

SW: Knights of the Old Republic II

– The Sith Lords (2. část)



Výbuch Peragu a útěk ze stanice Citadela byly jenom malými dobrodružstvími ve srovnání s nadcházejícími událostmi. Ještě že se v obsidiánské RPG hře můžete vždycky spolehnout na naše tipy.

První část kompletního řešení byla jenom takovým malým předkrmem, který vás měl namlsat na řešení úkolů, které vás teprve očekávají. Nezáleží na tom, zda pouze sledujete hlavní dějovou linii, či zda se vrhnete do plnění každé minimise, máme tu pro vás řešení pro všechny možné situace. Také tady si ovšem musíte dávat pozor na udílení bodů buď za světovou (LSP), nebo temnou (DSP) stranu Síly.

TELOS SANAČNÍ ZÓNA

1. Únikový manévr před žoldáky

Po setkání s novou postavou Bao-Durem se naše skupina vydá na východ. Na jižní straně pláže se zdržuje velká skupina žoldáků, kterou můžete buď vyzvat k boji, nebo se jí obloukem vyhnout. Místo czerkských vykopávek je na jihovýchodě.

2. Ovládnutí základny

Zde náš hrdina snadno odstraní z cesty miny a bojové roboty pomocí své schopnosti „znehybnit droidy“. Na czerkském území na výcho-

dě řadí žoldáci. Jejich skupinky postupně zneškodněte, jinak vás později nepřítel obklíčí a napadne. Abyste prorazili jejich štíty, použijte granáty a Bao-Durovu repulzivní pěst. Po boji se mechanik napojí do počítače na plošině.

3. Nastartování kosmické lodi

Na staré vojenské základně vyřadí Bao-Dur z provozu silové štíty, pomocí terminálu pak vypne střelecké věže. Pozor, ze zamřížovaných otvorů stoupá plyn! V tunelu za terminálem najde skupinka ID kartu. Pak musíte přetížít všechny droidy v jižní místnosti na této plošině. Potom Bao-Dur spustí reaktor na východě. Teď se naši dobrodruzi dostanou k orbitálnímu kódu, který najdou v bedně v místnosti ležící jižně od dobýjecí místnosti droidů. V hangáru vás zdrží číhající obrněný droid, kterého skupina pomocí iontových zbraní a schopností Síly přemění na hromadu starého šrotu. Pak už jen stačí zadat v kontrolní místnosti kód, a kosmická loď je připravena ke startu.

4. Vstup do Akademie

V polární oblasti napadnou naši skupinu tři droidi typu HK-50. Stejně jako v předchozích po-

tyčkách přijdou v tomto boji se zabíjácím komandem ke slovu iontové zbraně a schopnosti Síly. Po příchodu do tajné Akademie získá hrdina za rozhovor s Atrisem LSP nebo DSP. Jeho soupeřníci budou mezitím čekat v západní místnosti na své osvobození. Se všemi třemi si popovídejte, abyste získali body vlivu. Robot T3-M4 najde náš hrdina v přední kosmické rampy. Jakmile je vojsko kompletní, startuje Ebon Hawk.

EBON HAWK

5. Seznámení se spolucestujícím

Jestliže jste si pro svou hru vybrali hrdinu mužského pohlaví, proplíží se po návštěvě polární oblasti na palubu vaší lodi služebnice. Podle toho, jak se k této černé pasažérce zachováte, obdržíte buď HSP, nebo DSP. Služebnice později vycvičí hrdinu v bojovém umění Echaniů. Pravidelně si také povídejte se všemi členy posádky, abyste si udržovali vliv a získávali body. S dostatečným vlivem na T3-M4 a dobrými znalostmi o opravách a počítačích se našemu hrdinovi podaří vylepšit hodnotový profil svého plechového kumpána.

BONUSOVÁ MISE TELOS (POKRAČOVÁNÍ)

| Cíl | Obdržíte od/čas/místo | Průběh řešení (LSP/DSP) |
|--|--|--|
| Vyplnění tajných skladišť | Samostatně/po zřícení/na místě zřícení | Tajné sklady leží jihozápadně od vraku kosmické lodi a jihozápadně od skupiny žoldněřů. Pozor na miny! |
| Eskortování czerkského spolupracovníka | Czerkský sběrač šrotu/při vstupu na křižovatku/podzemní základna | Pomozte zatoulanému ven (LSP), nebo ho zabijte (DSP). |
| Boj se sestrami | Sestra/po rozhovoru s Atris/hovorna (tajná Akademie) | Absolvujte tréninkový program podle pokynů sester. |

BONUSOVÉ MISE EBON HAWK (POKRAČOVÁNÍ)

| Cíl | Obdržíte od/čas/místo | Průběh řešení (LSP/DSP) |
|----------------------------|--|---|
| Oprava HK-47 (pokračování) | Samostatně/po útěku ze stanice Peragus/HK-47 v nákladovém prostoru (na Ebon Hawku) | Vůdci HK-50 (v polární oblasti Telosu) seberte po boji kontrolní cluster. Zbývající dvě komponenty najdete na planetě Nar Shaddar u obchodníka Kodina a po boji T3-M4 v táboře Huttů (doky). Pak můžete uvést HK-47 znovu do provozu. |

