

Star Wars:

Knights of the Old Republic

PORADNIK DO GRY



NIEOFICJALNY PORADNIK I SOLUCJA
DO WERSJI NA PC GRY :

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™

BY SOULCATCHER WWW.GRY-ONLINE.PL



[Kup książkę](#)

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars Knights of the Old Republic

autor: Wojciech „Soulcatcher” Antonowicz

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.

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Uwagi na temat gry	5
Kreacja Postaci	6
Atrybuty i Skille	8
Atrybuty Postaci	8
Skille dostępne w grze:	10
Oznaczenia w poradniku	11
Lokacja 01. Endar Spire	12
Mapa 01A. Endae Spire - Command Module	13
01B. Endae Spire - Starboard Section	15
Lokacja 02. Taris	16
02A. Taris - Hideout	17
02B. Taris - South Apartments	19
02C. Taris - Upper City South	20
02D. Taris - Upper City North	22
02E. Taris - Lower City	23
02F. Taris - Upper City Cantina	24
02D. Taris - Upper City North (cd.)	26
02E. Taris - Lower City (cd.)	27
02-21. Taris - Lower City Apartment (wschodnie)	29
02-22. Taris - Lower City Apartment (zachodnie)	30
02-23. Taris - Hidden Bek Base	31
02F. Taris - Undercity	32
02G. Taris - Lower Sewers	36
02H. Taris - Upper Sewers	39
02I. Taris - Black Vulkar Base	40
02J. Taris - Black Vulkars Garrage	42
Swoop Race	44
02A. Taris - Hideout (2	45
02K. Taris - Sith Military Base	48
02L. Taris - Davik's Estate	50
Lokacja 03. Dantooine	53
Lokacja 04. Yavin Space Station	67
Lokacja 05. Ebony Hawk	68
Lokacja 06. Tatooine	71
Lokacja 07. Manaan - Ahto City	81
Lokacja 08. Manaan - Hrakert Station	92
Lokacja 09. Kashyyyk	95
Po ucieczce z Leviathana	105
Lokacja 10. Korriban	106
Lokacja 11. Leviathan	120
Lokacja 12. Unknown World	125
Lokacja 13. Unknown World - The Temple	130
Revan Light Jedi	133
Wybieramy Jasną Stronę Mocy	133
14A. Star Forge Deck I	135
14B. Star Forge Deck II	136
14C. Star Forge Command Center	137
Ostateczna Rozgrywka	139
Revan Dark Lord of Sith	140
Wybieramy Ciemną Stronę Mocy.	140
14A. Star Forge Deck I	142
14B. Star Forge Deck II	143
14C. Star Forge Command Center	144
Ostateczna Rozgrywka	145
Questy Członków Drużyny	146
Genoharadan Quests	149

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

Wstęp

Od autora poradnika: Przyznam iż granie w Star Wars: Knights of the Old Republic sprawiło mi naprawdę wiele przyjemności. Już dawno żadna gra cRPG nie przykuła tak bardzo mojej uwagi, mam nadzieję że i wy będziecie bawili się równie dobrze.

Gra jest przeznaczona zarówno dla zaawansowanych jak i początkujących miłośników gier cRPG. Nie ma w niej praktycznie żadnych znaczących elementów zręcznościowych, a walkę w tryb całkowicie turowy, znośny dla miłośników starszego typu rozgrywki można przełączyć ustawiając odpowiednio „pause” w opcjach gry.

Gra choć z pozoru liniowa daje duże możliwości własnego prowadzenia akcji co powoduje iż można rozegrać ją na wiele różnych sposobów. Staralem się w Solucji uwzględnić wszystkie ważniejsze warianty rozgrywki tak aby grający mógł wybrać najodpowiedniejsze rozwiązanie dla swojego typu gry.

Jeżeli jesteś graczem zaawansowanym zachęcam cię do eksperymentowania, jeżeli jesteś graczem początkującym staraj się trzymać opisanej w poradniku kolejności wykonywania zadań.

Staralem się tak przygotować poradnik aby was nie zanudzić. Na początku opisy są dosyć dokładne, w dalszej części gry starałem się pomijać rzeczy oczywiste, których powinniście nauczyć się podczas grania jak np. przeszukiwanie wszystkich dostępnych pojemników w poszukiwaniu przedmiotów. Tak czy inaczej wszystkie ważne zdarzenia, przedmioty i zadania są opisane w zakresie całej gry.

