

The background image is a detailed, low-angle view of a futuristic city. The buildings are tall and feature a mix of architectural styles, including stepped tops, balconies, and various window patterns. The color palette is dominated by warm tones like orange, red, and brown, suggesting a sunset or sunrise. Several flying vehicles, resembling small drones or hovercrafts, are scattered across the sky. The overall atmosphere is one of a bustling, advanced urban environment.

Shadowrun Returns

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Shadowrun Returns

autor: Patryk „Irtan” Grochala i Maxim

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

Spis treści

Shadowrun Returns – Poradnik do gry	5
Postać	6
Rasy	7
Archetypy	12
Atrybuty	19
Umiejętności	21
OPIS PRZEJŚCIA	25
Apartment	25
Mapa	25
Questy	26
Docks – 3 years ago	28
Mapa	28
Questy	29
Organ Grinders	31
Mapa	31
Questy	32
The Reddmond Barrens	34
Mapa	34
Handlarze	35
Questy	36
Seamstresses Union	43
Mapa	43
Handlarze	44
Questy	47
Seamstresses Union – Piętro	48
Mapa	48
Ciekawe miejsca	49
Questy	50
Pike Place Market	51
Mapa	51
Questy	52
Royale Apartment	56
Mapa	56
Questy	57
The Penthouse Suite	61
Mapa	61
Ciekawe miejsca	62
Questy	63
Return to the Union	66
Mapa	66
Handlarze	67
Questy	68
Return to the Union – Safehouse	71
Mapa	71
Handlarze	72
Questy	77
The South Seattle Docks	80
Mapa	80
Ciekawe miejsca	81
Questy	82
The Warehouse	83
Mapa	83
Questy	84
Coyote’s Crusade	87
Mapa	87
Quest	88

Looking for Trouble	92
Mapa	92
Handlarze	93
Questy	94
Return to the Docks	96
Mapa	96
Quest	97
Spirit Talk	98
Mapa	98
Questy	99
After Hours	102
Mapa	102
Questy	103
The Digital World	104
Mapa	104
Handlarze	105
Questy	107
The Digital World – Matrix cz. 1	108
Mapa	108
Questy	109
The Digital World – Matrix cz. 2	111
Mapa	111
Questy	112
The Digital World – Safehouse	114
Mapa	114
Handlarze	115
Questy	120
Mercy Mental Hospital	121
Mapa	121
Ciekawe miejsca	122
Questy	123
Halls of Disrepair	126
Mapa	126
Questy	127
The Emerald City Ripper	128
Mapa	128
Questy	129
Loose Ends	131
Mapa	131
Handlarze	132
Questy	133
Loose Ends – Safehouse	135
Mapa	135
Handlarze	136
Family Debts	141
Mapa	141
Ciekawe miejsca	142
Questy	144
Moving Parts	147
Mapa	147
Handlarze	148
Questy	153
Towards Brotherhood	154
Mapa	154
Handlarze	155
Questy	156
The Universal Brotherhood	157
Mapa	157
Questy	159
Beneath the Brotherhood	163
Mapa	163
Questy	164

The Union _____	167
Mapa _____	167
Handlarze _____	168
Questy _____	170
The Union – Safehouse _____	173
Mapa _____	173
Handlarze _____	174
Questy _____	179
Corporate Extraction _____	180
Mapa _____	180
Questy _____	181
Telestrian Industries _____	182
Mapa _____	182
Questy _____	183
Executive Actions _____	185
Mapa _____	185
Questy _____	186
Executive Actions – Matrix _____	187
Mapa _____	187
Questy _____	188
The Morning After _____	189
Mapa _____	189
Questy _____	190
Collecting the Sample _____	191
Mapa _____	191
Questy _____	192
The Estate _____	193
Mapa _____	193
Handlarze _____	194
Questy _____	196
The Hunt Begins _____	198
Mapa _____	198
Questy _____	199
Into the Depths _____	201
Mapa _____	201
Questy _____	202
The Bug Shaman _____	203
Mapa _____	203
Questy _____	204
Out of the Shadows _____	207
Mapa _____	207
Questy _____	208

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

Shadowrun Returns – Poradnik do gry

Poradnik do gry *Shadowrun Returns* posiada wszystko potrzebne do pełnego ukończenia gry, wliczając w to dokładny opis każdego z zadań, wiadomości o mechanice gry oraz krok po kroku przedstawiony proces tworzenia postaci. Wszystkie lokacje posiadają własne mapy, wraz ze szczegółową legendą, by pomóc w szybkiej orientacji.



Poradnik do *Shadowrun Returns* to:

- dokładny opis wszystkich zadań głównych i pobocznych
- wysokiej jakości mapy lokacji, wraz z ich szczegółową legendą
- wytłumaczenie podstawowych zasad mechaniki gry
- informacje o wszystkich dostępnych w grze rasach, archetypach i umiejętnościach

W przedstawionym poradniku, zostały zastosowane odpowiednie oznaczenia kolorystyczne. Znaczniki związane z mapą lokacji i jej legendą, posiadają konkretny kolor, a ich numeracja umieszczona jest zazwyczaj w nawiasach, jak np. **Merchant [7]**. W samym tekście, wykorzystane zostały cztery różne kolory. Wszyscy przeciwnicy oznaczeni są kolorem **brązowym**, przyjaźni/aktywni NPC – **zielonym**, wszelkiego rodzaju przedmioty które możesz podnieść – **niebieskim**, a umiejętności postaci – **pomarańczowym**.

Patryk „Irtan” Grochala (www.gry-online.pl)

„Maxim” (www.gry-online.pl)

Postać

Pierwszym krokiem po wybraniu nowej kampanii, będzie stworzenie własnej postaci. Gra nie zmusza Cię do podążania jedną ścieżką od początku do końca. W trakcie rozgrywki, będziesz mógł umieszczać zdobyte punkty w dowolnych umiejętnościach. Możesz znać się na wszystkim po trochu, choć zazwyczaj bardziej opłacalna jest specjalizacja w kilku tylko technikach. Permanentnym wyborem, są oczywiście takie rzeczy jak płeć, rasa, czy wygląd.



Zaczynasz od wyboru płci. Nie ma to żadnego wpływu na statystyki postaci, ani też na samą rozgrywkę. Jediną różnicą, mogą być zwroty w dialogach.

R a s y



W grze dostępnych jest 5 ras. Każda z nich różni się nie tylko wyglądem, ale osobnymi bonusami i statystykami. To, tak naprawdę, najistotniejsza decyzja w trakcie kreacji postaci. Różne rasy mają różne ograniczenia, jak również usprawnienia. Do tego postaci w grze, mogą mieć inne podejście, w zależności od ras.

H u m a n



Opis: Najbardziej rozpowszechniona z ras i jedyna istniejąca przed Przebudzeniem w 2012. Można by rzec, że ludzie są symbolem normalności. Przejawia się to przede wszystkim w ich statystykach, w których maksymalny poziom jest zawsze ten sam.

Bonus: Dostaje 3 dodatkowe punkty Karmy, które można wydać w trakcie tworzenia postaci.

Maksymalne atrybuty: Body: 9, Quickness: 9, Strength: 9, Charisma: 9, Intelligence: 9, Willpower: 9.

Preferowane archetypy: Każdy.