BONUSOVÉ MISE DXUN

| Cíl | Obdržíte od/čas/místo | Průběh řešení |
|--|--|---|
| Vyhození mandaloriánského skladiště do vzduchu | Samostatně/po příchodu na Dxun/džungle (Dxun) | Bytelná přepážka na jihu zadržuje nezvané hosty před vstupem do skladiště plného skvělých věcí. Tato zábrana se dá vyhodit do povětří pomocí thoriových náloží, které získáte buď od Akkera, nebo z Akademie Sithů (Dantooine/Korriban). |
| Bojový kruh | Mandaloriánský seržant/po prvním rozhovoru s Mandaloriánem/Bojový kruh (ruiny) | Musíte se osvědčit v Bojovém kruhu národa válečníků. K tomu potřebujete porazit pět protivníků. Jako odměnu za to dostanete skvělý meč. |
| Zmizelý Mandalorián | Xarga/při prvním rozhovoru/boj zblízka | Zmizelého najde skupina v severovýchodní části džungle. Buď mu pomozte proti Bomaům (LSP), anebo vyhodte mýtinu do povětří (DSP). Xargovi pak řekněte buď pravdu (DSP), nebo kryjte Kumase (LSP). |
| Potíže s Cannoky | Zuka/při prvním rozhovoru/na jihovýchodě základny (ruiny) | Cannokové, kteří snědli konvertor, se povalují v džungli směrem na východ, jihovýchodně a severozápadně od mandaloriánských stráží. Zuka sestaví jednotlivé díly dohromady. O kabel a telemetrický počítač se v táboře postará buď Bao-Dur, nebo T3-M4. |
| Zakkegová výzva | Kapitán stráží u brány/při prvním rozhovoru/u východu (ruiny) | Jedna z těchto příšer sídlí na jihovýchodě. Jestliže jste předtím zvítězili v Bojovém kruhu nad Davrelem, potkáte ho znovu u stráží v džungli. Nabídněte mu společný boj proti Zakkegovi. Ucho zvířete pak ukáže hrdina kapitánovi. |
| Lov špionů | Kelborn/při setkání/mýtinu na jihozápadě (džungle) | Špioni se plíží v západní a jihozápadní části džungle. Po jejich likvidaci se opět setkáte s Kelbornem, který se teď postaví v Bojovém kruhu proti vám. |
| Sestavení světelného meče (pokračování) | Samostatně/po rozhovoru s Bao-Durem/Ebon Hawk | U jednoho z Cannoků najdete komponenta do meče. Proto prohledejte západní část džungle. Kromě toho má u sebe Mandalorián upevnění zaostrřovače světelného meče, který vám věnuje za splnění questu v táboře. |

ONDERON/DXUN

DXUN

6. Setkání s Mandalorem

Po přistání na měsíci Dxun se hrdina vydá se dvěma svými souputníky na cestu do džungle. Východ z džungle na severovýchodě hlídají tři nájemní lovci lebek. Na pasece osvětlené táborovým ohněm narazí naše skupinka na mandaloriánskou hlídku. Ta dovede dobrodruhy k mandaloriánskému vůdci, který jim dá za úkol vyhodit něco do vzduchu. Kromě toho musíte splnit ještě několik dalších bonusových úkolů, aby vám Mandaloriáné poskytli pomoc.

7. Nová schopnost

V džungli vás Kreia na severovýchodním průseku naučí novou schopnost Síly „trik bestie“. Tábor B13 leží v severozápadní oblasti. Dobrodruzi tu odpálí pomocí zápalek nálož, přemohou útočící bestie a ukryjí všechny miny. Zpráva o tom Mandaloriána potěší a za to vám dá další část světelného meče – držák zaostrřovacího zařízení. Pokud dosáhnete ještě dalších úspěchů v ostatních bonusových misích, povolí vám dokonce i volný let na planetu Iziz.

IZIZ

8. Nalezení Ghenta

Při vstupu do vesmírného přístavu obdrží skupina kromě víza také jeden velice důležitý dokument. Jakmile vstoupíte do západní části,

zaútočí na vás skupina nájemných lovců lebek. Rytíř Jedi posílí své spolubojovníky schopností Síly „rytířská udatnost“, zatímco budou výbuchy vašich granátů drtit nepřátelské řady. Kontaktní osoba Ghent žije v severozápadní části, ale narazíte tu pouze na jednoho občana, který vám řekne o Ghentově zatčení. Teď na vás bude čekat další skupina lovců lebek na stejném místě jako ta první. Po svém vítězství určitě nezapomeňte sebrat vízum do vesmírného přístavu.

9. Pátrací akce

Riiken, kterého najdete u věže v obchodní čtvrti, vám řekne o podezření z vraždy a odkáže vás na Kipha z hospody na západním náměstí. Po rozhovoru s ním vám budou v baru Xaart a Niko vyprávět o vražedné noci. Vedle jedné hromady odpadků na západním náměstí najdete porouchaného droida. Kíph ví, jak ho zase uvést do provozu. Potřebuje k tomu ovšem hlavu. Panar z hospody vás pošle za obchodním droidem 1B-8D (na západním náměstí). S hlavou se pak vraťte ke Kíphovi a potom jděte za Nikkem.



