

# SW: Knights of the Old Republic II

## – The Sith Lords (1. část)



Žádné vzpomínky, ale celá řada misí – s naším kompletním návodem k RPG hře od firmy LucasArts zvládnete všechny úkoly.

Ztráta paměti bude zřejmě v budoucnosti pravidlem: také v pokračování úspěšné hry *Knights of the Old Republic* od LucasArts si z počátku hrdina nemůže vůbec na nic vzpomenout. Díky našim detailním tipům k hlavnímu ději i bonusovým misím ale rychle získáte svou původní Sílu. Podle vlastní volby pak absolvujete úkoly, za něž budete získávat body buď za světlou (LSP), nebo temnou stranu Síly (DSP). Hodně zábavy při průzkumu galaxie!

### EBON HAWK – PROLOG

#### 1. Servisní sada vytvořená „na koleně“

T3-M4 najde do komunikační místnosti a se sondou připojí do systému počítače. Tak propojí mechanismus vzduchotěsných přepážek. V hlavním nákladovém prostoru najde droid kromě přístupové karty ještě sondy a části strojů. S pomocí těchto předmětů prozkoumá všechny zásobníky v nákladovém prostoru, opraví 3C-FD a přidělí mu bezpečnostní konzole. Zatímco se jeho nový plechový kamarád zabývá dveřmi od garáže, zajede T3-M4 do dílny, aby tam na ponku vyrobil „sámo dómo“ servisní sadu.

#### 2. Oprava hyperpohonu

Oba droidští kamarádi se nakonec vydají výtahem na vnější plášť lodi Ebon Hawk. Venku posbírají všechny součástky z průzorů, všechny miny a výbušnou náplň. Pomocí drátů, které se jen tak volně povalují kolem, se vám podaří propojit uzávěr kóje. Až budete opět zpátky na palubě, bude mít nyní T3-M4 přístup do kóje řídicí paluby. Tady najde další součástky a plamenomet. Pomocí výbušné náplně vyhodí do povětří uzávěr a strojovny a opraví hyperpohon. Potom podle hvězdné



mapy Ebon Hawku doletí na neďalekou vesmírnou stanici Peragus.

### STANICE PERAGUS PALUBY STANICE, ČÁST 1.

#### 3. Setkání s Kreiou

Prostřednictvím konzole, která se nachází v lékařské laboratoři, odemkne hrdina dveře. Potom navštíví ošetřovnu, kde prohledá mrtvoly. Po rozhovoru s Kreiou otevřete pomocí plazmového hořáku přepážku bránící vstupu jihozápadní haly. Na cestě k nouzovému východu narazí náš Jedi na porouchané důlní droidy, které musí přemoci. Nejúčinnějšími zbraněmi v boji



proti nim jsou prostředky mocné Síly z řady „znehynění droidů“ a iontové zbraně. Počítač v bezpečnostní místnosti obsahuje zajímavé lodní deníky. V sousedním skladu pak najde náš Jedi generátor maskovacího pole, s jehož pomocí se proplíží kolem droidů v komunikační místnosti.

#### 4. Osvobození Attona

Zde hrdina zmáčkne na administrativním počítači spojovací vypínač od přepážky a pak vypne také droidy. Ve vězení potká Attona, z něhož vyráží některé otázky. Potom ho buď osvobodí (příčemž získá body za světlou stranu Síly LSP), nebo ho nechá hnit dál ve vězení (DSP). Pomocí administrativního počítače znovu aktivujete T3-M4 v hangáru 25.

#### 5. Otevření nouzového východu

Droid prohrabe všechny kontejnery, které jsou zde k dispozici, a pak se vydá k nákladnímu výtahu. Nepřátelské roboty může na krátkou dobu zneškodnit pomocí Síly „znehynění droidů“. Na dolní plošině pak získá T3-M4 datapad a několik min. S nimi se pak vrátí zpět do východního bodu. S pomocí nashromážděných komponent opraví droid terminál v hangáru a vyhodí do vzduchu přepážku od bezpečnostního skladiště. Zde leží vedle potřebné počíta-



### BONUSOVÉ MISE PROLOG

Cíl	Obrázíte od/čas/místo	Průběh řešení
Léčení hrdiny	Tutoriál/po vstupu do hlavního nákladového prostoru/hlavní nákladový prostor	Posbírejte lékárníčky z ošetřovny, a můžete s nimi vyléčit hrdinu.

