

# Mass Effect 2:

## Kasumi's Stolen Memory

OFICJALNY POLSKI PORADNIK DO GRY



**Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry**

# **Mass Effect 2: Kasumi's Stolen Memory**

**autor: Jacek „Stranger” Hałas**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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.

## Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Aktywacja DLC</b>	<b>4</b>
<b>Akta: Mistrzynie złodziejstwa</b>	<b>6</b>
Krok 1: Spotkanie się z Kasumi	6
<b>Kasumi: Wykradzione wspomnienia</b>	<b>8</b>
Krok 1: Udanie się na przyjęcie zorganizowane przez Donovaną Hocka	8
Krok 2: Odnalezienie skarbca	11
Krok 3: Zbadanie skarbca	12
Krok 4: Wydostanie się z kompleksu Hocka	13
Krok 5: Pokonanie Donovaną Hocka	19
Krok 6: Powrót na Normandię	24
<b>Kasumi: Bariera kinetyczna</b>	<b>26</b>
Krok 1: Odszukanie generatora bariery	26
Krok 2: Wyłączenie generatora bariery	27
<b>Kasumi: Zamek głosowy</b>	<b>28</b>
Krok 1: Odbycie rozmowy z Donovanem Hockiem	28
Krok 2: Zdobycie hasła do skarbca	30
Krok 3: Wyłączenie zamka głosowego	32
<b>Kasumi: Skaner DNA</b>	<b>33</b>
Krok 1, Wariant A: Przechytrzenie strażnika	33
Krok 1, Wariant B: Przeskoczenie przez balustradę	35
Krok 2: Pozyskanie próbek DNA	37
Krok 3: Wyłączenie skanera DNA	39
<b>Inne</b>	<b>40</b>
Nowy towarzysz	40
Leksykon	41
Nowe planety i księżycy	42
Przedmioty i technologie	44

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](http://www.gry-online.pl)

# Wprowadzenie

Oto oficjalny poradnik do gry *Mass Effect 2*, zawierający bardzo dokładny opis przejścia rozszerzenia DLC zatytułowanego *Kasumi – Skradzione wspomnienia (Kasumi – Stolen Memory)*. Dokładnie omawia on wszystkie pojawiające się w tym dodatku zadania, podpowiadając w jaki sposób odnajdywać potrzebne przedmioty, rozwiązywać zagadki, docierać do nowych lokacji i pokonywać przeciwników. Poradnik informuje również o możliwych wyborach, których dokonuje się w trakcie zabawy, jak również o konsekwencjach podjętych wcześniej decyzji.

Oprócz opisu przejścia w niniejszym poradniku znajduje się również zestawienie wszystkich nowych elementów świata gry oraz przedmiotów, pojawiających się po raz pierwszy właśnie w rozszerzeniu *Kasumi – Skradzione wspomnienia*.

**Jacek „Stranger” Hałas** ([www.gry-online.pl](http://www.gry-online.pl))

## Dodatkowe uwagi

Poradnik zawiera następujące oznaczenia kolorystyczne:

- Kolor **czzerwony** odnosi się do pojawiających się w trakcie rozgrywki postaci, niezależnie od tego czy są to sojusznicy czy przeciwnicy.
- Kolor **niebieski** odnosi się do odwiedzanych lokacji.
- Kolor **zielony** odnosi się do odnajdywanych przedmiotów, zarówno tych, które można ze sobą zabrać, jak i takich, które można jedynie obejrzeć.
- Kolor **pomarańczowy** odnosi się do nazw kolejnych zadań (questów).



## Pozostałe DLC

Dostępne są także poradniki do innych rozszerzeń DLC do gry *Mass Effect 2*:

- **Overlord (Nadzorca)**
- **Lair of the Shadow Broker (Kryjówka Handlarza Cieni)**

# Aktywacja DLC

Po zainstalowaniu DLC *Kasumi – Skradzione wspomnienia* uruchom grę i wczytaj dowolny zapisany stan. **Uwaga!** Do przygody gwarantowanej przez opisywane rozszerzenie DLC najwcześniej możesz przystąpić po prologu, czyli po zadaniu **Pochód Wolności** (znalezienie się po raz pierwszy na pokładzie nowej Normandii). Warto przy okazji zaznaczyć, że jeżeli ukończyłeś już główny wątek i powróciłeś do rodzimej galaktyki, to nie musisz wczytywać wcześniejszych stanów. W takiej sytuacji również będziesz mógł bezproblemowo rozpocząć poznawanie zawartości nowego dodatku DLC.



