

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars

Jedi Knight: Jedi Academy

autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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
Informacje ogólne	4
Moc	5
Neutralna	5
Jasna Strona	7
Ciemna Strona	8
Prolog - Yavin Forest	9
Trening - Yavin Training Grounds	11
Zestaw #1	13
Mercenary Activity - Tatooine	13
Droid Recovery - Tatooine	16
Emergency Assistance - Bakura	20
Merchant Rescue - Blenjeel	26
Cult Investigation - Corellia	28
Kontynuacja	32
Lodowe pustkowia - Hoth	32
Baza Echo - Hoth	35
Zestaw #2	37
Rescue Mission - Nar Kreeta	37
Meet Contact - Zonju V	41
Covert Operation - Kril'Dor	43
Covert Operation - Kril'Dor	48
Cult Investigation - Dосуun	51
Kontynuacja	56
Toksyczna planeta - Vjun	56
Piwnice zamczyska - Vjun	60
Zamek Vadera - Vjun	64
Zestaw #3	67
Cult Sighting - Chandrila	67
Cult Investigation - Tanaab	71
Dismantle Device - Yalara	74
Force Theft Investigation - Byss	77
Weapon Destruction - Ord Mantell	80
Kontynuacja	82
Wrogie instalacje - Taspіr 3	82
Elektrownia - Taspіr 3	86
Katakumby - Korriban	90
Dolina Ciemnych Lordów - Korriban	94

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

Jedi Knight III: Jedi Outcast to najnowsza część serii FPS spod znaku Star Wars, która z pewnością zapisała się złotymi literami w historii. Mimo iż została ona oparta na stosunkowo archaicznym już silniku, bo pochodzącym jeszcze z Quake II, zretuszowanym na potrzeby Jedi Knight II: Jedi Outcast i następnie mocno zmodyfikowanym do aktualnej postaci, oferuje całkiem przyjemną rozgrywkę na kilkadziesiąt godzin. Przede wszystkim jest też dużo łatwiejsza, niż poprzedniczka, oraz daje graczowi chociaż połowiczną kontrolę nad wydarzeniami – przez wybór misji, które nie są teraz zlecane z góry.

Poradnik ten pomaga w zrozumieniu działania wszystkich rodzajów Mocy: Jasnej, Ciemnej oraz Neutralnej, informuje o ogólnym zastosowaniu uzbrojenia oraz pomaga w stawianiu pierwszych kroków jako rycerz Jedi, czyli walkach na miecz świetlny. Standardowo zawarłem w nim również opis przejścia gry, z uwzględnieniem dwóch zakończeń, zależnie od wyboru dokonanego przez gracza oraz wszystkich możliwych do znalezienia sekretów. Jeżeli jakiś udało mi się pominąć, bo gra nie wyświetla ich stanu po przejściu misji, zachęcam do poinformowania o tym w komentarzach.

Jako że jest to kolejna część Jedi Knight, polecam zapoznanie się również z poradnikiem do poprzedniej części, Jedi Outcast.

Niech Moc będzie z Wami!

Informacje ogólne

Warto nadmienić, że sam sposób rozgrywki, mimo iż nie uległ większym zmianom, to pewien jej element uległ diametralnej przemianie: nie grasz już Kylem Katarnem. W Jedi Academy masz do wyboru szereg możliwych ustawień, by stworzyć własną postać, która jako adept Akademii Jedi będzie musiała wykonywać kolejne misje, awansując w hierarchii szkolnictwa i stając się w końcu pełnoprawnym wojownikiem Jedi.

Niech moc będzie z Tobą... ale Jasna czy Ciemna?

Podobnie jak w poprzedniej części (Jedi Outcast), tak i w Jedi Academy nie można wybrać sobie drogi dobrego lub złego Jedi, a jest ona w początkowej fazie z góry narzucona. Co prawda możesz dobrać sobie kolejne umiejętności z puli Ciemnej lub Jasnej Strony Mocy, jednak o Twojej przynależności do jednej z nich decydujesz dopiero przy końcu gry.

Pseudo-nieliniowość fabuły

Autorzy tym razem zaserwowali pewną odskocznice od utartego schematu z góry narzucanej historii i tym samym ułożonego systemu misji, które należy rozegrać w odpowiedniej kolejności. Tym razem tylko część misji – łączących grę w jedną wielką opowieść – musisz rozegrać zgodnie z narzuconą kolejnością.

