

Star Wars: The Old Republic

Przewodnik po Korriban (Sith Warrior i Sith Inquisitor)

PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars: The Old Republic

**przewodnik po Korriban
(Sith Warrior i Sith Inquisitor)**

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
Korriban	14
(01) Valley of the Dark Lords	16
(02) Sith Academy	19
(03) Lower Wilds Outskirts	23
(04) Wilds Laboratory	25
(05) Lower Wilds	27
(06) Trooper Encampment	28
(07) Tomb of Marka Ragnos	29
(08) Sacred Ruins (Tomb of Naga Sadow)	31
(09) Departure Shuttle	35
Sith Warrior	36
Legenda (mapy, tekst)	36
Na skróty (misje główne i poboczne)	38
(L03) Arm Yourself	46
(L04) Learning From the Best	53
(L04) Judge and Executioner	55
(L06) Slaying the Beast	60
(L07) A New Master	67
(L08) Sith Arithmetic	74
(L11) The Final Trial	81
(L11) Leaving Korriban	94
(LC) Welcome Vette	96
Sith Inquisitor	97
Legenda (mapy, tekst)	97
Na skróty (misje główne i poboczne)	99
(L03) Of Mind and Matter	106
(L03) A Fighting Chance	113
(L04) The Plight of Acolyte	115
(L05) A Little Knowledge	121
(L07) The Secret of Tulak Hord	126
(L08) Martial Law	131
(L11) A Map for the Future	134
(L11) Go to Dromund Kass	146
(LC) Welcome Dashade	149

Korriban	150
Legenda (mapy, tekst)	150
(L01) K'lor'slug Infestation	152
(L03) Imperial Edict	155
(L05) Allegiance	158
(L06) Experimental Needs	160
(L06) Dark Science	163
(L07) Lost Supplies	168
(L07) Purity	173
(L08) Jailbreak	177
(L08) Rogues	182
(L08) The Blood Legacy	186
(L10) Grave Robbing	189
(L09) Creeping Hunger	193
(L08) [HEROIC 2] Armed and Dangerous	195
(L08) [HEROIC 2+] The Hate Machine	200
Datacrons	205
Galactic History 15 (+2 Endurance)	205
Galactic History 16 (+2 Willpower)	208
Galactic History 17 (Matrix Shard)	211

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 – Sith Warrior & Sith Inquisitor** zawiera wszystko, co dotyczy dwóch klas – Wojownika Sithów (**Sith Warrior**) oraz Inkwizytora Sithów (**Sith Inquisitor**) od startu w **Korriban Arrival Port** 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 możliwe do zdobycia 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, datakrony i wiele innych ciekawostek.
- Odpowiednio w działach „**Sith Warrior**” oraz „**Sith Inquisitor**” 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 (**Vette i Khem Val – 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 „**Korriban**” to opisy wszystkich misji poboczne, jakie można wykonać **Sith Warriorem** lub **Sith Inkwizytorem** na planecie **Korriban** 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 (**Vette i Khem Val – 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 „**Datacrons**”, 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 lub w czasie wykonywania jednej z misji klasowych (**The Final Trial** dla **Sith Warriora** lub **A Map for the Future** dla **Sith Inkwizitora**), **dołączy do ciebie towarzysz**. Będzie awansował razem z tobą i pomagał ci w misjach, ale jego skuteczność zależna jest od współczynnika przyjaźni (**Affection**).
- Możesz go obniżyć lub podwyższyć 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 zależna jest 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**.

Podróże

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 (oznaczone 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.

Śmierć

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.