10. Úmluva Jediů

Po osvobození Ghenta vyhledejte v baru na západním náměstí Bekkel a kromě holodisků si od ní vezměte i dosud platné vízum. Jako důkaz své vděčnosti vám Ghent zprostředkuje setkání s Mistrem Jedi. Jakmile skončí bitka v baru, proboují si naši hrdinové cestu až ke kosmické lodi ve vesmírném přístavu. Nepřátele, kteří se vám přitom postaví do cesty, znehynbete a pak je zneškodnete pomocí svých schopností Síly. Mandaloriánský vůdce dovede skupinu ke kosmickému korábu Ebon Hawk.

NAR SHADDAR CECH BÁJEMNÝCH LOVCŮ LEBEK

11. Navázání kontaktů

Po boji s Visasem na palubě se naši dobrodruzi vydají na planetu Nar Shaddar. Tady vyhledají mechanika Tienn Tubba a promluví s ním. Na východ od garáže se povaluje bývalý nájemný lovec lebek Vossk a vypráví o pronásledovateli. Na jihu se zeptá Rathrin Vhek naší skupiny na nákladní loď. Buď mu loď předejte (LSP), nebo jejího původního majitele zabijte (DSP).

12. Obchod s Voggou

V oblasti doků se naše skupina dozví veškeré informace od předáka Fassy a pak vyhledá na severovýchodě Hutua Voggu. Ten vám dá za úkol vyřešit problém s nákladní lodí. Kromě toho na sebe také musíte upoutat pozornost ce-

BONUSOVÉ MISE Iziz

| Cíl | Obdržíte od/čas/místo | Průběh řešení |
|-----------------------------|---|---|
| Únik bestie | Samostatně/po rozhovoru lovcem bestii/vesmírný přístav (Iziz) | Po rozhovoru porazte bestii. Za pokus o odmítnutí odměny získáte LSP, při vyhrožování a požadavku na zvýšení odměny DSP. |
| Příkaz k zatčení | Mezisekvence/při vstupu do obchodní čtvrti/jižní vstup (obchodní čtvrt) | Několik vojáků chce unést novináře. Zamíchejte se do davu, abyste ho mohli osvobodit (LSP), nebo ho nechte a únosu nebraňte (DSP). |
| Víza do vesmírného přístavu | Terlyň/při prvním rozhovoru/jižní náměstí (obchodní čtvrt) | Matka a její dvě děti chtějí opustit planetu a potřebují proto platné vízum (LSP). O kus dál stojí Tolas, který vám za vízum nabízí hotové peníze (DSP). Kapitán Gormo z hospody na západním náměstí vám rovněž slíbí peníze, jestliže však chcete získat DSP, nesmíte peníze přijmout. U Sakarie (v hospodě) na vás čekají kromě krystalu do světelného meče ještě DSP. Agent Xaart (v hospodě) vám naopak přinese DSP. Kiph (v hospodě) zfalšuje osobní víza na otevřená, a to včetně víza, které patří lovcům lebek ze západního náměstí. Další otevřená vízum vlastní Bekkel (v hospodě). |

chu (bonusové mise). Kaalah-Nar, který stojí u vstupu na zábavní promenádu, vám vysvětlí aktuální volání. To však kromě toho může za 2000 kreditů vylepšit.

13. Zastrášení obchodníků s otroky

Jakmile vzbudí naše skupina poutníků dostatečnou pozornost, spustí se animovaná mezisekvence s obchodníky s otroky. Pak hrdinové osvobodí Ebon Hawk. Použijte Sílu, abyste zvýšili bojové schopnosti svých spolubojovníků. V úzkých chodbách vsadte alespoň na dva muže obrátit v boji zblízka. Kapitán obchodníků s otroky vám po své porážce zaplatí.

14. Mira a Hanharr

Než hlavní hrdina opustí loď a vydá se za Visquisem na jeho pozvání, musí nejdřív vyzbrojit Attona. Jakmile pak Jedi vstoupí do doků, seznámí se podle svého zaměření buď s Mirou, nebo s Hanharrem. Krátce nato je Atton nucen bránit se v baru proti dvojčatům lovců lebek. Je nezbytné, abyste použili bojový štít pro boj zblízka a zabarikádováli se za nějakým stolem. Tak si udržíte obě útočnice v bezpečné vzdálenosti od těla, zničíte jejich štíty, a téměř se nevystavíte nebezpečí.

15. Setkání s Visquisem

Jakmile se objeví Mira, setká se s Visquisem ve východním křídle Jekk Jekk Tarru. Po další mezisekvenci vstoupí náš hrdina sám do plynové komory a probouje se až k soukromé místnosti na východě. Mimosmšťany, kteří tu na něj zaútočí, vyřadí z boje pomocí schopnosti „znehynující pole“. V tunelech pak dojde až k bezpečnostní bráně nacházející se na severu od výchozího bodu.