Ale jak tylko zakończysz trening, będziesz miał do wyboru pięć misji. Możesz zdecydować się na którąkolwiek, mając tylko pobieżny opis zdania. W większości, przynajmniej w początkowej fazie gry, towarzyszył Ci będzie Twój mentor – czyli Kyle. Potem sprawy troszkę się skomplikują i będzie z tym różnie. Łącznie będzie można trzykrotnie dobrać sobie misje, a przejście dalej umożliwia zaliczenie już czterech na pięć. Jednak ma to swoją wadę, o czym dalej.

Za każdą wykonaną misję otrzymujesz punkt, który można przeznaczyć na jedną z wybranych umiejętności – czyli Mocy. Warto już na początku zastanowić się nad rozwojem postaci i przekalkulować dostępne punkty. Wszystkich będzie 15, a przy trzystopniowym podziale wtajemniczenia, oznacza to ni mniej ni więcej, że możesz wyuczyć się na najwyższym poziomie tylko 5 spośród 8 dostępnych mocy: Jasnej lub Ciemnej (po cztery na każdą).

Style walki i nowe miecze

Znany z poprzedniej wersji (poradnik do Jedi Outcast) → [podobnie jak wyżej tekst w nawiasie podlinkowany do poradnika](#) system stylów walki nie uległ zmianie. Dalej masz do dyspozycji trzy style dla podstawowego miecza: lekki (niebieski), średni (żółty) i mocny (czerwony). Zaczynasz grę mogąc używać tylko średniego.

W miarę postępów, po pierwszym epizodzie (5 misji + misja na ruszenie fabuły do przodu) będziesz w stanie wybrać drugi styl. Zależnie od preferencji: lekki lub mocny. Oba zostały opisane przy okazji Jedi Outcast, więc nie widzę potrzeby kopiowania informacji z tamtego poradnika.

To co jest zupełną nowością, to nowe miecze: laska (staff) oraz miecze podwójne (duale). Jeden z nich możesz wybrać pod koniec drugiego epizodu. Jednak jeśli wolisz, możesz po prostu dalej korzystać z pojedynczego miecza, z wszystkimi trzema stylami. Wybór należy oczywiście do Ciebie.

Moc

N e u t r a l n a

Moc Neutralna to specyficzny rodzaj Mocy, nieokreślającej przynależności rycerza Jedi do konkretnej – Ciemnej lub Jasnej – strony. Wśród mocy neutralnych znajdują się wszelkie podstawowe umiejętności i zdolności, wymagane do przeżycia podczas walki. Pomagają też pokonywać przeszkody oraz manipulować otoczeniem.

W przeciwieństwie do konkretnej strony Mocy (opis w poprzednich rozdziałach), neutralna nie może zostać wybrana przez adepta Akademii Jedi. Zgodnie z rangą ucznia, kolejne moce są przyznawane za wybitne osiągnięcia. I tak wedle podziału w grze, na kolejne poziomy będziesz skakał po wykonaniu pięciu (lub jeśli tak wybierzesz – czterech z pięciu) misji treningowych. Wtedy rozegrasz misje finałowe łączące fabułę i po nich dostaniesz nowe umiejętności. Zaczynając na poziomie podstawowym (pierwszym), przejdziesz na zaawansowany (drugi), by w końcu stać się pełnoprawnym Jedi (trzeci poziom).

JUMP

Jump (czyli skok) to moc, która będzie używana na bieżąco. Korzystanie z niej jest automatyczne i polega na dłuższym przytrzymaniu klawisza skoku, co zależnie od wyuczonego poziomu, pozwoli dostać się dalej i wyżej. Warto zauważyć, że skakanie z podwiniętymi nogami (klawisz kucania) pozwala dostać się na wyższe półki. Na najwyższym poziomie umiejętności wykonanie pełnego skoku kosztuje 50 punktów mocy.

Pierwszy poziom: Jedi może skakać trzy razy wyżej niż normalnie.

Drugi poziom: Jedi może skakać sześć razy wyżej niż normalnie.

Trzeci poziom: Jedi może skakać dwanaście razy wyżej niż normalnie.

SPEED

Speed (czyli prędkość) to moc przydatna w kilku momentach. Jej działanie polega na zwolnieniu czasu w grze, przez co Jedi potrafi szybciej się poruszać. Najczęściej używa się jej podczas walki z Rebornami, jednak ci też mogą aktywować swoją umiejętność i wtedy szanse stają się bardziej wyrównane. Drugą użyteczną cechą tej mocy jest możliwość omijania pułapek i trudnych przeciwników, jak np. Rancor. Użycie Speed kosztuje 50 punktów mocy, a w trakcie działania nie można jej regenerować.

