

Mass Effect 3: Leviathan

PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Mass Effect 3 Leviathan

autor: Maciej „Czarny” Kozłowski

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
Opis przejścia	6
Laboratorium doktora Brysona I	6
Mahavid	12
Laboratorium doktora Brysona II	26
Namakli	29
Laboratorium doktora Brysona III	39
2181 Despoina I	40
2181 Despoina II	51
Broń i ulepszenia	52
Ulepszenia	52
Bronie	54
Zasoby wojenne	55

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

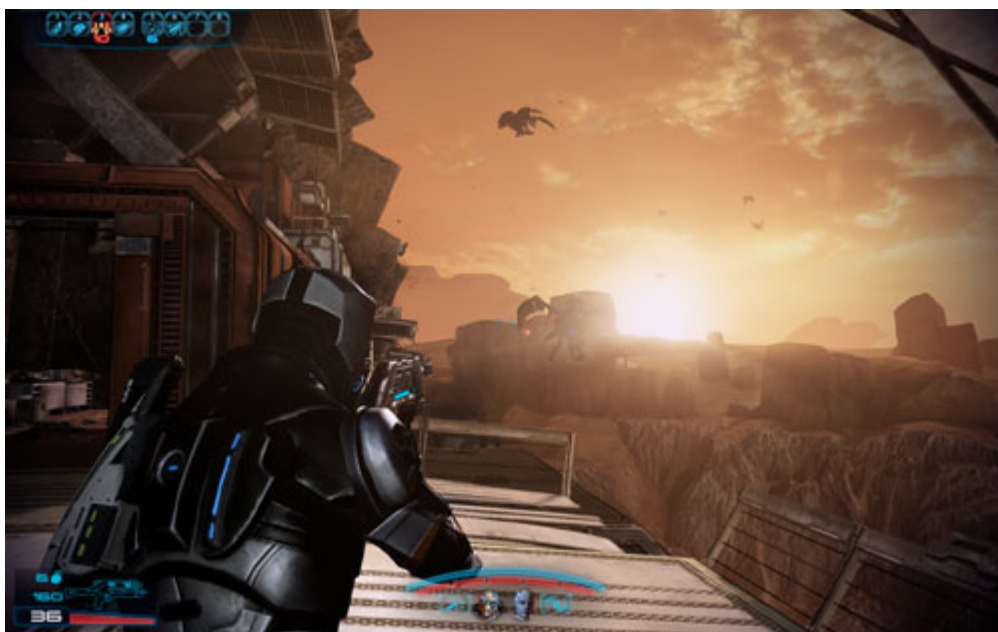
Wprowadzenie

Poradnik do gry *Mass Effect 3: Leviathan* to kompendium zawierające dokładny opis wyzwań oferowanych przez dodatek wraz z niezbędnymi oraz uzupełniającymi informacjami potrzebnymi do jego ukończenia. Tak prezentuje się zawartość poradnika:

- szczegółowa solucja nowego zadania;
- opis lokacji;
- opisy rozmów z napotykanymi postaciami niezależnymi;
- porady na temat walki z przeciwnikami;
- opis lokalizacji rzadkich przedmiotów (ulepszenia, nowe bronie, datapady itp.);
- opis możliwych wyborów oraz różnic w rozgrywce będących skutkami decyzji podjętych podczas gry;
- nagrody za wykonanie zadań;
- zestawienia nowych ulepszeń, zasobów wojennych i broni.

Jak korzystać z poradnika?

Na początku opisu poszczególnych etapów zadania znajduje się informacja na temat jego zleceniodawcy oraz wymagań do jego odblokowania. Na końcu opisu umieszczono zaś notkę na temat kolejnego etapu. W praktyce oznacza to, że rozdziały poradnika odpowiadają następującym po sobie sekwencjom w zadaniu głównym *Mass Effect 3: Leviathan*.



