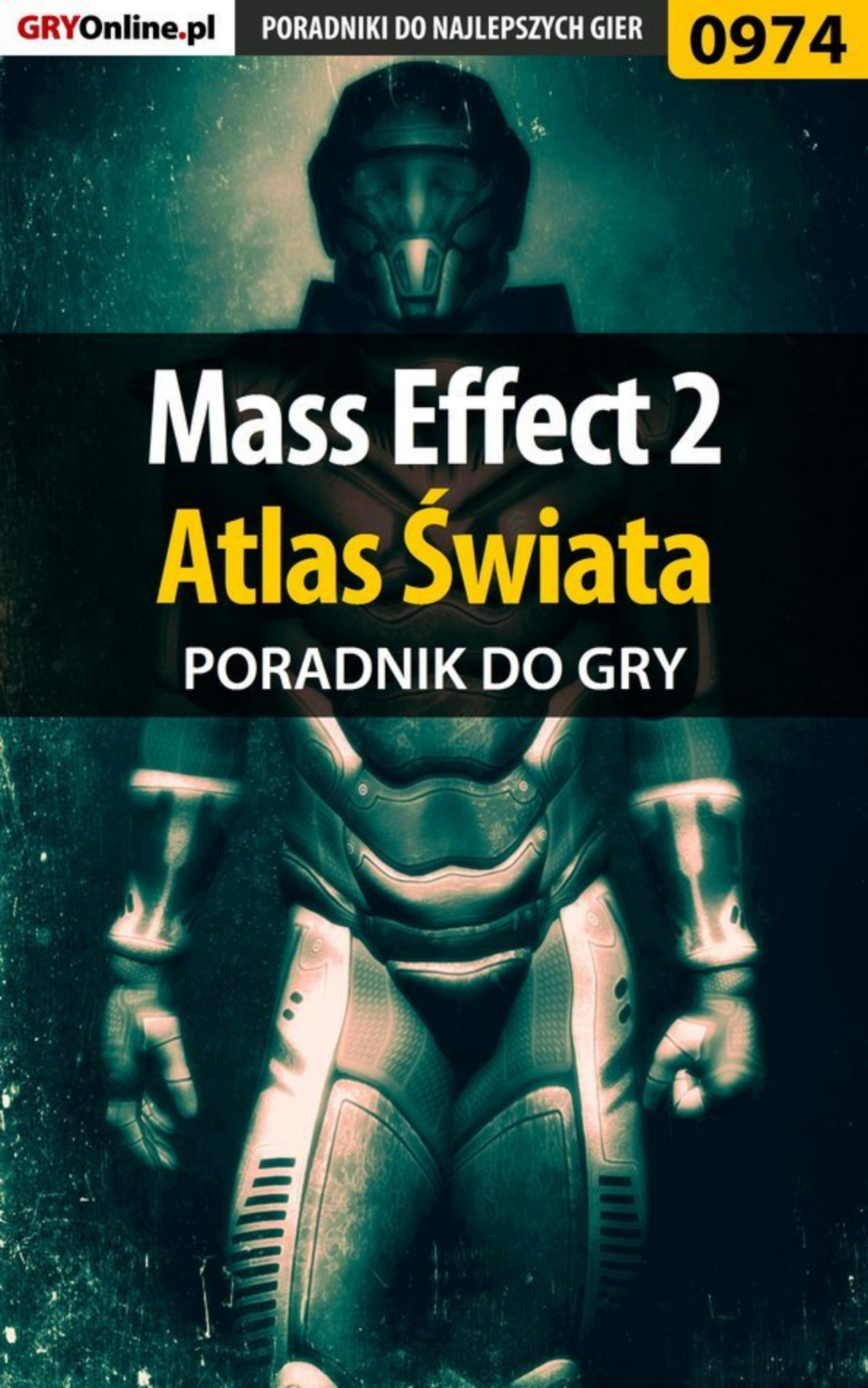




Mass Effect 2

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

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.

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wprowadzenie	3
Podstawy	4
Nowa a importowana postać	4
Proces tworzenia postaci	8
Klasy i moce postaci	10
Żołnierz	10
Szpieg	13
Szturmowiec	17
Strażnik	21
Adept	25
Inżynier	29
Cechy wspólne poszczególnych klas	33
Odblokowywanie mocy specjalnych	35
Rozgrywka	37
Moralność	37
Eksploracja	40
Walka	42
Drużyna	47
Zestawienie członków drużyny	47
Budowanie pozytywnych relacji, romanse	52
Technologie	59
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
Surowce	76
Metody pozyskiwania	76
Pierwiastek zero	79
Iryd	81
Płatyna	88
Pallad	95
Zestawienia	102
Akcesoria	102
Handlarze – sklepy	104
Handlarze – oferta	105
Leksykon	107
Planety i księżyce	109

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

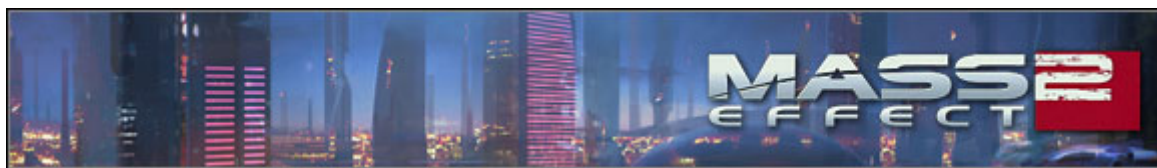
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.

www.gry-online.pl



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.



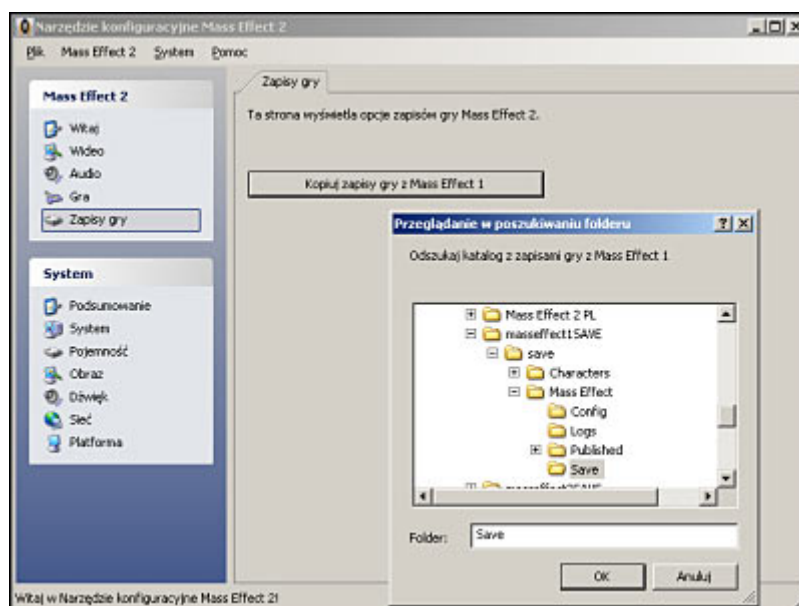
Z menu głównego możesz wybrać opcję zabawy nową postacią lub importowaną (z pierwszej lub drugiej części – już po jej ukończeniu).

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).