GOTŮV ÚKRYT

16. Aréna

Po přepnutí na postavu Miry se musíte okamžitě bránit proti Wookiovi. Mira aktivuje štít pro boj zblízka a pak vyláká protivníka na miny. Na blasterové pistoli nastaví „rychlopalbu“. Tímto způsobem pak také zneškodní bestie,

které se objeví po vítězství. Jestliže ztělesňujete postavu „zlé vlasatice“, je boj zblízka tou správnou taktikou. Jedna z mrtvol má u sebe přístupovou kartu k bráně. Tou Mira/Hanharr otevře Arénu a vydá se do západní místnosti. Mira přitom bude spoléhat na svůj talent v plnění, Hanharr naopak na své meče. Zde pak postava otevře oba únikové tunely. Náš hrdina (nebo případně hrdinka) teď může zneškodnit zbylé příšery a vstoupit do Arény.



17. Krádež karty

Jakmile ovládáte T3-M4, přihlaste se u C7-M3 a pak u C6-E3. Droid zneškodní hlídače u dveří, vjede do další místnosti a následujícím způsobem otevře přepážky: 1. prostřední blok proti směru hodinových ručiček, 2. pravý blok ve směru hodinových ručiček, 3. levý blok proti směru hodinových ručiček. Za nimi se nachází životně důležitá karta. Na zpáteční cestě se ještě váš udatný droid postará svými iontovými zbraněmi o nájemné lovce lebek HK-50. Šasi z HK si pak T3-M4 vezme s sebou.

18. Shromažďování programů

Oba členové skupiny, kteří se vydají na Gotovu jachtu, seberou ve výchozím bodu droidovi „vypínací program“. Velitelé Gotů ve vedlejší místnosti vezmou tabulku s kódy. Potom nahrajte do nejbližší konzole „vypínací“ program, zadejte do něj kódy z tabulky, a tím se vám podaří vypnout izolační buňky. Na jihovýchodě leží buňky, do nichž může počítačový hacker ukrýt střelecké kódy droida. Tak deaktivujete kanóny.

19. Záchrana hrdiny

V bezpečnostní konzoli na jihu najde naše skupina program sloužící k „přetížení“. S jeho pomocí můžete přetížit střelecké věže. Jedí se zastaví ve východní místnosti, kde se také nachází kód k přerozdělování energie. Pak se musí znovusjednocená skupina probít na západ k mostu, aktivované miny zneškodní některý z pyrotechnických specialistů. Alternativně se může Mira připlížit k mostu, ukrást kódy ze zásobníku, a vypnout tak minová pole. Na můstku použijte energetické kódy, abyste deaktivovali maskování jachty, a potom se vraťte zpět na Ebon Hawk.

NÁVRAT NA ONDERON/DXUN HROB V DŽUNGLI

20. Vytvoření útočné jednotky

Do této skupiny určitě zařadte jako technika Bao-Dura. Hned v prvním tunelu bude mít práci s přemostovacím kódem, s jehož pomocí deaktivujete senzor u východu. Také nouzový generátor elektrického proudu, který se nachází za ním, vyhodí Bao-Dur do povětří. Potom celá skupina doběhne do tábora uprostřed mapy, kde se technik dostane do počítače, aby zaměřil děla na nepřátelské Sithy. Potom hrdinové zaútočí přes rampu na hrob. Oba Lordy můžete snadno zneškodnit pomocí schopnosti „vlna Síly“.

21. Hledání podpory

Uvnitř vyhledá skupina nejprve jihozápadní místnost, v níž opraví lékařského droida. Potom zprovozní Bao-Dur starý terminál (Modul C). V jihovýchodní místnosti budete mít k dispozici kromě dalšího terminálu (násobení, odečítání, sčítání, násobení) ještě jednoho droida, kterého můžete opravit a získat na svou stranu. Rytíř Jedi se nyní buď poddá temné Síle (DSP), nebo ukáže svou silnou vůli (LSP).