Star Wars Knights of the Old Republic zostało wydane w Polsce w angielskiej wersji językowej, musisz być świadomym faktu iż umiejętność posługiwania się tym językiem przynajmniej na średnim poziomie jest wymagana aby dobrze się bawić w tą wspaniałą grę. Staralem się opisać ważniejsze dialogi tak aby osoba słabo rozumiejąca język angielski potrafiła sobie poradzić z zrealizowaniem konkretnego zadania.

Zanim zaczniesz grać na poważnie przeczytaj uważnie instrukcję dołączoną do gry i spróbuj, tworząc sobie na szybko postać jak się porusza, podnosi przedmioty, jak posługiwać się przedmiotami, jak je wyekwipować itd. Zapoznaj się również z interface gry tak abyś wiedział która ikona do czego służy.

Jeżeli grasz po raz pierwszy włącz sobie "podpowiedzi" które zapoznają cię z mechaiką gry.

Tryby walki można przełączać od czysto zręcznościowego po turowy. Sugeruję włączenie sobie wszystkich Automatycznych Pauz na początku gry a potem w miarę jak będziesz uczył się jak działa walka wyłączenie sobie zbędnych opcji.

Akcja gry Star Wars Knights of the Old Republic rozgrywa się na 4000 lat przed wydarzeniami znanymi nam z serii filmów Gwiezdne Wojny. W galaktyce targanej konfliktami narasta kolejna faza odwiecznej wojny pomiędzy Rycerzami Jedi a Stihami. Rozpoczynasz grę jako rekrut, szeregowy członek załogi statku Endar Spire.

Oczywiście Poradnik ten zawiera nieziemsko dużą liczbę Spoilerów (!!!!!) zdradzających akcję i tajemnice, w końcu taka jest jego funkcja, Ale jak ktoś sobie nie życzy podpowiadania w nadmiernej ilości niech omija paragrafy zaczynające się na Quest ... i czyta tylko tą lokację w której się znajduje po jej osobistym wcześniejszym zbadaniu.

Nie zdradzam wcześniej najważniejszych faktów z bardzo ciekawej fabuły gry aby nie psuć wam zabawy, wszystko jest opisane w odpowiednim miejscu.

Nie umiem po angielsku a chcę grać w SW:KotOR - co zrobić? Jest na to rada, wybieraj zawsze, jeżeli poradnik nie mówi inaczej, najwyższą opcję dialogową, nie da ci to oczywiście możliwości ukończenia sporej części questów pobocznych, bo ich nie będziesz rozumiał, ale przy pomocy tego poradnika powinieneś sobie dać radę z ukończeniem gry nawet jeżeli rzeczywiście nie znasz ani słowa po angielsku i mieć z tego sporo zabawy. Niech to będzie lekcja języka dla tych co nie uważają w szkole, albo myślą że języki to nuda gdyż gra jest naprawdę świetna ze swoimi dialogami i fabułą, to wiedzą ci którzy znają angielski.

Przy przechodzeniu gry z tym poradnikiem musisz poruszać się zgodnie z numeracją punktów i odwiedzać lokacje tak jak jest to opisane w tym poradniku.

Przepraszam za ewentualne błędy ortograficzne i niedoskonałości gramatyczne ale poradnik pisany był w trakcie gry co skutecznie uniemożliwiało skupienie się na pisaniu.