Pierwszy poziom: Jedi porusza się 33% szybciej niż normalnie.

Drugi poziom: Jedi porusza się 100% szybciej niż normalnie.

Trzeci poziom: Jedi porusza się 400% szybciej niż normalnie.

PUSH

Na wyższych poziomach trudności gry Push (czyli pchnięcie) jest świetną mocą o szerokim zastosowaniu. Przede wszystkim pozwala przewracać oponentów, przez co można ich sprowadzić do parteru zanim nawiąże się walkę. Szczególnie jest to przydatne podczas konfrontacji ze zwykłymi żołnierzami, którzy są na tę moc bezbroni. Rebron natomiast może spokojnie przyjąć cios Push, jeśli pozwalają mu na to jego umiejętności. Poza tym możesz również chronić się przed pociskami (co jest mimo wszystko trudne), a na najwyższym poziomie odbijać je wprost na oponentów. Aktywacja Push zabiera różne ilości mocy, zależnie od celu, jednak nie aktywuj się jeśli masz jej mniej niż 15.

Pierwszy poziom: Jeden przeciwnik może zostać zepchnięty.

Drugi poziom: Kilku przeciwników może zostać zepchniętych.

Trzeci poziom: Kilku przeciwników może zostać zepchniętych, przy czym uderzenie o ścianę wywołuje u nich stratę zdrowia.

PULL

Pull (ciągnięcie) jest rzadziej używanym przeciwieństwem Push. Jednak nie mniej skutecznym, szczególnie na wyższym poziomie trudności. Najlepsze rezultaty daje w połączeniu z Jump. Skacząc do góry i korzystając z tej mocy, możesz sprawić, że znajdujący się w okolicy żołnierze wylecą w powietrze – dosłownie. Poza tym Pull jest często używane do odblokowania trasy wędrówki lub na niższych poziomach, odbierania wrogowi broni (zostanie ona wyrwana z rąk oponenta i przyciągnięta w Twoim kierunku).

Pierwszy poziom: Jeden przeciwnik zostaje przewrócony.

Drugi poziom: Jeden przeciwnik zostaje przewrócony, a jego broń pociągnięta w stronę Jedi.

Trzeci poziom: Wielu przeciwników zostaje przewróconych, a ich broń pociągnięta w stronę Jedi,

SENSE

Jest to swego rodzaju nowość (w trybie single-player). Sense (zmysł) pozwala „widzieć” przez każdą przeszkodę fizyczną, nie ważne czy to betonowa ściana, czy metalowy płot. Poza zasadniczym plusem tej umiejętności, jakim jest swobodne odnajdywanie przedmiotów (i przy okazji sekretów), warto z niej skorzystać na wyższym poziomie również do sprawdzania, czy w okolicy nie czają się przeciwnicy. Potem widać nawet poziom zdrowia naszego oponenta.

Pierwszy poziom: Jedi widzi znaczniki i ludzi na krótkie dystanse.

Drugi poziom: Jedi widzi znaczniki, ludzi i przedmioty na średnie dystanse.

Trzeci poziom: Jedi widzi znaczniki, ludzi i przedmioty na duże dystanse, poza tym wyczuwa stan zdrowia oponentów znajdujących się w jego pobliżu.

LIGHTSABER OFFENSE

Ta umiejętność jest stosowana automatycznie, gdy tylko używasz miecza świetlnego. Przy każdej walce jej współczynnik ma wpływ na sposób, w jaki zachowa się Twój miecz po spotkaniu z mieczem przeciwnika. Wyższy współczynnik pozwala też na wygrywanie pojedynków, w których miecze się „zakleszczyły”.

Pierwszy poziom: Jedi potrafi używać miecza świetlnego i jest w stanie wygrać „zakleszczenie” mieczy z oponentem podobnego poziomu.

Drugi poziom: Jedi jest w stanie wygrać „zakleszczenie” mieczy z oponentem podobnego poziomu.

Trzeci poziom: Jedi jest w stanie wygrać „zakleszczenie” mieczy z oponentem podobnego poziomu.

LIGHTSABER DEFENSE

To natomiast wersja obronna. Jest o tyle korzystna, że na wysokim poziomie wtajemniczenia jesteś w stanie odbijać niewielkie pociski (niektóre bronie) mieczem automatycznie, do tego wprost na wroga jednostki. Niestety nie ochronisz się przed raketami czy innym ciężkim uzbrojeniem.

