

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

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

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. blastery). 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.