BONUSOVÉ MISE NAR SHADDAR

| Cíl | Obdržíte od/čas/místo | Průběh řešení |
|--|---|--|
| Vměšování | Samostatně/po přistání na Nar Shaddar/chodba před přistávací plochou (místo přistání uprchlíků) | Pomozte uprchlíkovi (LSP), nebo jeho vydírání ignorujte (DSP). |
| Air-Speeder | Samostatně/po zlikvidování Serrecova gangu/východní oblast (oblast uprchlíků) | Budete potřebovat následující součástky: navigační interface (kontejner v Tubbově garáži), řídicí klapky z kontejneru (severovýchodní část doků) a kryogenické energetické buňky od Lasavvou (v docích). Práce provede buď T3-M4, nebo Bao-Dur. |
| Obstarání droidů | TT-32/po rozhovoru s Tubbem/garáže Swoop biků (místo přistání uprchlíků) | Droid IT-31 má u sebe důležité plány motoru. Jeho majitele Kodina na severovýchodě od garáže přesvědčíte, pokud máte vysoký počet bodů přesvědčovací schopností a pokud mu samozřejmě nabídnete výhodnou cenu. Osvědčí se však i vyhrožování (DSP). TT-32 se však za tuto námahu vyplatí. Zlí hoši ho však ještě budou vydírat. |
| Útok ze zálohy | Samostatně/po vstupu do jihovýchodních prostor/ /místo přistání uprchlíků | Tady se určitě nevyhnete boji, čímž na sebe upoutáte pozornost cechu. Protivníci však nepředstavují žádný velký problém. |
| Obchodní válka | Oondar/při prvním rozhovoru/východní strana (přistávací plošina na místě přistání uprchlíků) | Obchodník nabídne skupince za zneškodnění své konkrentky (DSP) skvělou slevu. Jestliže v tomto konfliktu pomůžete Geedě, získáte LSP. Po stabilizaci situace na Onderonu a Dantooinu bude Geeda prodávat skvělé zboží. |
| Rutumovy dluhy | Samostatně/při setkání s Rutumem/severovýchodní oblast (místo přistání uprchlíků) | Členy cechu buďte přemluve (LSP), nebo jim něco nalžete (DSP), abyste pomohli Rutumovi ze šlamastyky. Oba způsoby však vyvolají hodně rozruchu. |
| Lupova výhoda | Lys/při prvním rozhovoru/Swoop galerie (místo přistání uprchlíků) | Přijměte Lysin návrh sabotovat swoopového droida. Díky přemlouvání nebo výtečným znalostem práce s počítačem přenechá Lys hrdinovi přístupové kódy. Ten použije konzoli ve vedlejší místnosti, prozkoumá nepravdivosti v droidovi a pak zadá kód pro sebezničení. Lys vás za tuto akci odmění 2000 kredity. |
| Nový zdroj energie | Viz „Bonusové mise Telos (pokračování)“ | Po vyřešení problému s Gotem souhlasí Vogga s dodávkami na Telos. |
| Voggova skupina | Samostatně/po přilpžení/jihozápadní ubikace (v docích) | Hrdina s vyvinutým talentem pro plížení se nepozorovaně přiblíží k oběma gangsterům a vyslechne plán na okradení Voggy. V baru na zábavní promenádě kupte láhev jumového džusu. Vedle výčepu verbuje pro Voggu, který pak usne, námořníky služebnice, která je zde v roli tanečnice. Hrdina využije tuto šanci a naplní misky na vodu Kathových psů jumovým džusem, a obě zvířata tak zlikviduje. Nyní je cesta do pokladnice volná. |
| Náladový kapitán | Člen posádky Lunar Shadow/při prvním rozhovoru/ /jihozápadní ubikace (v docích) | Posádka vás požádá, abyste přivedl kapitána z baru Jekk-Jekk-Tarr. To se vám podaří buď s důchací maskou, nebo později v roli Miry. Alternativně můžete zkontaktovat posádku s Odiseem (oblast uprchlíků), za což získáte LSP - o jednoho nezaměstnaného pilota bude míň. |
| Experiment s dodávkou | Vědec Bith/při prvním rozhovoru/jihozápadní ubikace (v docích) | Přijměte objednávku s dodávkou a vydejte se k pylonu 3 (v docích). Zde najde skupina mrtvolu a nepřátelsky naladěného droida. Ten však při zpáteční cestě k vědci beze stopy zmizí. |
| Galaktické sjednocení | Lootar/při prvním rozhovoru/jihozápadní ubikace (v docích) | Lootra se domnívá, že jeho žena je v uprchlickém táboře. Jestliže chcete další DSP, udělejte s ním krátký proces. Hodní Jediové odstraní strážu u vchodu do oblasti uprchlíků a potom informují Aaidu, která žije ve velké hale (LSP). |
| Pzaaková herna: Gareidi | Twik'Gar/při setkání/východní vstup (zábavní promenáda) | Hrdina přijme mini-misi, přestože máte silné tušení, že může dojít k přepadení ze zálohy. Ovšem strážný před Pzaakovou hernou (na zábavní promenádě) nejdříve odmítá vpustit skupinu dovnitř. Od Kaalah-Nara u vchodu do východního sektoru si vyzvedněte heslo. Jestliže chce hrdina získat DSP, vyláká ubohého Gareidho ven, nebo ho přemluví k dobrovolné porážce ve hře. |
| Pzaaková herna: S4-C8 | Samostatně/při prvním rozhovoru/Pzaaková herna (zábavní promenáda) | S pomocí opravářských znalostí a práce s počítačem osvobodíte droida od jeho závislosti na hře. Před samotným zásahem však prozkoumejte obal. To vzbudí pozornost u pašeráckého cechu. |
| Pzaaková herna: Dahnis | Samostatně/při prvním rozhovoru/Pzaaková herna (zábavní promenáda) | Abyste porazili konkrentku, musíte buďto dolézat za Dahnisem, nebo nechat hrát Attona. |
| Pzaaková herna: Šampion | Šampion/po vítězství nad S4-C8, Garedim a Dahnisem/Pzaaková herna (zábavní promenáda) | Šampion se objeví, když přemůžete nebo přelstíte tři jiné soupeře. Také jeho můžete přemluvit, aby se nechal porazit. Za to vám věnuje hrací karty. Skupina navíc vzbudí značnou pozornost. |
| Fassova nákladní loď | Fassa/na dotaz/před pylony (v docích) | Fassa prosí hvězdné poutníky, aby dopravili do doků nákladní kosmické lodě. Převeďte pomocí konzole vedle Fassy energii do pylonu 2. Pak přiřadte prostřednictvím terminálu nákladním lodím následující priority: 1. Silver Zephyr, 2. Alakandoor, 3. Toorna's profit. |
| Přetížený lthorián/ /přesné množství energie | Fassa a Lassavvou/při prvním rozhovoru/před pylony a jihozápadními ubikacemi (v docích) | Fassa vám řekne o nedostačujících zásobách energie. Buďte nabídněte Lasavvoui svoji pomoc, anebo vymáhejte poplatky (200 kreditů). Až budete připraveni, popovídejte si s Fassou. Ten vám dovolí utratit poplatky za několik energetických buněk. Lasavvou je nadšen a rovněž vám věnuje jednu energetickou buňku. |
| Nosič náказы | Gabriel/na dotaz/hala (oblast uprchlíků) | Geriel je nemocný. Buďte ho vyléčíte (LSP), nebo zabijte (DSP). |
| Starosti uprchlíka | Hussef/při prvním oslovení/hala (oblast uprchlíků) | Uprchlíci potřebují víc prostoru. Rytíři Jedi, již se přiklonili k temné straně Síly, přesvědčí Hussefa o bezvýhodnosti situace (DSP). Stateční hrdinové vyhledají Serrecův gang na východě a pokusí se ho přesvědčit, co sice vyústí v boj, ale problém se vyřeší. Saqueshe přesvědčete tím, že mu řeknete o Gerielově nemoci. Také zde povede boj ke zdárnému řešení problému. |
| Prodej Huttuům | Nadda/při prvním oslovení/hala (oblast uprchlíků) | Cech unesl Naddasovu dceru. Dívku od Sequeshe vykupte (LSP). Kdo má temnou duši, přijme Saqueshův návrh a vynutí si peníze od matky (DSP). Tím se dodatečně obohatí. |
| Hledání možné cesty | Kahranna/při prvním oslovení/hala (oblast uprchlíků) | Dáma shání nějaký způsob dopravy. Nejdříve můžete vyšroubovat cenu co nejvýš a pak ji podvést (DSP). Chcete-li však získat LSP, zeptejte se po návštěvě Gotovy jachty dokařského mistra Fassy, zda by neměl nějaké volné místo pro cestující. |

