

Star Wars: Knights of the Old Republic II

The Sith Lords

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars Knights of the Old Republic II The Sith Lords

autor: Paweł „Fett” Borawski

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

Porady Ogólne	4
Tworzenie postaci	4
Drużyna	8
Klasy prestiżowe	9
[Lokacja 01] Prolog	12
Prolog	12
[Lokacja 02] Peragus II	14
Peragus II	14
[Lokacja 03] Harbinger	22
Harbinger	22
Harbinger – Crew Quarters	24
Harbinger – Engine Deck	25
[Lokacja 04] Peragus Fuel Depot	27
Peragus Fuel Depot	27
Peragus II Hangar Bay	29
Escape from Peragus	30
[Lokacja 05] Telos Citadel Station	33
Telos Citadel Station	33
Residential Module East	34
Entertainment Module	36
Residential Module West	37
[Lokacja 06] Telos Planetside	42
Telos Restoration Zone	42
Telos Czerka Site	44
Telos Underground Base	45
Telos Polar Plateau	47
Telos Hidden Base	48
Ebon Hawk	52
[Lokacja 07] Dantooine	54
Dantooine	54
Khoonda	55
Crystal Cave	57
Enclave Courtyard	58
Enclave Sublevel	60
Crystal Cave	62
[Lokacja 08] Nar Shaddaa	63
Nar Shaddaa	63
Main Area	64
Refugee Sector	65
Nar Shaddaa Docks	66
Visquis's Lair	67
Vogga's Warehouse	69
Goto's Yacht	70
Nar Shaddaa Finale	72
[Lokacja 09] Onderon / Dxun	74
Onderon / Dxun	74
Dxun Jungle, Ebon Hawk Area	74
Dxun Jungle, Main Area	75
Dxun Jungle, Mandalorians Hidden Base	76
Onderon Port	77
Iziz Merchant Quarter	77
Iziz Western Square	78
Iziz Cantina	78
Dxun, Finale	78
[Lokacja 10] Korriban	79

Korriban	79
Valley of the Dark Lords	79
Shyrack Cave	79
Sith Cavern	80
The Sith Academy	81
Onderon Finale	82
Mandalorian base	82
Jungle Tomb	82
Tomb of Freedon Nadd	83
Onderon Civil War	84
The Sky Ramp	84
Royal Palace	84
Dantooine Finale	85
Telos Finale	86
Hidden Base Again	86
Citadel Station Again	86
The Ravager	87
The Ravager	87
Ravager – Bridge	87
Malachor V	88

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

Porady Ogólne

T w o r z e n i e p o s t a c i

1. Płeć

Wybór płci nie wpływa W ŻADEN SPOSÓB na wysokość współczynników czy złożoność gry. Od tego, czy gramy kobietą, czy mężczyzną, zależy jedynie kto do nas dołączy. W wypadku, gdy gramy płcią piękną, podczas wizyty na Dantooine dołącza do nas Disciple. Gdy zaś gramy płcią „nieco mniej piękną”, jako towarzyszkę otrzymujemy Echani Handmaiden. Następuje to po odwiedzeniu Telosu.

2. Klasa

Niezależnie od wybranej płci, możemy także zdecydować, którą z trzech klas będziemy grać. Oto krótkie opisy:

Jedi Guardian



Statystyki:

- 10 punktów życia / level
- 1 skill / level
- 4 punkty Mocy / level

Skille klasowe:

- Awareness
- Demolitions
- Persuade
- Treat Injury

Featy bonusowe:

- Armor Proficiency (Light)
- Armor Proficiency (Medium)
- Critical Strike
- Flurry
- Power Attack
- Power Blast
- Rapid Shot
- Sniper Shot
- Weapon Proficiency (Blaster Pistol)
- Weapon Proficiency (Blaster Rifle)
- Weapon Proficiency (Lightsaber)
- Weapon Proficiency (Melee Weapon)
- Jedi Defense
- Force Jump
- Jedi Sense
- War Veteran

Jedi Sentinel



Statystyki:

8 punktów życia / level

3 skille / level

6 punktów Mocy / level

Skille klasowe:

Awareness

Computer Use

Persuade

Security

Stealth

Treat Injury

Featy bonusowe:

Armor Proficiency (Light)

Critical Strike

Flurry

Power Attack

Power Blast

Rapid Shot

Sniper Shot

Weapon Proficiency (Blaster Pistol)

Weapon Proficiency (Blaster Rifle)

Weapon Proficiency (Lightsaber)

Weapon Proficiency (Melee Weapon)

Jedi Defense

Force Immunity (Fear)

Jedi Sense

War Veteran

Jedi Consular



Statystyki:

6 punktów życia / level
2 skille / level
8 punktów Mocy / level

Skille klasowe:

Awareness
Persuade
Repair
Treat Injury

Featy bonusowe:

Armor Proficiency (Light)
Critical Strike
Flurry
Power Attack
Power Blast
Rapid Shot
Sniper Shot
Weapon Proficiency (Blaster Pistol)
Weapon Proficiency (Blaster Rifle)
Weapon Proficiency (Lightsaber)
Weapon Proficiency (Melee Weapon)
Jedi Defense
Force Focus
Jedi Sense
War Veteran

3. Współczynniki

Strength (Siła) – Odpowiada za obrażenia zadawane każdą bronią białą, w tym także mieczem świetlnym. Osoby korzystające z mocy Jasnej Strony muszą zainwestować w nią nieco, ponieważ nie będą posiadać zbyt wielu zdolności ofensywnych. W większości poradników jako startową jej wartość podaje się 15. Ja także zalecam zacząć od tej liczby i pierwszy wolny punkt współczynników przydzielić właśnie na rozwój siły.