Uwagi na temat gry

- Jeżeli masz problemy z wydajnością komputera lub z poprawnym działaniem gry wyłącz wszystkie opcje udoskonalające grafikę.
- Jasna i Ciemna strona Mocy. Podczas całej gry, czynności jakie wykonujemy będą nagradzane Jasnymi lub Ciemnymi punktami. Ilość punktów Ciemnej lub Jasnej strony będzie wyznaczała jak łatwo będzie nam używać zdolności Ciemnej lub Jasnej strony, nie oznacza jednak czy jesteśmy dobrzy czy źli, ani nie oznacza czy jesteśmy Jedi Knight czy też Sith Lord. Dopiero w stosunkowo późnym momencie fabuły otrzymujemy wybór po jakiej stronie mocy chcemy się opowiedzieć i dopiero wtedy mamy szansę zostać Light Jedi albo Dark Jedi i wcale nie jest to uzależnione od ilości jasnych i ciemnych punktów w grze. Reasumując: Jeżeli mamy dużo punktów Light Side łatwo jest nam używać mocy Light Side, jeżeli mamy dużo punktów Dark Side mniej mocy kosztuje nas używanie mocy Dark Side. Zarabiając punkty Light Side niwelujemy wpływ Punktów Dark Side i na odwrót.
- Nasza drużyna składa się z 9 osób. Jednocześnie do akcji możemy wydelegować swoją postać plus dwóch pomocników wybranych z drużyny. Nowe postacie które będziemy mogli przyłączyć do drużyny będą nam się pojawiały w trakcie zwiedzania nowych lokacji.
- Skład naszej drużyny zmieniamy włączając klawisz [M] – przechodząc na ekran mapy i wybieramy opcję [Party Selection]
- Suma poziomów doświadczenia (leveli) jakie może osiągnąć nasza postać w grze to 20. Na tą dwudziestkę składają się levele normalnej postaci (te które zarobimy z doświadczenia jakie zdobędziemy zanim zostaniemy Jedi) i level jakie zarobimy jako Jedi. Upraszczając levele Jedi są lepsze niż levele normalne, dlatego do momentu gdy nie zostaniemy Jedi staramy się nie podnosić leveli. To znaczy zdobywamy doświadczenie gdyż będziemy mogli potem użyć go do podniesienia leveli Jedi, ale nie zużywamy go na normalne levele. Jedi będziemy mogli zostać na Dantooine. Przy normalnej grze na Dantooine będziecie mieli już 8 level u swojej postaci. Jeżeli się postaracie i nie będziecie podnosili poziomów normalnego doświadczenia to powinno bez większych problemów dojść na Dantooine na 4 levelu. Zadaniem dla prawdziwych graczy może być dojście do Jedi na 2 lvl doświadczenia co jest możliwe.
- Każdej postaci z naszej drużyny możemy przypisać jeden z trzech skryptów zachowywania się podczas walki. To jest ważne, gdyż nie chcemy aby postać przeznaczona do walki na odległość walczyła wręcz, a postać do walki mieczem rzucała granaty. Możemy to zrobić na ekranie opisującym postać.
- Skuteczność walki za pomocą miecza świetlnego zależy od WYŻSZEGO z dwóch parametrów DEX lub STR.
- Bronie sieczne są w każdej sytuacji lepsze niż bronie palne, także nie zwracajmy sobie w ogóle głowy rozwijaniem możliwości strzelania u naszej głównej postaci.

Kreacja Postaci

Jeżeli jesteś zaawansowanym graczem wybierz taką postać jak lubisz, każdą z nich będziesz w stanie ukończyć ta grę.

Jeżeli nie czujesz się specjalnie pewnie w Świecie SW i regułach Wizards of the Coast Star Wars D20 na podstawie których został zrobiony system tej gry to wybierz następujące parametry:

Klasa: [Soldier](#)

Klasa Jedi (do wyboru dalej w grze): [Jedi Guardian](#)

Atrybuty: takie jak rekomendowane dla Soldiera (można odjąć INT i dodać do DEX), rozwijamy głównie STR i WIS. Oto moje końcowe parametry bez przedmiotów wspomagających:

CLASS	LEVEL	
JEDI GUARDIAN	16	
SOLDIER	4	
VITALITY	260/260	
FORCE	120/120	
DEFENSE	19	
STRENGTH	21	+5
DEXTERITY	16	+3
CONSTITUTION	12	+1
INTELLIGENCE	8	-1
WISDOM	12	+1
CHARISMA	10	0
FORTITUDE	16	
REFLEX	15	
WILL	10	
EXPERIENCE	253221	