Wczytanie stanu gry zaowocuje otrzymaniem automatycznej informacji o uaktywnieniu nowej głównej misji, a mianowicie **Akta: Mistrzynie złodziejstwa**.

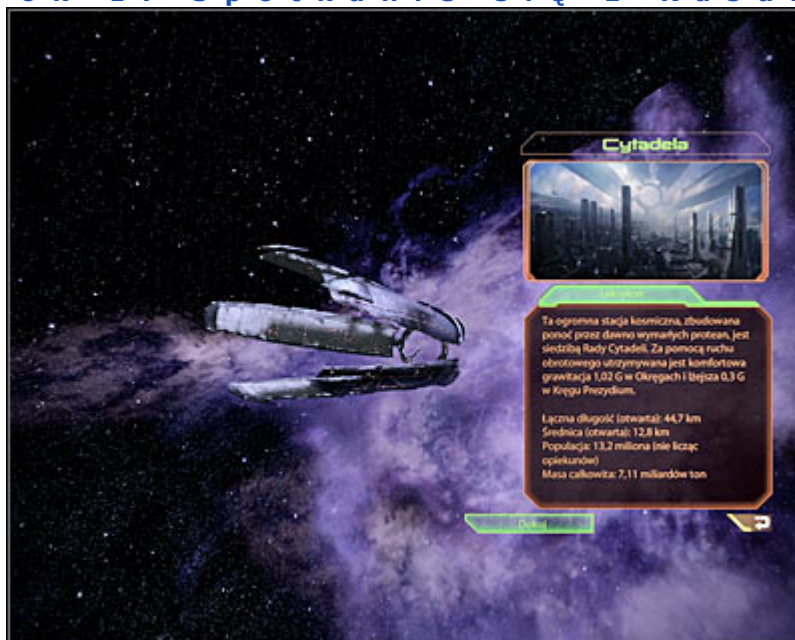


Do nowej przygody możesz przystąpić od razu, bądź też opcjonalnie skorzystać z terminalu osobistego zlokalizowanego na mostku kapitańskim Normandii. Pozwoliłoby Ci to odczytać treść wiadomości wysłanej przez Człowieka Iluzję i dotyczącej właśnie spotkania z Kasumi.

