

Star Wars: The Old Republic

Przewodnik po Hutta (Bounty Hunter i Imperial Agent)

PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars: The Old Republic

przewodnik po Hutta (Bounty Hunter i Imperial Agent)

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

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	4
Porady	5
Wskazówki do sterowania	5
Rozwój bohatera i towarzyszy	6
Podróże i śmierć	7
Walka	8
Przedmioty (Items)	10
Misje (Missions)	11
Encyklopedia (Codex)	13
Miejsca	14
Hutta	14
(01) Jiguuna	16
(02) Evocii Swamp	18
(03) The Bog	21
(04) The Eastern Grime	24
(05) The River Lands	27
(06) The Rustyards	29
(07) Eastern Rustyards	32
(08) Fa'athra's Palace	33
(09) Drainage Isle	39
(10) The Old Muckworks	40
Bounty Hunter	41
Legenda (mapy, tekst)	41
Na skróty (misje główne i poboczne)	43
(L03) Gauntlet	50
(L04) The Last Flight	53
(L02) Tools of the Trade	57
(L06) Big Chief	59
(L07) Settling Accounts	66
(L08) House Cleaning	75
(L09) My Sponsorship	79
(LC) Better Days	89
(L11) Escaping Hutta	91
Imperial Agent	93
Legenda (mapy, tekst)	93
Na skróty (misje główne i poboczne)	95
(L02) Claim Your New Identity	102
(L04) Soiree	105
(L02) Friends in Common	109
(L06) Subverting Karrels Javis	111
(L07) Economies of Scale	117
(L09) Change of Plans	128
(L10) The New Truth	132
(L11) Nothing Is Ever Easy	142
(L11) Leaving Hutta	146
(LC) Part of the Team	148

Hutta	149
Legenda (mapy, tekst)	149
(L01) Death Mark: Fa'athra Gang	151
(L01) Gang Warfare	153
(L02) Dreams of Korriban	155
(L04) A Slight Lean	157
(L05) Trophy Hunter	159
(L05) Tech Jealousy	162
(L07) To Boom or Not to Boom	165
(L06) Subtle Sabotage	168
(L07) Protection	170
(L06) Spicecraft Down	173
(L07) Keeping Secrets	176
(L07) Industrial Raiders	181
(L10) The Rancor Egg	186
(L10) Return of the Warrior	192
(L09) Unnfinished Business	198
(L05) [HEROIC +2] The Man With Steel Voice	203
(L05) [HEROIC +2] Hostage Situation	207
(L06) [HEROIC +2] Hostage Situation Cleanup	211
(L07) [HEROIC +2] Factory Recall	214
Datacrons	220
Galactic History 01 (+2 Aim)	220
Galactic History 02 (+2 Presence)	223
Galactic History 03 (Matrix Shard)	228

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 Old Republic – Bounty Hunter & Imperial Agent** zawiera wszystko, co dotyczy dwóch klas – łowcy nagród (**Bounty Hunter**) oraz agenta imperialnego (**Imperial Agent**) od startu w kantine **The Poison Pit** do opuszczenia planety. Wszystkie informacje ogólne dotyczące korzystania z któregoś z rozdziałów znalazły się na jego pierwszej stronie.

- Cenne porady dotyczące rozgrywki znajdziesz w dziale „**Porady**”. Jest on obowiązkowy dla wszystkich, którzy rozpoczęli grę, a szczególnie dla tych, którzy nie mieli wcześniej do czynienia z grami MMO.
- W dziale „**Miejsca**” znajdziesz: wszystkie wpisy do encyklopedii (**Codex**), w tym obiekty wiedzy (**Lore objects**), potwory do bestiariusza, mniej i bardziej ważnych bossów, handlarzy, trenerów, usługi, punkty respawnu (odradzania się), taksówki, punkty szybkiej podróży, skrzynie, datacrony i wiele innych ciekawostek.
- Odpowiednio w działach „**Bounty Hunter**” oraz „**Imperial Agent**” znalazły się dokładne opisy wszystkich misji klasowych dla każdej z tych klas. Prócz opisu celów zostały podane wszystkie ważniejsze dialogi wraz z konsekwencjami – punktami do jasnej lub ciemnej strony mocy (**Light / Dark Side**), punktami do przyjaźni towarzysza (**Mako i Kaliyo – Affection**) i ewentualnymi dodatkowymi nagrodami. Opisy misji są wzbogacone o dokładne mapy (wraz z podaniem lokalizacji **taksówek, punktów szybkiej podróży i respawnu**) i ilustracje.
- Dział „**Hutta**” to opisy wszystkich misji poboczne, jakie można wykonać **Bounty Hunterem** lub **Imperial Agentem** na planecie **Hutta** w obrębie **11 poziomu**. Prócz opisu celów zostały podane wszystkie ważniejsze dialogi wraz z konsekwencjami – punktami do jasnej lub ciemnej strony mocy (**Light / Dark Side**), punktami do przyjaźni towarzysza (**Mako i Kaliyo – Affection**) i ewentualnymi dodatkowymi nagrodami. Opisy misji są wzbogacone o dokładne mapy (wraz z podaniem lokalizacji **taksówek, punktów szybkiej podróży i respawnu**) i ilustracje.
- Ostatni dział „**Datacrony**”, jak sama nazwa wskazuje, dokładnie opisuje drogę do każdego z trzech **Datacronów**.