Dla wygody czytelnika poradnik podzielono na rozdziały odpowiadające kolejnym lokacjom odwiedzanym podczas misji. Jako, że dodatek *Leviathan* nie zawiera żadnych misji pobocznych, układ poradnika jest linearny – tak samo, jak główne zadanie oferowane przez rozszerzenie.



Aby żaden obiekt nie umknął uwadze gracza, w każdym rozdziale stworzono dział „znajdźki” opisujący wszystkie dostępne w lokacji przedmioty i ulepszenia. Dzięki temu zawartość dodatku będzie przystępniejsza.

Oznaczenia kolorystyczne

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

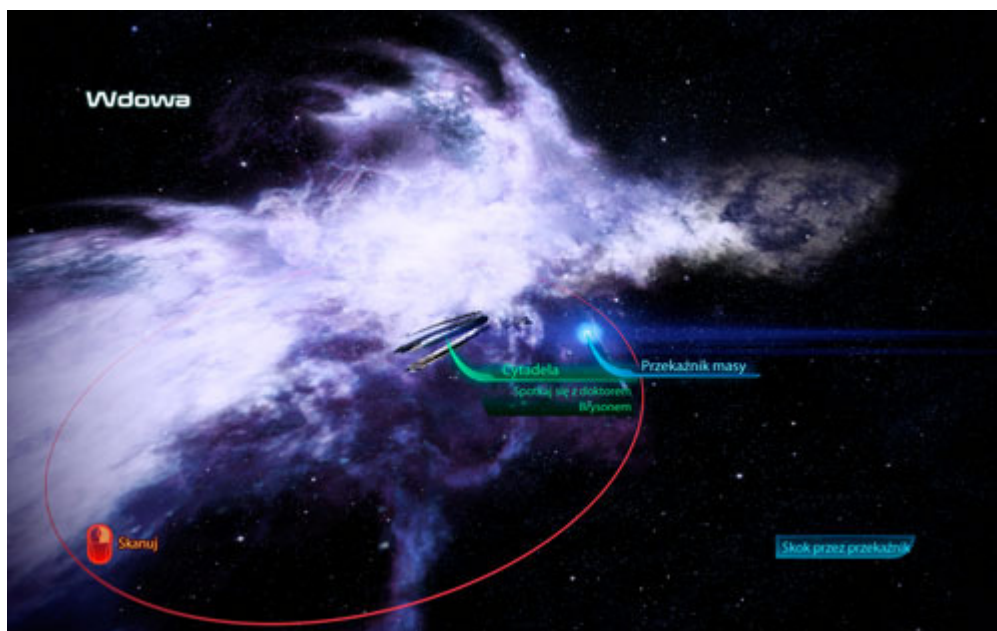
- Kolor **czzerwony** odnosi się do oryginalnych polskich nazw kolejnych questów (zadań).
- Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych lokacji.
- Kolor **zielony** odnosi się do odnajdywanych przedmiotów, zarówno tych, które możesz ze sobą zabrać, jak i takich, które gra pozwala jedynie obejrzeć (np. palmtop czy terminal komputerowy).
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się do zdobywanych zasobów wojennych, danych wywiadowczych oraz punktów doświadczenia. W tym ostatni przypadku zastosowany został skrót PD. Przykładowo, [800 PD] oznacza, że za daną czynność możesz zdobyć 800 punktów doświadczenia.

Kiedy wykonać misję oferowaną przez dodatek?

Dostęp do dodatkowej zawartości uzyskasz automatycznie po wykonaniu misji **Priorytet: Palaven**. Po powrocie na pokład **Normandii SR-2** podejź do swojego terminalu osobistego i odbierz wiadomość od admirała Hacketa. W tym momencie w Twoim dzienniku pojawi się nowe zadanie – **Cytadela: Doktor Bryson**. To jedyna misja, którą oferuje rozszerzenie *Leviathan*.