# Akta: Mistrzynie złodziejstwa

**Zleceniodawca:** Automatycznie po zainstalowaniu DLC

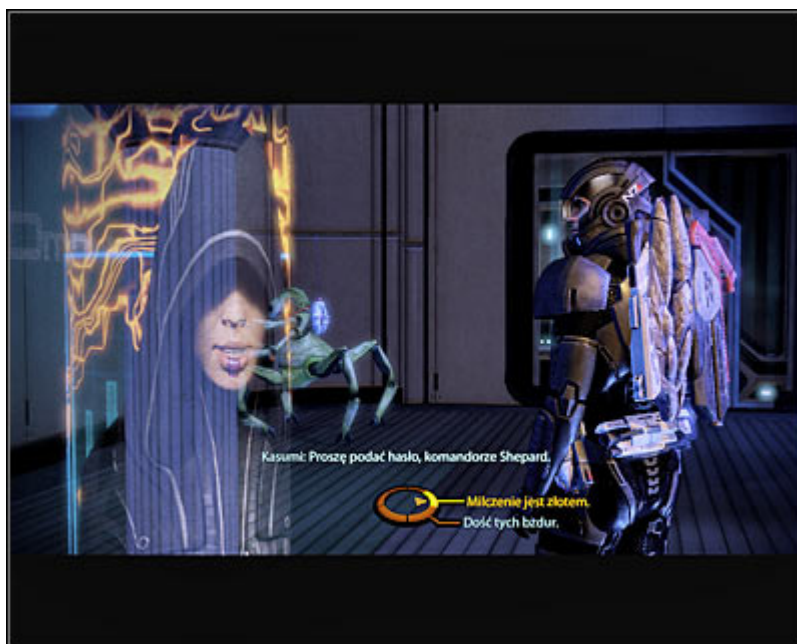
## Krok 1: Spotkanie się z Kasumi



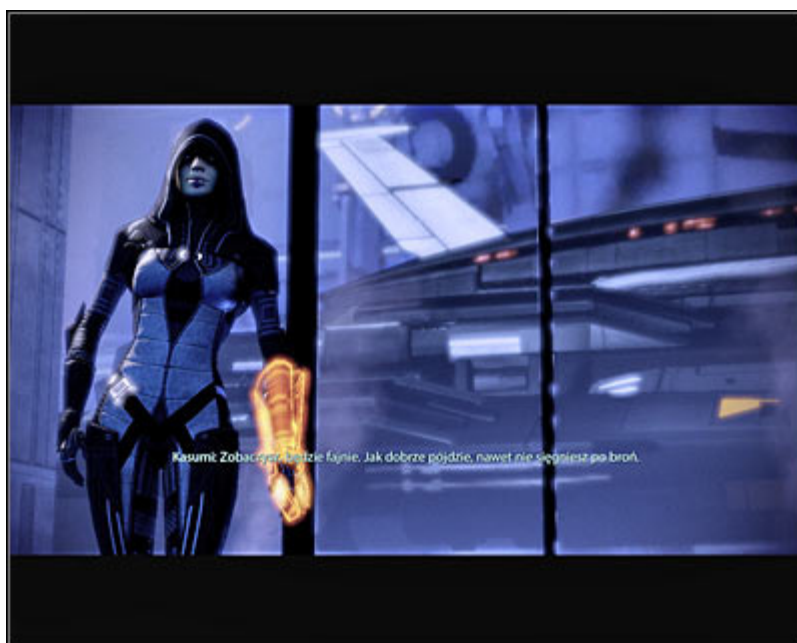
Twoje pierwsze zadanie polega na spotkaniu się z Kasumi Goto. W tym celu otwórz mapę galaktyki i wybierz z niej podróż do Mgławicy Węża. Zdecyduj się tu na zadokowanie w Cytadeli i zaczekaj aż zostaniesz przeniesiony do lokacji [**Cytadela – Okręg Zakera**].



Po znalezieniu się w Okręgu Zakera pozostań w miejscu startu, czyli w pobliżu punktu Szybkiej Kolei. Podejdź do zlokalizowanej po prawej stronie interaktywnej reklamy, z której będzie do Ciebie przemawiała **Kasumi**.



Zaczekaj aż główny bohater wejdzie w interakcję z interaktywnym punktem reklamowym. Zostaniesz poproszony o podanie hasła i o ile przeczytałeś wcześniej wpis w dzienniku, to będziesz wiedział, że jest to 'Milczenie jest złotem' (prawa środkowa opcja dialogowa).



Przed Tobą dłuższa rozmowa z Kasumi Goto. Hakerkę możesz wypytać między innymi o jej powiązania z Cerberusem, bądź też od razu przejść do konkretów. Kasumi poprosi Cię mianowicie o pomoc w odzyskaniu graybox'a swojego nieżyjącego partnera. Objekt ten aktualnie przetrzymywany jest przez niejakiego Donovana Hocka. Gra pozwoli Ci zadać kilka kolejnych dodatkowych pytań, między innymi dotyczących partnera Kasumi oraz znaczenie samego graybox'a. Niezależnie od wybranej na koniec rozmowy opcji dialogowej główny bohater zgodzi się pomóc Kasumi, przy czym w zależności od tego czy byłeś wobec niej uprzejmy czy pogardliwy zdobędziesz punkty idealisty lub renegata.

**ODBLOKOWANE ZADANIE: Kasumi: Wykradzione wspomnienia**