BONUSOVÉ MISE DANTOOINE

| Cíl | Obdržíte od/čas/místo | Příběh řešení |
|------------------|---|---|
| Vybavení farmy | Suulru/při oslovení/západní chodba (Khoonda) | Jorran se ukrývá v severozápadní místnosti sklepení enklávy Jediů. Jakmile zneškodníte nedalekou příšeru, odváží se vylézt. Buďte ho nechte jít, abyste mu mohli později celou záležitost objasnit, nebo ho zlikvidujte (DSP). Jestliže zůstane Jorran naživu, budete mu později moci sebrat v táboře sběračů šrotu modulátor a předat ho Suulruovi (LSP). |
| Výměna stráží | Modrul/při prvním rozhovoru/západní chodba (Khoonda) | Poté, co přijme hrdina úkol, popovídá si se Zherronem (na Khoondě) a získá si jeho důvěru. Ještě než předá zprávu Dopakovi, prozradí novinku Adareovi. Dopak se zdržuje ve východní části dvora enklávy Jediů. Později se Modrulovo podezření vysvětlí. |
| V jeskyních | Zherron/při prvním rozhovoru/hlavní sídlo milic (Khoonda) | Vydejte se vchodem na jihovýchodě plošiny do křišťálové jeskyně a dostaňte se až do její nejsevernější části. Ahrnell, který se zdržuje na jihovýchodě labyrintu, má speciální pachovou návnadu. Jestliže mu ji seberete, získáte DSP. Na severu porazíte matriarchu Kinrathů, abyste zmožnili reprodukci dalších Kinrathů. V jedné formaci křišťálů objeví hrdina svůj osobní křišťál. |
| Hledání senzoru | Saedhe/při prvním rozhovoru/místo zřícení (plošina Khoondy) | Hledané atmosférické senzory se nacházejí v první hromadě sutí těsně za vchodem do křišťálové jeskyně. Za tento nález můžete získat až 4000 kreditů. |
| Neklidní duchové | Davaala/při prvním rozhovoru/tábor sběračů šrotu (dvůr enklávy Jediů) | První mrtvola leží v severní místnosti sklepení enklávy Jediů, druhá na jihu. Zde najdete také testament. Buď ho změníte ve svůj prospěch (DSP), nebo jej neporušený doneste Davaalovi. Řekněte si za tuto vykopávku o odměnu (LSP). Také Zherron (na Khoondě) přijme testament, zbylé předměty však skupině ponechá (LSP). |

22. Vítězství nad Sithy

Otevírací mechanismus k bráně v centru najdete v severozápadní místnosti společně s polem temné energie. Za branou čekají tři silní Sithové. Naše trojice se musí soustředit vždy pouze na jednoho protivníka, zbylé dva dá k ledu Jedi pomocí schopnosti „vlna Síly“. Po vašem vítězství se objeví vůdce Mandaloriánů.