Jeśli zdecydowałeś się na podjęcie misji zaraz po powrocie z **Palawenu**, przed wyruszeniem w drogę musisz spotkać się z EDI na **pokładzie trzecim Normandii**. Niezależnie od wybranych opcji dialogowych, nowa postać przyłączy się do Twojej załogi. Sztuczna inteligencja pomoże Ci podczas wykonywania zadania – tylko ona może podjąć się niektórych wyzwań. Kiedy zajmie miejsce obok Jokera, będziesz mógł wyruszyć do **Cytadeli**, gdzie znajdziesz poszukiwanego mężczyznę (patrz: **Laboratorium doktora Brysona I**).



Zadania nie musisz rozpoczynać zaraz po ucieczce z **Pelawenu** – będzie ono dostępne w Twoim terminalu przez zdecydowaną większość rozgrywki. Pamiętaj jednak, aby wykonać je przed zadaniem **Priorytet: Kwatera główna Cerberusa** – w przeciwnym wypadku nie będziesz miał dostępu do kilku kluczowych lokacji, przez co misja zakończy się fiaskiem!

Maciej „Czarny” Kozłowski (www.gry-online.pl)

Opis przejścia

L a b o r a t o r i u m d o k t o r a B r y s o n a I

Zleceńodawca questu: Admirał Hackett [[Normandia SR-2: Terminal osobisty](#)]

Sposób odblokowania questu: Odbierz pilną wiadomość od admirała Hacketa na terminalu osobistym.

Kiedy przeczytasz już rozkaz od admirała Hacketa, udaj się do [Cytadeli](#). Podczas dokowania pojawi się ekran wyboru lokalizacji – doktora Brysona znajdziesz w jego [laboratorium](#) (screen poniżej). Jest to zupełnie osobna lokacja, do której dotrzeć możesz jedynie podczas lądowania (nie da się tam przejść z samej [Cytadeli](#)). W podróży towarzyszyć Ci będzie EDI, która automatycznie do Ciebie dołączy.



Po dotarciu na miejsce porozmawiaj z naukowcem. Niestety, w czasie dialogu nie dowiesz się niczego szczególnie przydatnego, a sam doktor zginie postrzelony przez swego asystenta. W tym momencie pojawiają się dwie sekwencje, pozwalające na wybór pomiędzy pokojowym oraz agresywnym stylem gry. W pierwszej możesz obezwładnić zamachowca (opcja *Idealisty*) a w drugiej – wybrać stanowczy sposób przesłuchania (opcja *Renegata*). Niezależnie od tego, jak postąpisz, wydarzenia potoczą się tym samym torem – nie zyskasz też żadnych punktów reputacji. Twój wybór nie ma więc najmniejszego znaczenia.



Twoim celem jest znalezienie śladów, które naprowadziłyby Cię na trop Lewiatana – tajemniczego stworzenia, które odkrył doktor Bryson. Poszukiwania nie są długie ani szczególnie problematyczne – po zakończeniu animacji dostrzeżesz przed sobą **dziennik audio**, który powinieneś teraz uruchomić. Kiedy go wysłuchasz, otrzymasz [100 PD] i przejdziesz do **mapy galaktyki** znajdującej się w głównym pomieszczeniu **laboratorium**. Gdy z niej skorzystasz, zostaniesz nagrodzony [100 PD] oraz otrzymasz nowy cel – odnalezienie poszlak, które pomogłyby Ci zaznaczyć pozycję współpracowników Brysona.



Na prawo od mapy znajdziesz **proteański artefakt**, który został schowany za wielką szybą. Użyj go, a nałożysz na mapę pierwszy z filtrów ułatwiających znalezienie współpracowników doktora. W ten sposób otrzymasz [60 PD]. W kącie tego samego pomieszczenia, pomiędzy drzwiami, powinieneś dostrzec biurko z dwoma **komputerami**. Uruchom je aby nałożyć kolejny filtr – tym razem oznaczający morderstwa powiązane z zanikiem pamięci. Jest to równoznaczne z uzyskaniem kolejnych [60 PD].