Piotr „Ziuziek” Deja (www.gry-online.pl)

Porady

Wskazówki do sterowania

Nie będziemy tu omawiać szczegółowo sterowania grą, ale wskażemy kilka ciekawych opcji, którymi warto się zainteresować. Wciśnij **ESC** i wybierz „Preferences”, aby wejść do okna opcji.

Controls (Sterowanie)

Jest to sporo opcji, których ustawienia domyślne są na tyle wygodne, aby je pozostawić. Każdą z opcji możesz oczywiście zmienić wedle własnego uznania. Poniżej te opcje, na które warto zwrócić szczególną uwagę:

- **[General] Auto-loot on Right Click** – koniecznie włącz tę opcję. Dzięki niej nie będziesz musiał wciskać przycisku „Take all” przy przeszukiwaniu ciała przeciwnika.
- **[General] Enable Area Loot** – koniecznie włącz tę opcję. Dzięki niej przy przeszukiwaniu ciała przeciwnika z jakiejś grupy jednocześnie zabierzesz wszystkie przedmioty pozostałych poległych przeciwników z tej grupy.
- **[Camera] Camera Max Distance** – pasek, dzięki którym możesz pozwolić na oddalenie kamery od postaci bardzo mocno, dzięki czemu będziesz więcej widział. Określ odległość wedle własnych preferencji.
- **[Camera] Camera Rotation Speed** – pasek określający szybkość obrotu kamerą. Określ odległość wedle własnych preferencji.

User Interface (Sterowanie)

Jest to sporo opcji, których ustawienia domyślne są na tyle wygodne, aby je pozostawić. Każdą z opcji możesz oczywiście zmienić wedle własnego uznania. Dostosowywanie interfejsu jest zalecane wraz z pogłębianiem wiedzy o grze i zdobywaniem kolejnych poziomów. Poniżej opcja, na którą warto zwrócić szczególną uwagę:

- **[Tooltip] Enable Companion Comparative Tooltips** – niezwykle przydatna opcja, dzięki której przedmioty (po najechnaniu na nie PPM w ekwipunku) będą oceniane względem zarówno twoich przedmiotów (które masz na sobie), jak i towarzysza.

R o z w ó j b o h a t e r a i t o w a r z y s z y

Okno postaci otwierasz wciskając klawisz **C**. Możesz zmieniać zakładki pomiędzy twoją postacią a postacią towarzysza.

T w o j a p o s t a ć

- Otrzymujesz doświadczenie za wykonywanie misji, zabijanie wrogów, wpisy do encyklopedii i odkrywanie nowych obszarów. Jeśli uzyskasz odpowiednią liczbę punktów doświadczenia, awansujesz na kolejny poziom.
- Awans do 10 poziomu zwiększa tylko twoje statystyki. Po osiągnięciu 10. poziomu możesz **wyspecjalizować się w jednej z dwóch podklas**, a wtedy co poziom będziesz mógł rozwijać trzy drzewka specjalizacji danej podklasy.
- Dodatkowo możesz zwiększać o kilka punktów jeden ze współczynników głównych za pomocą **odnalezienia potężnego artefaktu, Datacronu**. Na planetach jest ich od trzech do pięciu.
- Co poziom możesz kupić nowe umiejętności od **trenera**. Postaraj się nie zostawać z tym w tyle, ale też i nie biegnij do niego za każdym razem. Powinieneś robić to mniej więcej co 2–3 poziomy. **Kupowanie umiejętności jest podstawą walki – nie wygrasz trudniejszych bitew bez odpowiedniego wyszkolenia.**
- **Poziom twojej postaci odpowiada poziomowi wszystkiego innego.** Np. **przeciwnicy** o diametralnie wyższym poziomie zabiją cię bez trudu, a niektórych przedmiotów będziesz mógł użyć jedynie po uzyskaniu któregoś poziomu.
- Zastanów się, czy chcesz być (ogólnie mówiąc) **dobry czy zły**. Osiąganie kolejnych stopni wtajemniczenia w jasnej lub ciemnej mocy pozwoli ci zmienić wygląd postaci, uniemożliwi lub umożliwi korzystanie z niektórych przedmiotów modyfikujących broń i będzie dawać nowe tytuły. Niektórzy kupcy sprzedają ekwipunek przypisany do ciemnej lub jasnej strony mocy i trzeba mieć odpowiednio dużo jej punktów, aby móc użyć takiego przedmiotu.