## BONUSOVÉ MISE NA STANICI PERAGUS

Cíl	Obdržíte od/čas/místo	Průběh řešení
Objasnění vražd na ošetřovně	Samostatným čtením lékařských protokolů/ošetřovna (administrativní podlaží)	Před začátkem boje se zeptat protokolového droida v hlavní centrále.
Poznání dějin galaxie	Kreia/prohledáním mrtvých těl/márnice (administrativní podlaží)	Zeptat se Kreii po útěku ze stanice Peragus na mandaloriánské války.
Poznání novějších dějin	Kreia/prohledáním mrtvých těl/márnice (administrativní podlaží)	Prohlédněte si protokoly v konferenční místnosti na Harbingeru. Po útěku ze stanice Peragus si popovídejte s Kreiou a T3-M4.
Rekonstrukce HK-47	Samostatně/útěk ze stanice Peragus a rekonstrukce deaktivovaného HK-47/Ebon Hawk	Po boji proti HK-50 v hlavní centrále (v administrativním podlaží) seberte vokabulátor a zapojte ho. Co dělat dál, se dozvíte ve druhé části našeho návodu.

čové sondy také mnoho různých dalších potřebných předmětů. Pomocí počítačových sond otevřete přes terminál v hangáru blízké tlakové dveře. Jimi se dostanete do části s pohonnými látkami, kde T3-M4 otevře pomocí terminálu nouzový východ. Náš hrdina jej nyní může použít. Předtím však musí v rozhovoru s Attonem získat buď LSP, nebo DSP.

### 6. Důl

V dole se to nepřátelskými roboty jenom hemží. Nejdříve zneškodněte hlídací droidy a pak důlní droidy, jinak se budou neustále opravovat. Před parou vás ochrání energetický štít. Pomocí řídicího pultu uprostřed mapy spustí hrdina všechny energetické štíty a bude s droidy manipulovat. Na jihu na vás čekají potřebné upgrady, přepážku otevřete pomocí plazmového hořáku. Pak vyjedte nahoru turbovýtahem, který se nachází v jihovýchodní části.



### 7. Reorganizace hlasového protokolu

Popovídejte si s protokolovým droidem o místě pobytu důlních dělníků (LSP/DSP – podle vaší volby). Pak si ve vedlejší místnosti vezměte senzor na zjišťování akustického tlaku a pře-

mluvte HK, aby imitoval hlasové kódy. Také propojení obou lodních deníků z kontrolní stanice (na palubě s pohonnými látkami) a z bezpečnostní stanice (na administrativní palubě) se smrtelnými výkřiky (HK protokolový droid) vede k úspěchu. Tím se vám posléze podaří odemknout přepážku od kontrolní stanice. V administrativní části si hrdina popovídá s Attonem o důlních dělnících (LSP/DSP) a pak se vrátí na skladištní palubu. Tady najde v západní části kosmický skafandr, v němž se vydá ven do otevřeného vesmíru. Po mezisekvenci pak vstoupí do části s ubikacemi.



### 8. Ubikace

Automatický hasič požáru v průchodu zneškodní hrdina z bezpečné vzdálenosti laserem. Pomocí konzole s kontrolními hodinami v severní chodbě se mu podaří aktivovat odvětrávání a otevřít nouzový východ. Alternativně také na ochranu před jedovatými výparny můžete použít plynovou masku. V logovém terminálu západních ubikací najde Jedi kódový symbol, který doplní hologem, který se nachází v nedalekém administrátoru. Dva další hology a paše-rákový úkryt najde ve východní ubikaci. Dveře k poslednímu úkrytu ovšem musíte otevřít pomocí miny.

### 9. Boj proti HK-50

Na jihovýchodě zakopne náš protagonist o Coorta a jeho lodní deník. Pomocí konzole se podívá na poslední zápis v něm a pak zadá kód (7, 5, 13, 17, 3). Výťah ho zaveze na administrativní palubu, kde se k vám připojí Kreia. Nezdvořilí hráči ho však pošlou do háje a získají za to DSP. Ovšem v hlavní centrále se našemu triu postaví do cesty protokolární droid HK. Nejprve odstraňte z cesty pomocí Silového posunu

plovoucí miny a teprve potom zneškodněte iontovými granáty ocelového obra. Za vítězství si vezměte vokabulátor a pokračujte na palubu Harbingeru.

## HARBINGER

### 10. Hvězdné mapy

Sithské vrahy porazíte nejspíše tak, že je nejprve omráčíte pomocí Síly a pak je teprve zabijete. V konferenční místnosti najdete zajímavé záznamy z lodního deníku. Potřebné hvězdné mapy objeví naše skupina v palubním počítači na můstku, který leží v západní části. V obytné části si náš hlavní hrdina vezme z truhly ve své bývalé kajutě datapad a náramek. Na zdravotní stanici vsune pad do konzole, zkontroluje zprávu a může použít nádobu na léčení. Turbovýťah na východní straně vás zavede na palubu se strojovnou.