Pierwszy poziom: Jedi potrafi odbijać przedmioty lecące dokładnie na jego przód.

Drugi poziom: Jedi potrafi odbijać przedmioty lecące na jego przód.

Trzeci poziom: Jedi potrafi odbijać przedmioty lecące na jego przód, mając przy tym spory zasięg, a odbija je z powrotem do właściciela.

LIGHTSABER THROW

Rzut mieczem świetlnym w poprzedniej wersji był bardzo pożytecznym elementem gry. Teraz jednak został na tyle zmodernizowany, iż stosuje się go bardzo rzadko. Największy minus rzucania mieczem to pozostanie bez obrony, a przy większej ilości oponentów, to niemalże samobójstwo.

Pierwszy poziom: Miecz leci na krótki dystans i wraca.

Drugi poziom: Miecz leci dalej, a Jedi może nim przez chwilę sterować.

Trzeci poziom: Miecz automatycznie kieruje się na przeciwników.

J a s n a S t r o n a

Jasna Strona Mocy opiera się na umiejętnościach defensywnych. Jak wynika z poniższego opisu, jej właściwości pomagają uchronić się przed uszczerbkiem na zdrowiu oraz na nieinwazyjne wpływanie na oponentów.

ABSORB

Absorb to jedna z tych umiejętności, w które warto zainwestować, szczególnie podczas gry na wyższym poziomie trudności. Pozwala ona stać się odpornym na ataki dokonywane za pomocą Mocy. Szczególnie przydatna jest odporność na Lightning, Drain czy Push. Po prostu oponenti nie są w stanie zagrozić Ci w sposób żaden inny niż fizyczny, a to pozostawia pole do popisu walka za pomocą miecza.

Pierwszy poziom: Jedi może pochłonąć niewielką ilość Mocy zastosowaną przeciwko niemu.

Drugi poziom: Jedi może pochłonąć sporą ilość Mocy.

Trzeci poziom: Jedi może pochłonąć bardzo wielką ilość Mocy.

PROTECT

Protect działa na podobnej zasadzie co Absorb, jednak ma zgoła odmienne zastosowanie. Nie chroni przed działaniem Mocy, tylko przed obrażeniami fizycznymi. I wchodzi w to nie tylko wszelkiego rodzaju bronie, które i tak są odbijane mieczem, ale i też same miecze świetlne. A możliwość otrzymywania obrażeń o 75% mniejszych niż oponent jest bardzo dobrym sposobem na wygranie walki.

Pierwszy poziom: Jedi może pochłonąć 25% obrażeń fizycznych.

Drugi poziom: Jedi może pochłonąć 50% obrażeń fizycznych.

Trzeci poziom: Jedi może pochłonąć 75% obrażeń fizycznych.

HEAL

Heal pozwala uleczyć twoje rany, odniesione podczas walki. Szczególnie dla tych mających styczność z poprzednimi wersjami warto nadmienić, że leczenie odbywa się tu dużo trudniej niż wcześniej – przede wszystkim z braku przenośnych apteczek. Heal w odróżnieniu od Drain nie wymaga obecności żywych stworzeń w celu zwiększenia żywotności, dzięki czemu można to zrobić na spokojnie, stojąc cichutko w jakimś przystępnym miejscu.

Pierwszy poziom: Jedi może zamienić punkty Mocy na zdrowie, ale musi stać w bezruchu.

Drugi poziom: Jedi jest w stanie leczyć rany w ruchu,

Trzeci poziom: Jedi może normalnie leczyć rany w ruchu,

MIND TRICK

Moc ciekawa jednak nie zawsze dobrze się spisująca. Warto w nią zainwestować, jeśli nie masz Heal, gdyż na najwyższym poziomie pozwala zmienić wroga nastawionego osobnika w przyjazne stworzenie. Jest to przydatne szczególnie w dalszych partiach gry, jednak dla ludzi wolących zupełnie siłowe rozwiązania i nie chcących czekać aż ktoś skończy walkę za nich, okaże się być umiejętnością bezużyteczną.

Pierwszy poziom: Przeciwnik będzie ignorował Jedi przez 10 sekund.

Drugi poziom: Przeciwnik może zostać oszołomiony, lub cała grupa ogłuszona.

Trzeci poziom: Przeciwnik może zostać zmieniony na alianta na 30 sekund, lub cała grupa ogłuszona.