port Hanshan	77
7.2. Droga na Szczyt 15	87
7.3. Szczyt 15 – Droga na Stację Szczelinową	90
7.4. Stacja Szczelinowa i underlaby	101
8. Powrót na Cytadelę	108
9. Virmir	115
9.1. Dojazd do obozu salarian	115
9.2. Atak na bazę	118
9.3. Baza - eksploracja	120
10. Cytadela raz jeszcze	129
11. Ilos	133
12. Ostateczna bitwa	139
12.1. Droga na Wieżę	139
12.2. Ostateczna konfrontacja	143
13. Niezbadany świat	145
13.0. Informacje wstępne	145
13.1. Argos Rho	146
13.2. Mgławica Armstronga	150
13.3. Artemis Tau	156
13.4. Attican Beta	160
13.5. Gromada Exodus	163
13.6. Gemini Sigma	164
13.7. Hades Gamma	166
13.8. Hawking Eta	172
13.9. Mgławica Końskiego Łba	174
13.10. Pogranicze Keplera	177
13.11. Gromada lokalna	179
13.12. Rdzawe Morze	181

13.13. Pangea	185
13.13. Sentry Omega	186
13.14. Styx Theta	187
13.15. Mgławica Węża	189
13.16. Gromada Vogayer (Podróżnik)	190
14. Misje związane z pochodzeniem	195
15. Misje zbierackie	197
16. Osiągnięcia (Achievements)	204
17. Bring Down the Sky	208
17.1. Part 1: The Baseball of The Gods	208
17.2. Part 2: Hope you got some really big stoppers	209
17.3. Part 3: Seeing the Sights	210

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



Wstęp

Oddajemy w Wasze ręce uaktualniony poradnik do gry *Mass Effect*. Znajdziecie w nim dokładną solucję zarówno wątku głównego, jak i zadań pobocznych (tzw. przydziałów). W tekście uwzględniono również rozwiązanie pierwszego rozszerzenia o nazwie *Bring Down the Sky*.

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.

Życzymy miłej zabawy!

Na dobry początek

Zanim rozpoczniecie rozgrywkę i na dobre zanurzycie się w świat *Mass Effect*, proponuję zapoznać się z kilkoma uwagami na początek.

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.

Żołnierz

Talenty	Umiejętności
Karabiny szturmowe	Fala ognia
Szkolenie szturmowe	Przyływ 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)	-

Inżynier

Talenty	Umiejętności
Pancerz podstawowy	Wzmocnienie tarczy
Redukcja	Redukcja
Deszfracja	Sabotaż
Pierwsza pomoc	Pierwsza pomoc
Elektronika	Przeładowanie
Medycyna	Porażenie nerwowe
Pistolety	Strzelec wyborowy
Hakowanie	Hakowanie SI
Urok	Zniżka w sklepach
Zastraszanie	Zmotywowany nabywca
Szkolenie Widma	Jedność
Inżynier	-
Agent (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-
Medyk (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-

Adept

Talenty	Umiejętności
Bariera	Bariera
Pancerz podstawowy	Wzmocnienie tarczy
Podniesienie	Podniesienie
Pistolety	Strzelec wyborowy
Osobliwość	Osobliwość
Zastój	Zastój
Rzut	Rzut
Odkształcenie	Odkształcenie
Urok	Zniżka w sklepach
Zastraszanie	Zmotywowany nabywca
Szkolenie Widma	Jedność
Adept	-
Bastion (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-
Nemesis (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-

Szpieg

Talenty	Umiejętności
Redukcja	Redukcja
Deszyfracja	Sabotaż
Elektronika	Przeładowanie
Pierwsza pomoc	Pierwsza pomoc
Zdrowie	Niewrażliwość
Pistolety	Strzelec wyborowy
Karabiny snajperskie	Zabójstwo
Pancerz taktyczny	Wzmocnienie tarczy
Urok	Zniżka w sklepach
Zastraszanie	Zmotywowany nabywca
Szkolenie Widma	Jedność
Szpieg	-
Komandos (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-
Agent (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-

Strażnik

Talenty	Umiejętności
Bariera	Bariera
Deszyfracja	Sabotaż
Elektronika	Przeładowanie
Pierwsza pomoc	Pierwsza pomoc
Podniesienie	Podniesienie
Medycyna	Porażenie nerwowe
Zastój	Zastój
Rzut	Rzut
Urok	Zniżka w sklepach
Zastraszanie	Zmotywowany nabywca
Szkolenie Widma	Jedność
Strażnik	-
Bastion (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-
Medyk (dostępny po ukończeniu misji 13.11.1.1. Zbuntowana WI)	-