

# Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

PORADNIK DO GRY



**Nieoficjalny opis przejścia GRY-OnLine do gry**

# **Star Wars**

## **Jedi Knight II: Jedi Outcast**

**autor: Piotr „Zodiac” Szczerbowski**

**GRYOnline.pl**

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

[www.gry-online.pl](http://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

<b>Wprowadzenie</b>	<b>3</b>
<b>Uzbrojenie</b>	<b>4</b>
<b>Moc</b>	<b>7</b>
<b>Walki jeden na jednego - czyli jak poradzić sobie z duelami</b>	<b>10</b>
<b>Misja 01: Kejim Post</b>	<b>12</b>
<b>Misja 02: Kejim Base</b>	<b>16</b>
<b>Misja 03: Artus Mine</b>	<b>19</b>
<b>Misja 04: Artus Detention Area</b>	<b>21</b>
<b>Misja 05: Artus Topside</b>	<b>24</b>
<b>Misja 06: Yavin Temple</b>	<b>26</b>
<b>Misja 07: Yavin Trial</b>	<b>27</b>
<b>Misja 08: NS Streets</b>	<b>29</b>
<b>Misja 09: NS Hideout</b>	<b>32</b>
<b>Misja 10: NS Starport</b>	<b>35</b>
<b>Misja 11: Bespin Undercity</b>	<b>38</b>
<b>Misja 12: Bespin Streets</b>	<b>40</b>
<b>Misja 13: Bespin Platform</b>	<b>42</b>
<b>Misja 14: Cairn Bay</b>	<b>44</b>
<b>Misja 15: Cairn Assembly</b>	<b>46</b>
<b>Misja 16: Cairn Reactor</b>	<b>48</b>
<b>Misja 17: Cairn Dock1</b>	<b>50</b>
<b>Misja 18: Doom Comm</b>	<b>52</b>
<b>Misja 19: Doom Detention</b>	<b>54</b>
<b>Misja 20: Doom Shield</b>	<b>56</b>
<b>Misja 21: Yavin Swamp</b>	<b>58</b>
<b>Misja 22: Yavin Canyon</b>	<b>60</b>
<b>Misja 23: Yavin Courtyard</b>	<b>62</b>
<b>Misja 24: Yavin Final</b>	<b>63</b>

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](http://www.gry-online.pl)



### Wprowadzenie

Któż nie zna tytułu Jedi Knight II: Jedu Outcast, jednej z najsłynniejszych i obecnie najbardziej rozchwytywanych gier? Świetna produkcja ze stajni Raven Software zyskała sobie tak ogromną liczbę zwolenników, iż prowokacyjne stwierdzenie: „mało ciekawa i monotonna graficznie gra” podziałałoby na graczy jak przysłowiowa czerwona płachta na byka i mogłoby spokojnie spowodować małą rewoltę, porównywalną do tej, jaka rozgrywa się na pewnym statku, podczas samej rozgrywki. Nie będę w tym miejscu wyjaśniał, jak kształtuje się fabuła JK2, gdyż to jest jeden z najważniejszych elementów, wpływających na grywalność. Najważniejsze rzeczy, jeśli o tę sprawę idzie, zostały opisane dogłębnie w tekstach dostępnych na GRY-OnLine, więc ja nie będę się nad tym dłużej rozwodził. Podsumuję to tylko w jednym, no może w dwóch słowach: niesamowita i wciągająca gra!

Poradnik ten to standardowy, dogłębny opis przejścia gry, z zaznaczeniem wszystkich możliwych do odkrycia sekretów. Nie zabraknie również swego wprowadzenia do świata Jedi Knight – opis rozgrywki, uzbrojenia oraz dostępnych mocy na pewno przyda się początkującym Jedi.

Jeśli jesteście szczęśliwymi posiadaczami kart dźwiękowych z obsługą EAX Adanced HD (aktualnie tylko na kartach Audigy), polecam zainstalowanie najnowszego pacza, dodającego obsługę dźwięku 3D. To jedna z najlepszych gier, jeśli o stronę dźwiękową chodzi!

Niech moc będzie z Wami!