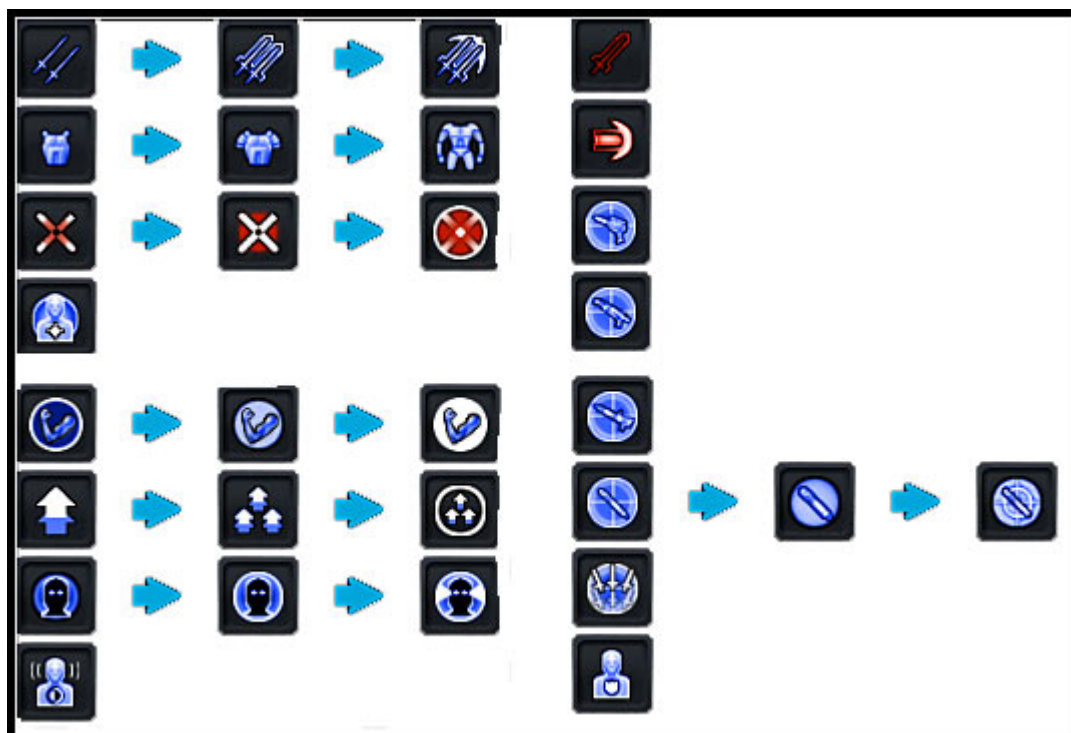
Skills jakie rozwijamy to w kolejności:

- [Treat Injury](#)
- [Persuade](#)
- [Computer Use](#) na 1
- [Demolitions](#) na 1
- [Repair](#) na 1
- [Security](#) na 1

Feats jakie rozwijamy w kolejności i w ramach możliwości:

- [Critical Strike](#) na MAX
- [Two-Weapon Fighting](#) na MAX
- [Force Jump](#) sam nam się rozwinie jak zostaniemy Jedi Guardian
- [Weapon Specialization Lightsaber](#) na MAX
- Pozostałe według uznania, sugeruję te co wzmacniają postać i jej obronę

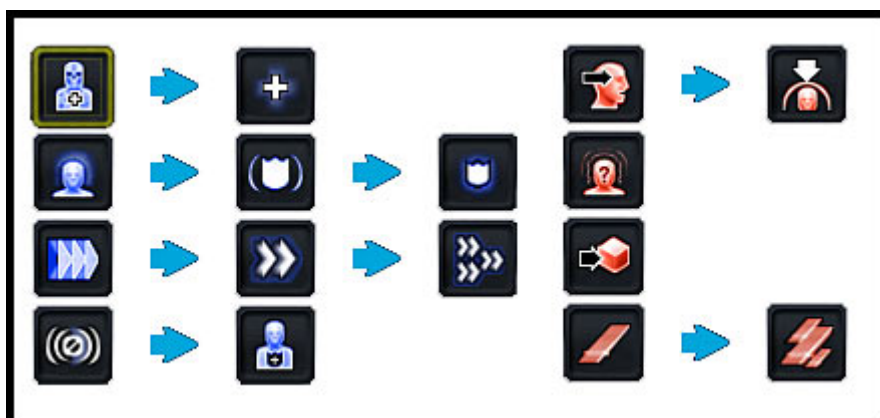
Oto Feats jakie miałem dostępne na koniec rozgrywki :



Force Powers do rozwijania w kolejności:

- [Speed](#) na MAX (w połączeniu z Critical Strike na MAX i Two- Weapons Fighting na MAX walcząc dwoma Light sabers z odpowiednimi kryształami podnoszącymi Critical Strike będziemy nie do pokonania)
- [Dominate Mind](#) na MAX
- [Heal](#) na MAX
- [Throw Lightsaber](#) na MAX
- Reszta według uznania

Oto jakie moce miałem nauczone na końcu rozgrywki :



Walczyliśmy dwoma mieczami lub dwoma Lightsabers lub podwójną Lightsaber.