PALÁC

23. Útok na palác

Skupina sestávající z hlavního hrdiny, Kreiy a droida-technika ochromí shromáždění protivníků pomocí schopnosti Síly „znehybňující pole“ nebo „vlna Síly“ a potom přejde na boj muže proti muži. Gotova schopnost „zničit droidy“ se postará o nepřátelské plechovky. Severozápadním východem pak pokračujte k nebeské rampě, kde pomocí kontrolních ovladačů na střelecké věži vypněte první energetický štít. Ochotní spolubojovníci získají v kasárnách podporu pro další boj. Energetické pole na severozápadě zneškodněte pomocí světelného meče.

24. Vypnutí bezpečnostních protokolů

V paláci zaútočí naše skupinka na bezpečnostní komplex na jihozápadě, aby buď osvobodila kapitána Riikena (LSP), nebo aby ho zabila (DSP). Prostřednictvím terminálu otevřete všechny bezpečnostní dveře, vypněte všechny energetické cely a obejděte primární bezpečnostní protokoly. Hackera buďte zatkněte, nebo ho zabijte (DSP). Na severovýchodě je skladiště, v němž se nacházejí skvělé věci, heslo ke dveřím je 66, 45, 39. Jediové si popovídají s důstojníkem ve vedlejší místnosti a předají mu kódy.

25. Mistr Kavara

V předsíni trůnního sálu musí trojice bojovat proti příšeře. Pomocí schopností Síly vylepšete své vlastnosti a obkličte protivníka, abyste mu způsobili co největší škody. Potom si popovídejte s Vaklu, přenechejte ho vládkyni a přimluvejte se za řádný soud (LSP). Temné povahy naopak mistra Kavara pomocí stimulací přemohou a vládkyni zavraždí.

DANTOOINE

26. Osvobození Vrooka

Po přistání vyhledá skupina administrátorku Adare v Khoondě a informuje se o Vrookovi. Adare vás odkáže do ruin a otevře bránu. V archivu Jediů ve sklepení Enklávy najde náš hrdina datapad, který ho dovede ke křišťálové jeskyni. Tam osvobodíte mistra Jedi, opustíte jeskyni a narazíte na vůdce žoldáků.

27. Slabé/silné stránky obrany

Temné povahy přijmou nabídku sabotovat prostřednictvím terminálu v Khoondě střelecké věže a deaktivovat miny. Také sabotáže v zátoce droidů nebo na ošetřovně usnadní pozdější ofenzivu. Potom se setkáte s Azkulem a zaútočíte. Mistr Vrook již pro vás neznamená žádné vážnější nebezpečí, ale doporučujeme zaútočit v „Makashi“ stylu.

28. Naverbování

Jestliže jste opravdový Jedi, návrh odmítněte, přemozte útočící žoldáky a pak si popovídejte s Adare, která vám dá přístupovou kartu. Vaše skupina pak pro Zherona naverbuje Dillana a Akkere (na plošině Khoondy), Suulru (v Khoondě) a Jorrana (dvůr Enklávy). Kromě toho realizuje ještě další opatření k obraně a potom se

opět přihlásí u Zherona. Boj proti žoldnům tak bude snadný.

KORBIAN MISTR VASH

29. Otevření bran

Cesta vede od místa přistání rovnou k sithské Akademii. Mrtvolky v údolí prohledejte pouze v případě, že se budete chtít pustit do boje se silnými příšerami, a získat tak nějaké body za zkušenost. Na jihozápadě budovy stojí studentský terminál. Vytvořte na něm nové uživatelské konto (ID: 3401726-B853S500X001), otevřete knihovnu pro první stupeň a potom absolvujte test prvního stupně (1. Freedom Nadd, 2. 20, 3. Gizka, 4. Lžu vždycky, 5. Vášně – Síla – Moc – Vítězství). Nyní může hrdina spustit i test druhého stupně. Kromě toho najdou dobrodruzi na této úrovni také thoriové nálož.

30. Setkání s Darthem Sionem

Aby mohl hrdina otevřít bránu na konci chodby, musí absolvovat bojovou sekvenci v tréninkovém prostoru na jihovýchodě. Za ní leží mrtvola Mistryně Vash a vedle ní datapad. S jeho pomocí se dostanete do počítače, otevřete přední dveře a v prostřední hale narazíte na Siona. Použijte proti němu bojový styl „Makashi“ a pošlete proti Sithovi i své kamarády. Jakmile se ohlásí Kreia, dá se skupina na ústup.

JEDIHO HROBKA

31. Malakův fantom

Jediové a Sithové s extrémně vyvinutým smyslem po orientaci mají schopnost objevit tajnou

hrobku. Proto se skupina vydá do Shyracké jeskyně v severní části údolí. Na severovýchodě jeskyně je vchod do hrobky, za nímž vás čeká boj s Malakovým fantomem a několika rytíři Jedi. V boji se soustředíte hlavně na Malaku, protože po jeho smrti ostatní fantomy zmizí.