## Uzbrojenie

Broń w postaci różnego rodzaju pistoletów odgrywa wielką rolę głównie w początkowej fazie gry. Później, gdy zdobędziesz Miecz Świetlny, owe pukawki zejdą na drugi plan. Niemniej jednak w wielu sytuacjach, nawet już przy zgłębianiu dalszych poziomów, niejednokrotnie to właśnie pistolet czy też zwykły granat okaże się niezbędnym elementem, a nawet powiem więcej – gwarantem zwycięskiej rozgrywki.

Różnorodność dostępnego arsenału jest ogromna, więc powiedzenie, że każdy znajdzie coś dla siebie, jest jak najbardziej na miejscu. Mamy powolne, laserowe pistolety, mamy szybkostrzelne i masywne armaty, mamy także karabiny snajperskie i różnego rodzaju materiały wybuchowe. Jednak mimo, iż gra do najkrótszych nie należy, raczej trudno będzie Ci je wszystkie dogłębnie przetestować. Cóż, walka na miecze jest dużo przyjemniejsza i bardziej efektowna, niż nerwowe naciskanie spustu nawet w najlepszej splotwie.

### Nazwa broni

**Tryby działania:** Charakterystyka

#### Lightsabre

**Pierwszy:** Uderzenie Mieczem Świetlnym.

**Drugi:** Rzut Mieczem Świetlnym.

Miecz Świetlny to najlepsza broń dostępna w całej grze! Podstawowy tryb walki oferuje niesamowite możliwości – na pozór proste ciosy zadawane przez twojego bohatera nie są może zbyt wyszukane, ale gdy tylko podszkolisz się we władaniu tym niebezpiecznym orężem, nikt nie przeszkodzi Ci w drodze do celu.

Najbardziej interesującą możliwością jest tworzenie tak zwanych kombosów – szybkich i zadających duże obrażenia ciosów. Podczas gry będziesz mógł wybierać style walki: klasyczny (żółty), szybki (niebieski) oraz ciężki (czerwony). Od tego będą zależeć zadawane obrażenia.

Drugi tryb walki – rzut mieczem, zależy od poziomu umiejętności.. Do korzystania z niej potrzebujesz niewielkiej ilości Mocy, więc miej na uwadze jej ilość podczas walki. Zapamiętaj również, że przy rzucaniu stajesz się bezbronny!

#### Stun Baton

**Pierwszy:** Chwilowe ogłuszenie prądem.

Można podsumować tę broń bardzo łatwo – energetyczna pałka. Aby zaatakować przeciwnika, musisz się do niego zbliżyć – to jeden z największych minusów tej zabawki. Do tego warto dodać niewielkie obrażenia, jakie zadaje, i mamy najbardziej nieprzydatną broń w całej grze. Będziesz mógł jej używać, dopóki nie zdobędziesz Miecza Świetlnego.

#### Bryar Pistol



**Pierwszy:** Zwykły strzał.

**Drugi:** Doładowany strzał, zwiększone obrażenia.

**Amunicja:** Blaster Pack

Słabiutki pistolet laserowy, przydatny tylko w początkowej fazie gry. Później jego użycie mija się z celem, szczególnie, że zadawane obrażenia są niewielkie, a częstotliwość oddawania strzału również nie zadawalająca. Jedyne plus, to celność – a ta jest znakomita.

Można stosować tę pukawkę przeciwko bardzo oddalonym celom. Traktuj ją jak karabin snajperski, póki takowego nie odnajdziesz.

### E-11 Blaster Rifle



**Pierwszy:** Standardowy strzał, powolne oddawanie ognia.

**Drugi:** Szybki strzał, mniej celny.

**Amunicja:** Blaster Pack

W początkowej fazie gry ten karabinek będzie sprawował się nadzwyczaj dobrze. Mimo niewielkich rozmiarów, potrafi całkiem sporo, co zresztą szybko zauważysz. Jednak poza walką ze Stromtrooper'ami nie nadaje się na cięższych przeciwników, dlatego gdy tylko nadarzy się okazja, zmień go na coś mocniejszego.

Pierwszy tryb działania spisuje się niezłe na średnie odległości, ale użycie drugiego ma sens, gdy jesteś blisko celu. Rozrzut w tym przypadku jest ogromny i większość pocisków nie trafi w cel.

### Tenloss Disruptor Rifle



**Pierwszy:** Normalny strzał.

**Drugi:** Zbliżenie (włącza celownik).

**Amunicja:** Power Cell

Bardzo użyteczny karabin snajperski. Doskonała celność, głównie dzięki dołączonemu celownikowi, pozwala zdejmować przeciwników z bardzo dużych odległości. Jako minus można zaliczyć mniejsze niż by się chciało zadawane obrażenia.