Dexterity (Zręczność) – zwiększa zdolności obronne i jest bardzo przydatna w wypadku, gdy korzystamy z broni strzeleckiej (np. blaster). Jeżeli chcemy udanie korzystać ze zdolności Stealth, także bardzo się przyda. Na zręczność polecam przydzielić około 11 punktów.

Constitution (Kondycja) – wpływa na to, ile punktów życia posiada nasza postać. Im wyższa wartość kondycji, tym większe „bonusy życiowe” otrzymujemy. Od tego współczynnika zależy także, czy bohater będzie podatny na przyjmowanie implantów. Polecam zacząć od 13 punktów i w wypadku, gdy chcemy korzystać z „ulepszaczy”, rozwijać aż do 18 włącznie.

Intelligence (Inteligencja) – Jest to współczynnik, który dość mocno wpływa na dialogi i możliwości naszej postaci. Przede wszystkim, o ile inteligencja jest wysoka, posiadamy dodatkowe linie dialogowe, które potrafią wpłynąć na naszą korzyść. Co jest równie istotne, współczynnik ten daje bonusy do takich zdolności, jak np. Repair, Demolitions czy Computer Use. Proponuję zacząć od 16 punktów.

Wisdom (Mądrość) – ten współczynnik jest już mniej przydatny, dlatego ustawiłem go na starcie na 10. Dzięki mądrości nasi przeciwnicy mogą mieć problemy z przeciwstawieniem się naszym mocom (resist). Osoby grające bohaterem płci męskiej mogą nauczyć się od Handmaiden specjalnej zdolności, która z udziałem mądrości daje bonusy do obrony.

Charisma (Charyzma) – daje bonusy do wszelkich Mocy. Pozwala także na korzystanie z perswazji, która wspomóc nas może przy wykonywaniu niektórych z zadań. Można na nią wydać jakieś punkty, choć nie jest to niezbędne. Polecam ustawić na początku na 10.

4. Skille

Poniżej przedstawiam listę skilli dostępnych w KotOR 2. W nawiasach podałem współczynniki, które dają bonusy do tych zdolności.

Computer Use (INT) – zdolność pozwalająca na włamywanie się do komputerów, jak również na dokonywanie wszelkich zmian w programie, diagnoz i... hmm... śpięć. Przydatne do rozwoju, choć nie niezbędne.

Demolitions (INT) – kapralu! Jeżeli chcecie korzystać z min, umieć je rozbroić czy ustawić, to zdolność dla Was! Pamiętajcie, za każdą poprawnie zebraną bądź wyłączoną minę dostaniecie doświadczenie! Spocznij!

Stealth (DEX) – jeżeli lubicie walkę, na nic się Wam zda. Przyznam szczerze, że nawet jej nie rozwijałem, gdyż nie potrzebowałem ukrywać się. Jeżeli jednak chcecie pobawić się w „kradzieja”, to skill specjalnie dla Was.

Awareness (WIS) – odpowiada za to, czy spostrzeżemy ukryte miny. Poza tym pozwala na korzystanie z dodatkowych linii dialogowych, tak by wyczuć ukryte intencje osoby, z którą rozmawiamy.

Persuade (CHA) – ze zdolności tej korzystać może tylko i wyłącznie Exile, czyli nasza postać. Jest niezwykle przydatna, dlatego zawsze inwestuję w nią dość dużo punktów. Pozwala na zmienianie „torów” rozmowy na te korzystniejsze dla nas. Poprawia też nasze kontakty z towarzyszami.

Repair (INT) – pozwala na naprawę robotów, komputerów i rzeczy elektronicznych. Czasami (szczególnie w dialogach z robotami) daje nowe warianty wypowiedzi. Podczas pracy na Workbenchu służy do tworzenia rzeczy i dzielenia tych niepotrzebnych na komponenty.

Security (INT) – zdolność do otwierania zabezpieczonych skrzyń i drzwi. Jeżeli korzystamy z tego skilla, w przeciwieństwie do wyważania lub niszczenia mieczem świetlnym, dostajemy dodatkowe doświadczenie.

Treat Injury (WIS) – wpływa na to, jak skuteczne są apteczki medyczne. Przydatne także w pracy na Lab Station, przy tworzeniu nowych medykamentów.