32. Revanův fantom

Dále na východě čeká na našeho hrdinu zkouška svědomí. Budto zneškodníte miny, nebo poběžíte v čele skupiny, abyste získali LSP. Nebo skupinu pošlete přes miny (DSP). Na severovýchodě narazí Jedi na další vize. Jestliže chce získat LSP, bude bránit Kreiu, pokud chce DSP, připojí se ke zbytku skupiny. Ovšem teprve pokud budete v dalším rozhovoru nečinní a přemůžete všechny protivníky, otevřou se dveře v sousední chodbě. Za nimi porazíte Revanova fantoma a pak budou všechny skvěle předměty v místnosti vaše.

NÁVRAT NA DANTOOINE A TELOS

OFENZIVA SITHŮ

33. Boj proti Atrisi

Protože hrdinové již našli všechny nezávěsné mistry Jedi, vrátí se zpátky do nově vybudované enklávy Jediů na planetě Dantooine. Podle svého zaměření získáte při konfrontaci s bývalým členem rady Jediů velkou schopnost Síly. Pak pokračuje vaše cesta k Atrisině tajné Akademii Jediů na planetě Telos, kde ji musíte porazit v boji. Podle rozhodnutí, zda Atris ušetříte či nikoliv, obdržíte LSP nebo DSP.



34. Telos pod palbou

Stanice Citadela se brání proti těžkým útokům Sithů. Promluvte si s poručíkem Grennem a potom se probijte do zábavní oblasti 081. Díky tomu, že se mezitím zcela rozvinuly vaše schopnosti Síly, nebudou pro vás Sithové představovat žádné vážné nebezpečí. V zábavní oblasti vyžene hrdina všechny protivníky z TSF centrály na západě a pak se vydá na jih, kde se setká s ostatními bojovníky. Rozhodně si odsud nepameneňte vzít s sebou Visase, abyste nepřišli o speciální část hry!

RAVAGER

35. Instalace výbušnin

Skupina umístí na lodi na čtyřech důležitých místech celkem čtyři protonová jádra. Nepřátele, kteří se objeví cestou, zneškodněte prostřednictvím masových schopností Síly, jako je „ochromující pole“ nebo „vlna síly“. První tři nálože umístí hrdina na jihozápadě (1x) a na jihu (2x). Protože však cestou došlo ke ztrátě jednoho jádra, musí si skupina obstarat nové na severu prostřední části lodi. Na jihovýchodě získá Visas po krátké mezisekvenci novou Sílu. Poslední jádro pak umístíte na severovýchodě.

36. Darth Nihilus

Dále pokračují hrdinové směrem k mostu, kde se postaví proti Darthu Nihilovi. Oslabte ho již při rozhovoru tvrzením, že Kreia lhal. S pomocí svých dvou souputníků se vám pak podaří Nihila snadno a rychle přesvědčit. Jakmile však jeho síla klesne na polovinu, musí Visas přerušit spojení. Jen tak dokážete tohoto protivníka definitivně zneškodnit. Jestliže si pak vezmete Nihilovu masku, získáte další body Síly.

AKADEMIE

37. Remote

Po opuštění Ravageru bude skupina nucena opět nouzově přistát. Zde přepněte Bao-Dura do role létajícího droida Remote. Vaším úkolem je zachránit ze zřícené kosmické lodi Republiky motorová jádra a potom tam aktivovat konzole. První dvě jádra leží na této plošině na severovýchodě a jihozápadě, zbylá dvě najdete na spodní úrovni (v Hlubinách) na východě a jihozápadě.

38. Nebezpečný protivník

Jakmile budete zase řídit postavu hrdiny, vydejte se k severnímu východu z Hlubin, abyste se dostali do Akademie. Cestou potkáte na západě obrovskou příšeru. Ochromte ji pomocí svých schopností Síly. Pokud to není možné, zrychlete hrdinu pomocí schopnosti „rychlost Síly“ a zneškodněte monstrum z dálky granáty nebo střelnými zbraněmi. Jestliže jste stoupencem světlé strany Síly, budete muset v roli Miry přemoci Hanharra, který hlídá před východem. Také zde je potřeba, abyste si drželi Wookieho co nejdál od těla. Na svou ochranu používejte štíty pro boj zblízka.

39. Konec Dartha Siona

V Akademii projděte východní a západní křídlo, abyste se dostali na západě ke vchodu k jádru. Před vchodem se vám postaví do cesty Darth Sion. Také jeho můžete oslabit rozhovorem (1. Není nutné bojovat. 2. Kreia tě zneužívá.). Jestliže odolá vašim schopnostem Síly, použijte na svou ochranu co nejsilnější štíty pro boj zblízka. Potom ho nejnáze zneškodníte v boji tělo na tělo.

40. Poslední souboj

Poslední protivník v osobě Dartha Trayi na vás čeká v jádru. Po osvětlujícím rozhovoru se starou dámou vás čeká boj. Abyste protivnici přemohli, nasadte v prvním kole speciální útočné síly. Ve druhém kole však bude mít Traya podporu světelných mečů. Budto si držte pomocí schopnosti „vlna Síly“ nepřátele od těla, nebo je postupně lákejte za sebou a po jednom je pak zneškodněte. Jakmile však zneškodníte Trayu, zmizí i světelné meče. Tímto jste vy i vaši přátelé ve zdraví a úspěšně prožili toto vesmírné dobrodružství. Gratulujeme!

CHRISTOPH SÖCHTING
05G0242