Warto użyć tego karabinu na otwartych przestrzeniach, ewentualnie w rozległych halach. Stosowanie tego urządzenia na niewielką odległość mija się z celem, a to za sprawą długiego ładowania po oddaniu strzału.

### Bowcaster



**Pierwszy:** Strzał pojedynczy, lub kilka po naładowaniu.

**Drugi:** Pojedynczy szybki strzał, pocisk odbija się od powierzchni.

**Amunicja:** Power Cell

Bardzo ciekawa i przyjemna w użyciu broń. Duża celność, niezły stosunek szybkości oddawania strzału do zadawanych obrażeń. W średnim stadium rozgrywki to będzie broń, z której warto czasami skorzystać.

Bardzo ciekawy okazuje się być drugi tryb – można załatwić przeciwnika stojącego za zakrętem, odpowiednio kalkulując tor lotu pocisku.

### DEMP 2 Gun



**Pierwszy:** Pojedyncza kula energii.

**Drugi:** Wyrzuca pole energii, które po zetknięciu z celem razi znajdujących się w okolicy przeciwników.

**Amunicja:** Power Cell

Bardzo niebezpieczna broń, szczególnie w starciach z mechanicznymi przeciwnikami. Kula energii potrafi zrobić nie lada spustoszenie nie tylko we wszystkim, co składa się z komputerowo sterowanych części.

Drugi tryb nadaje się do walki z żywymi przeciwnikami, jednak biorąc pod uwagę specyfikę działania tego trybu, używał go będziesz bardzo rzadko.

### Heavy Repeater



**Pierwszy:** Ciężki, szybki ostrzał.

**Drugi:** Granat energetyczny, ogłuszający i raniący przeciwników.

**Amunicja:** Metallic Bolts

Bardzo przyjemna broń, do tego ogromnie użyteczna. Pierwszy tryb nadaje się tylko na niewielkie odległości, gdyż broń ta ma wielki rozrzut. Dlatego warto go stosować przeciwko większym zgrupowaniom.

Ale najważniejszy jest tutaj tryb numer dwa – energetyczny granat jest najlepszym elementem tejże pukawki. Potrafi za jednym uderzeniem zmieść większość przeciwników! Po prostu używać, kiedy tylko się da.

### Golan Arms FC-1 Flechette Weapon



**Pierwszy:** Wyrzuca metalowe płytki.

**Drugi:** Wyrzuca dwa granaty.

**Amunicja:** Metallic Bolts

Miła, aczkolwiek mało użyteczna broń. A to dlatego, że rozrzut jest tak ogromny, iż podejść musisz praktycznie na pół metra od celu. Do tego zadawane obrażenia nie zadowolają.

Drugi tryb sprawdza się w większych zgrupowaniach, gdyż granaty mogą wybuchnąć po zetknięciu się z jakimkolwiek przeciwnikiem. Mimo wszystko, nie używa się tej broni za często. Dużo lepszym rozwiązaniem wydaje się skorzystanie z Heavy Repeatera.

### Merr-Sonn Portable Missile System

**Pierwszy:** Wyrzuca niekierowaną raketę.

**Drugi:** Wyrzuca samonaprowadzającą raketę.

**Amunicja:** Rockets

Rakietnica spisuje się doskonale przeciwko wielkim robotom, jak na przykład AT-ST. Warto także stosować ją przy dużych zgrupowaniach przeciwników, oraz przy zetknięciu się z działkami stacjonarnymi.

Niestety, amunicji do tej broni nie znajdziesz za wiele, więc używać jej będziesz sporadycznie. Tak czy inaczej, warto czasami odpalić jakąś raketę, by znieść z powierzchni ziemi nawet miniaturowego AT-ST.

### Thermal Detonator Det Pack Laser Trip Mine



Thermal Detonator to lekko zmodyfikowany granat – jeśli przytrzymasz przycisk strzału, czasowy zapalnik zostanie ustawiony na maksymalny czas do detonacji, co będzie słyszalne (specyficzne pikanie). Bardzo przydatna broń do eliminacji dużych grup.