T o w a r z y s z a

- Po wykonaniu jednej z misji klasowej (**House Cleaning** dla **Bounty Huntera** lub **Change of Plans** dla **Imperial Agent**), **dołączy do ciebie towarzysz**. Będzie awansował razem z tobą i pomagał ci w misjach, ale jego skuteczność zależy od współczynnika przyjaźni (**Affection**).
- Możesz go obniżać lub podwyższać wybierając odpowiednie opcje dialogowe (choć sam musisz ocenić, czy wolisz grać „pod towarzysza”) i nie ma on żadnego związku z punktami do ciemnej lub dobrej strony mocy. Dodatkowo przyjaźń towarzysza można podwyższyć za pomocą specjalnych przedmiotów – kupujesz je w niektórych miejscach i otrzymujesz w niektórych misjach klasowych.
- Od tego współczynnika zależy szybkość towarzysza podczas wykonywania poleceń (np. sprzedaż niepotrzebnych przedmiotów). Jeśli za bardzo obniżysz współczynnik przyjaźni, towarzysz od ciebie odejdzie.
- Aby wyekwipować towarzysza, otwórz jednocześnie okna ekwipunku (**I**) i postaci (**C**), a w tym drugim kliknij zakładkę towarzysza (**Companion**). W ten sposób jeśli klikniesz PPM na którykolwiek z przedmiotów w oknie ekwipunku, założy go twój towarzysz. W ten sposób wręczasz również „przedmioty dla towarzyszy”. Dobrze jest tu wspomnieć o włączeniu opcji porównywania przedmiotów towarzyszy (patrz dział „Interfejs” w tym rozdziale).
- Dalsze misje klasowe przyniosą kolejnych towarzyszy (maksymalnie cztery wliczając pierwszego, jaki do ciebie dołączył).

P o d r ó ż e i ś m i e r ć

Okno mapy otwierasz klawiszem **M**.

P o d r ó ż e

Podróżować można na kilka sposobów. Nie mówimy tu o podróży na piechotę (później możesz korzystać z pojazdów, aby przyspieszyć piesze wycieczki) – poza nim są trzy inne sposoby szybkiego przenoszenia się z jednego miejsca w drugie.

- **Medical droids (zabicie postaci)** – jeśli wiesz, gdzie jest najbliższe centrum medyczne (oznaczane literą **[M]** na mapach), to po prostu daj się zabić. Oczywiście im częściej będziesz ginął, tym dłużej będziesz musiał czekać na odrodzenie się.
- **Quick Travel Points (punkty szybkiej podróży)** – możesz co 30 minut używać umiejętności, która automatycznie przeniesie cię w jednej z kilku punktów szybkiej podróży. Warto pamiętać, że każdy taki punkt odkrywasz po raz pierwszy po dotarciu do niego na piechotę.
- **Taxi (taksówki)** – taksówka za drobną opłatą przewiezie cię z jednego miejsca w drugie. Możesz korzystać z nich kiedykolwiek, choć mają ustalone trasy. Warto pamiętać, że każdą nową taksówkę odkrywasz po raz pierwszy po dotarciu do niej na piechotę.

Ś m i e r ć

Jeśli doznasz za dużo obrażeń od ataków przeciwników lub upadniesz ze zbyt wysoka, umrzesz. Na szczęście śmierć w **Star Wars: The Old Republic** nie jest permanentna, ale nieco uciążliwa. Poniżej wszystko, co trzeba wiedzieć na temat tego, co się dzieje po śmierci postaci:

- możesz zostać wskrzeszony w tym samym miejscu za pomocą droida medycznego, w którym poległeś. Jeśli giniesz zbyt często, czas do następnego odrodzenia się będzie coraz dłuższy (nawet i 10 minut).
- możesz zostać przeniesiony do najbliższego ośrodka medycznego (oznaczone na mapach poradnika literą **[M]**). Jeśli giniesz zbyt często, czas do następnego przeniesienia się będzie coraz dłuższy, chociaż nigdy nie aż tak długi, jak wskrzeszanie się za pomocą droida medycznego.
- możesz zostać wskrzeszony przez innego gracza, o ile jest w pobliżu, zrobi to, a ty to zaakceptujesz.