### 11. Útěk z Harbingeru

Nyní se postaví Kreia na odpor neznámému Sithovi. Další dva naši bojovníci pokračují do skladiště, kde otevřou pomocí servisní konzole přepážku k iontovému pohonu. U něj pak najde naše dvojice ještě další konzole. S její pomocí otevřou servisní prostor a uprchnou pohonnými tryskami.

## PALUBY STANICE, ČÁST 2.

### 12. Oprava vrat od hangáru

V tunelu za T3-M4 se nachází důležité vedení, které s sebou později budete určitě muset vzít. S pomocí pohotovostní stanice pro případ nou-

ze, která se nachází na rampě, se našim třem hrdinům podaří vypnout silové pole a pak se proboují do hangáru. Uvnitř vymění droid porouchané vedení od kontrolního terminálu, čímž se otevře přepážka.

## 13. Obrana proti Sithům

Na cestě k nákladní kosmické lodi musí skupina projít místností zamořenou plynem. Díky schopnostem opravit si věci a znalostem o počítačích je pro skupinu hračka pomocí kontrolního terminálu, který najdete na jihovýchodě, odvětrat plyn. Po vstupu na palubu Ebon Hawku musíte ještě nějakou dobu blížící se Sithy držet v šachu palubním dělem. Mířte na výbušné kontejnery. Podle toho, jakým způsobem podniknete svůj útek z pásma asteroidů, dostanete buď LSP, nebo DSP.



## EBON HAWK

### 14. Seznámení se spolubojovníky

Na Attonovu radu vyhledá náš hrdina Kreiu a popovídá si s ní. Podle toho, jestli a jak moc budou jeho odpovědi morální a pokorné, pak obdrží LSP nebo DSP. Potom ještě dostane také od Attona další LSP za čestné chování.

## TELOS STANICE CITADELA

### 15. Kde najdete výzbroj

Poté, co naše trio zneškodní atentátníka, přemístí se do oblasti 082 na východě. Tady dostane naše skupinka nabídku od Czorské společnosti a od Ithoriánů. Jakmile bude zrušeno vaše domácí vězení, obstarajte si z terminálu, který se nachází ve velké chodbě, mapu okolí. Takovéto terminály, které jsou zároveň rychlotransportéry na další paluby, najdete i ve všech dalších částech stanice Citadela. V hlavním stanu TSF zábavního modulu si dobrodruzi vyzvednou svou výzbroj, Ebon Hawk ovšem mezi tím zmizel. Máte pouze dvě možnosti, jak pokračovat dál v hlavní linii příběhu: buď přijmete zadání Czorské společnosti (DSP), nebo se přidáte na stranu mírumilovných Ithoriánů (LSP).

### 16. Ithoriánské mise

Ithoriáni mají své ubikace v západní části oblasti 082. Chodo dá naší skupince úkol, aby eskortovala jednoho droida. Ten se nachází v modulu

v docích. Krátce po příchodu na tuto palubu vám nabídnou dva czerské dělníci úplatek, vy ale odmítnete. Jakmile dorazíte k nákladní kosmické lodi, Czorkové na vás poprvé zaútočí a vy získáte modifikovaný blaster. Hrdina nakonec dopraví droida k Chodovi, a ten vám dá jako odměnu držák na baterie k laserovému meči.



### 17. Řešení problému na burze

Nyní má skupinka za úkol vyřešit problém s burzou. Avšak gangster před jejím hlavním stanem ve východní části oblasti 082 odkáže hrdiny na Luxu, kterou najdete v zábavním modulu. Ta po vás chce, abyste jí pomohli odstranit z cesty velitele Sluska, a ona vám za to na oplátku sjedná přístup do hlavního stanu. Gangster tedy vpustí skupinku dovnitř, avšak Slusk poštvě na naše hrdiny svoji ochranku. Jakmile si proboujete cestu ke Sluskovi, můžete odmítnout splnit Luxinu prosbu, ale pak s ní budete muset bojovat. Při tomto boji se skupina musí soustředit na jednotlivé protivníky, aby nepřátele rychle zdecimovala. Schopnost Síly omráčit nepřátele totiž přestane za krátkou chvíli působit. Po boji bude Slusk souhlasit, že dá Ithoriánům pokoj. Chodo vás odmění LSP.