Det Pack to zdalnie sterowany ładunek wybuchowy. Jeśli jesteś pewny, że ktoś przejdzie po wyznaczonym punkcie, możesz zrobić mu niespodziankę. Ogólnie mało użyteczna zabawka.

OI w końcu – Laser Trip Mine, to nic innego jak ładunek wybuchowy, samoczynnie detonujący się w sytuacji, gdy ktoś przesłoni wysyłany przez owe urządzenie promień lasera. Podobnie jak w poprzednim przypadku, stosowanie tego typu urządzeń wydaje się być wątpliwą inwestycją.

## Moc

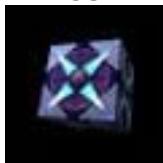
Jeśli do tej pory nie zetknęliście się z grą Jedi Knight, ten element rozgrywki może okazać się zupełną nowością. Otóż Moce to specyficzne umiejętności, których każdy Jedi uczy się podczas swojego zanego życia. Ilość aktualnie posiadanej energii wymaganej do aktywacji danej mocy symbolizuje niebieski wskaźnik w prawym dolnym rogu ekranu.

Niestety, nie zdecydowano się na możliwość wyboru, którą drogę wybrać – Ciemną czy Jasną stronę Mocy. Jest to już z góry ustalone i gracz nie ma na to wpływu. Praktycznie na każdym nowym poziomie uczysz się nowej umiejętności, z których każda ma trzy stopnie zaawansowania. Owe stopnie wpływają ogromnie na jej przydatność – im wyższy, tym umiejętność lepiej poznana. A to zaś przekłada się na jej siłę: wyższe skoki, silniejsze błyskawice czy szybsze leczenie. Jak zapewne się domyślicie, bez nauczania się obsługi każdej z nich, przejście gry, szczególnie na wyższym poziomie, może okazać się niemożliwe.

A to za sprawą nie tylko silnych i licznych przeciwników, ale również zagadek – wiele razy natkniesz się na sytuację, w której trzeba będzie coś z daleka wcisnąć czy pociągnąć, a ogłupiony strażnik otworzy Ci przejście. Jednak nie dla samego utrudniania rozgrywki wprowadzono Moc – jeśli odpowiednio jej użyjesz, wiele na tym zyskasz. A kluczem jest oczywiście, tylko i wyłącznie: trening!

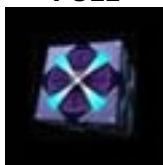
Nazwa mocy

Stopnie wtajemniczenia: Sposób działania

**PUSH****Pierwszy:** Odrzuca pojedynczego przeciwnika.**Drugi:** Odrzuca kilku przeciwników.**Trzeci:** Odrzuca kilku przeciwników oraz pomaga bronić się przed atakami

Dzięki tej mocy możesz przewracać swoich przeciwników, co daje Ci chwilową przewagę. Najlepiej wtedy podejść do jeszcze leżącego delikwenta i zadać mu ostateczny cios, lub całą ich serię. Można również spychać przeciwników w przepaść, co jest jedną z ciekawszych i bardziej widowiskowych możliwości.

Pamiętaj, że im więcej przeciwników popychasz naraz, tym więcej potrzebujesz Mocy. Zasięg działania jest ograniczony przez stopień wtajemniczenia. Do tego dochodzi jeszcze możliwość odrzucania lecących w Twoją stronę rakiet i granatów, co czyni z tej Mocy bardzo potężne narzędzie walki. Stosować jak najczęściej!

**PULL****Pierwszy:** Pociąga w Twoją stronę przeciwnika.**Drugi:** Pociąga w Twoją stronę jednego przeciwnika oraz jego broń.**Trzeci:** Pociąga w Twoją stronę kilku przeciwników i ich broń.

Bardzo ciekawa umiejętność, dająca wielkie możliwości jej wykorzystania. Pominę standardowe przesuwanie dźwigni czy jakichś elementów otoczenia, gdyż odbieranie przeciwnikowi jego oręża jest bardziej interesujące. W ten oto prosty sposób możesz poradzić sobie z całą masą dobrze uzbrojonych wujaków!

Dodatkowa możliwość przyciągania w Twoim kierunku przeciwników umożliwia zrzucenie ich z różnych, wysokich półek (ale na tyle nisko umieszczonych, abyś był w stanie do nich doskoczyć). Razem z Push stanowią podstawowe umiejętności i polecam jak najczęstsze, zamienne ich stosowanie.