

Star Wars: The Force Unleashed II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars: The Force Unleashed II

autor: Przemek „g40st” Zamecki

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Aspyr Media, Inc., Wydawca LucasArts, Wydawca PL Licomp Empik Multimedia
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
Moce	4
Opis przejścia	6
Kamino - Ucieczka	6
Cato Neimoidia – Wschodni Łuk	11
Cato Neimoidia – Zachodni Łuk	17
Cato Neimoidia – Arena Tarko-se	19
Dagobah	21
Zbawienie – Na pokładzie Zbawienia	22
Zbawienie – Bitwa o Zbawienie	29
Kamino – Powrót	34
Kamino – Konfrontacja	38
Ukryte holocrony	40
Kamino - Ucieczka	40
Cato Neimoidia - Wschodni Łuk	42
Cato Neimoidia - Zachodni Łuk	45
Cato Neimoidia – Arena Tarko-se	47
Dagobah	48
Zbawienie – Na pokładzie Zbawienia	50
Zbawienie – Bitwa o Zbawienie	53
Kamino - Powrót	56

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 *Star Wars: The Force Unleashed II* pozwoli Ci bezproblemowo ukończyć kampanię, podpowie najodpowiedniejsze techniki walki z różnymi rodzajami przeciwników oraz wskaże miejsca ukrycia wszystkich holocronów w grze.

- postaraj się wykonać chociaż kilka pierwszych wyzwań dostępnych z menu gry. Nauczą Cię nie tylko wszystkich ciosów i combosów, ale także odblokują filmiki, dzięki którym poznasz kilka tajemnic dotyczących Starkillera.

- w grze bardzo często pojawiają się tzw. quick time events. Obserwuj więc bacznie ekran i postępuj zgodnie z wyświetlanymi na nim instrukcjami.

- aby zobaczyć dwa zakończenia gry konieczne będzie ponowne rozegranie starcia z głównym bossem w rozdziale Kamino – Konfrontacja.

Przemek „g40st” Zamecki (www.gry-online.pl)

Moce

Miecz

Ranga I	Ranga II	Ranga III
Standardowe możliwości walki mieczem świetlnym	Koszt – 20 000 Zwiększone obrażenia, dodaje nowe combo	Koszt – 45 000 Zwiększone obrażenia, dodaje nowy typ ataku

Pchnięcie

Ranga I	Ranga II	Ranga III
Odpycha przeciwników. Można ładować przytrzymując dłużej przycisk	Koszt – 16 500 Zwiększone obrażenia, siła i obszar działania. Dodaje nowy atak	Koszt – 45 000 Zwiększeniu ulegają obrażenia, moc oraz pole rażenia

Błyskawica

Ranga I	Ranga II	Ranga III
Razi przeciwników piorunami	Koszt – 20 000 Czasowo obozwładnia przeciwników. Jednocześnie może porazić do trzech wrogów	Koszt – 52 000 Wydłuża czas obozwładnienia. Jednocześnie może porazić do pięciu wrogów

Chwyt

Ranga I	Ranga II	Ranga III
Umożliwia pochwycenie przedmiotu lub przeciwnika i rzut nim	Koszt – 22 500 Można podnieść jednocześnie dwa obiekty lub dwóch przeciwników	Koszt – 52 000 Można podnieść jednocześnie trzy obiekty lub trzech przeciwników

Opanowanie umysłu

Ranga I	Ranga II	Ranga III
Pozwala wpłynąć na umysł wroga, który zaczyna walczyć po stronie gracza lub popełnia samobójstwo	Koszt – 20 500 Działa na dwóch przeciwników na raz	Koszt – 50 000 Działa na trzech przeciwników na raz

Rzut mieczem

Ranga I	Ranga II	Ranga III
Pozwala na rzut oboma mieczami. Można ładować zwiększając efektywność	Koszt – 25 000 Zwiększone obrażenia. Miecze atakują większą liczbę wrogów	Koszt – 50 000 Zwiększone obrażenia. Miecze atakują większą liczbę wrogów

Odepchnięcie

Ranga I	Ranga II	Ranga III
Odpycha i zadaje obrażenia otaczającym postać wrogom. Można ładować zwiększając efektywność	Koszt – 25 000 Zwiększone obrażenia	Koszt – 50 000 Znacząco zwiększone moc i obrażenia. Słabsi przeciwnicy zostają zdeintegrowani

Opis przejścia

K a m i n o - U c i e c z k a

Główny cel: Ucieknij z ośrodka klonowania Timira

Aktualny cel: Zniszcz droidy treningowe Sithów



Atakuj nadbiegające droidy zgodnie ze wskazówkami na ekranie. Kiedy będziesz atakować hologram Juno, Starkillerowi zaczną przypominać się różne rzeczy z przeszłości.

Aktualny cel: Udaj się do granic miasta



Po wyskoczeniu przez iluminator Twoim zadaniem jest unikanie kontaktu z przeszkodami, bądź użycie którejś z Mocy w celu ich niszczenia. Staraj się przelatywać przez dziury pomiędzy pomostami, aby uniknąć straty energii.



Po zeskoczeniu na dół napotkasz pierwszych przeciwników. Zwykli szturmowcy są bardzo łatwi do pokonania, nie trzeba przeciwko nim stosować w tej fazie gry żadnych sztuczek. Nieco więcej zaangażowania wymagać będą żołnierze prewencji wyposażeni w lance energetyczne, którym niemal za każdym razem uda się zablokować Twoje ciosy mieczem. Dlatego też najlepiej najpierw potraktować ich Mocą Błyskawicy, a dopiero następnie szybko zadać im kilka ciosów. Ewentualnie można skorzystać z Mocy Pchnięcia by zrzucić ich w przepaść lub któregoś z finiszarów.



Po pierwszej walce drogę zagrodzą Ci zamknięte wrota. Użyj Mocy Pchnięcia, aby je rozerwać. W dalszej części, aby móc przejść dalej złap Mocą platformę i wysuń ją.



Rozpadliny pokonuj najlepiej podwójnym skokiem ze zrywem. Kiedy znajdziesz się w pierwszym korytarzu, drogę zagrodzą Ci pulsujące słupy ognia. Poczekaj aż pierwszy z nich zgaśnie i użyj zrywu, aby przejść dalej. Z kolejnymi postępuj w analogiczny sposób.