

Star Wars: The Old Republic

Przewodnik po Ord Mantell (Trooper i Smuggler)

PORADNIK DO GRY



Oficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Star Wars: The Old Republic

przewodnik po Ord Mantell
(Trooper i Smuggler)

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.

Spis treści

Wprowadzenie	5
Porady	6
Wskazówki do sterowania	6
Rozwój bohatera i towarzyszy	7
Podróże i śmierć	8
Walka	9
Przedmioty (Items)	11
Misje (Missions)	12
Encyklopedia (Codex)	14
Miejsca	15
Ord Mantell	15
(01) Drelliad Village	17
(02) Fort Garnik	18
(03) Talloran Village	23
(04) Northern Talloran	24
(05) Mannett Shore	26
(06) Mannett Point	27
(07) Avilatan Badlands	30
(08) Lava Flow Overlook	32
(09) Oradam Peninsula	33
(10) Savrip Shore	35
(11) Savrip Island	36
(12) Mount Avilatan	38
Trooper	40
Legenda (mapy, tekst)	40
Na skróty (misje główne i poboczne)	42
(L02) Hit the Ground Running	51
(L03) Best of the Best	57
(L05) The Spy	59
(L05) The Ambush	65
(L07) Mannett Point	71
(L06) Oradam Village	81
(L10) The Separatists' Stronghold	90
(LC) Airing Grievances	97
(L10) New Assignment	99
Smuggler	101
Legenda (mapy, tekst)	101
Na skróty (misje główne i poboczne)	103
(L02) Landing Party	110
(L04) Desperate Times	115
(L04) Legitimate Business	119
(L05) Hungry for Information	121
(L07) Security Breach	126
(L06) Deadly Delivery	138
(L11) Hitting Where it Hurts	144
(L11) Chasing Skavak	153
(LC) A Sky Full of Stars	157

Ord Mantell	158
Legenda (mapy, tekst)	158
(L02) Clearing the Air	160
(L03) Snipe Hunt	163
(L05) Mercy	166
(L05) Unsafe Safe Houses	169
(L05) Scavenger Hunt	173
(L06) Victims of War	177
(L06) Lost Son	181
(L05) Bridging the Gap	185
(L04) The Untold Story	188
(L07) Generator Problems	193
(L07) Republic Roulette	196
(L07) Republic Roulette: Questionable Ethics	199
(L07) Hail the Liberators	201
(L09) Witness Protection	204
(L09) Securing the Landing Zone	211
(L09) Alliance Of Evil	218
(L05) [HEROIC 2+] Cutting Off the Head	223
(L07) [HEROIC 2+] Buying Loyalty	225
(L07) [HEROIC 2+] Destroy the Beacons	228
Datacrons	232
Galactic History 12 (+2 Aim)	232
Galactic History 13 (+2 Presence)	236
Galactic History 14 (Matrix Shard)	239

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 – Trooper & Smuggler** zawiera wszystko, co dotyczy dwóch klas – żołnierza Republiki (**Trooper**) oraz przemytnika (**Smuggler**) od startu w **Drelliad Village** 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 „**Trooper**” oraz „**Smuggler**” 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 (**Aric Jorgan** i **Corso Riggs – 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 „**Ord Mantell**” to opisy wszystkich misji poboczne, jakie można wykonać **Trooperem** lub **Smugglerem** na planecie **Ord Mantell** 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 (**Aric Jorgan** i **Corso Riggs – 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 „**Datacrony**”, 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 tu 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 szybkość 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.

Twoja postać

- 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, Dacronu**. 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 wykszolenia.**
- **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.

Towarzysza

- Po wykonaniu lub w czasie wykonywania jednej z misji klasowych (**The Separatist Stronghold** dla **Troopera** lub **Hitting Where It Hurts** dla **Smugglera**), **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).