### 18. Důkazy proti Czorkům

Naše trio nakonec shromáždí pikantní informace o Czorské společnosti. Corrun, kterého najdete v hospodě v zábavním modulu, se nechá jak podplatit, tak i snadno přemluvit. Opo Chano z departmentu B2 (ve východní části oblasti 082) vám za 2500 kreditů vydá průkaz. Peníze si předtím můžete vyzvednout i u Choda. S tímto průkazem se našemu hrdinovi podaří odvézt czorského přijímacího droida B4-D4. Ithoriáné ho pak přeprogramují tak, že bude umět lhát. Aby se droid dostal k datům v hlavního počítače v kanceláři Czorků, musí nejprve vyměnit ředitelku a pak ještě přemluvit hlídací droidy, aby se dali na šílený úprk. S ukradenými daty se pak vrátí k Chodovi. Po uzavření té-



to mise dostane náš rytíř Jedi kosmickou loď na palubě s doky a Chodo vyléčí část jeho schopností Síly.

### 19. Mise Czorků

Spolupráce s Czorky znamená jednoznačně ve shodě s jejich vlastními záměry ilegální činnost. Ředitelka Jana Lorso chce, aby hrdinové ukradli z doku nového droida Ithoriánů (Tip 16). Přijměte naoko tento návrh, ale ukradeného droida pak ve skutečnosti přinesete Czorkům (DSP).

### 20. Práce pro Luxu

Jako další úkol bude ředitelka chtít, aby skupinka úkladně zavraždila Slusku z burzy. O tom si hrdina popovídá s Luxou v hospodě (zábavní modul), která za to bude chtít dvě laskavosti: nejprve vyšle hrdinu ke zdravotnickému zařízení v západní části 082. Tady sesbíráte lékařský materiál, na terminálu odpovíte na dotaz a zbylé dva spolubojovníky vyšlete na pár minut pryč (pomocí volby v nabídce menu skupiny). Až bude hrdina sám, vydá se k obchodníkům se zbraněmi, kteří sídlí v apartmánu B3 (východní část 082), a zlikviduje je. To Luxu potěší a hned vám zadá další úkol. Tentokrát bude mít naše trio za úkol vymoci peníze z obchodníka s droidy Opo Chana, který sídlí ve východní části oblasti 082. Protože však Chan nemůže zaplatit, budete ho muset zabít, za což dostanete DSP.

### 21. Likvidace vedení burzy

Za vykonané služby zajistí Luxa našemu týmu přístup do hlavního sídla burzovních mafiánů (východní část oblasti 082). Postupujte stejně, jako byste byli na dobré straně, ale nejdřív se věnujte Sluskovi (pozor na děla!) a pak se braňte Luxe a jejím silným a nebezpečným přísluhovačům. V každém případě se vám za to Jana Lorso královsky odmění DSP. Při návratu do czorské kanceláře bude B4-D4 dobrodruhům vyprávět o útoku na firmu. Hrdinové se proboují až k Janě a budou požadovat svoji odměnu. Ředitelka je vděčná a obstará naši skupince kosmickou loď (na palubě, kde jsou doky).



### 22. Útek do sanační zóny

Je jedno, pro jakou stranu jste se rozhodli; důležité je dostat se s lodí do sanační zóny. Tady se naši poutníci setkají se svými starými přáteli. Jak má pokračovat náš Jedi, který si však ve své minulosti už nic nepamatuje, se dozvíte ve druhé části našeho kompletního návodu.

CHRISTOPH SÖCHTING  
05G0170

## BONUSOVÉ MISE NA STANICI CITADELA

Cíl	Obdržíte od/čas/místo	Průběh řešení
Drancování beden	Samostatně/na začátku/apartmá A2 (východní část oblasti 082)	Prohleďte bednu a pak ji někam postavte. Za vraždu jejího majitele získáte DSP.
Ochrana cizince	Mezisekvence/první návštěva v zábavním modulu/před hospodou (v zábavním modulu)	Zastaňte se v hádce cizince (LSP), nebo ho ignorujte (DSP).
Odhalení pašeračky	Samostatně/po nalezení modifikovaného blasteru/loď Ithoriánů (paluba s doky)	Po boji proti czerkským pochopům v docích seberte modifikovaný blaster. Chodo (západní část oblasti 082) vám doporučí, abyste vyhledali poručíka Grenna (v zábavním modulu). Promluvte se Samhanem Dobem (zábavní modul) a ihned to nahlaste poručíku Grennovi. Pak se naoko ukažte u Samhana, najměte námořníky na loď, převezměte od Grenna falešnou zásilku a později se zúčastněte jejího předání (LSP).
Pašování pro Samhana Doba	Samhan (v zábavním modulu)/po nalezení modifikovaného blasteru/loď Ithoriánů (paluba s doky)	Nabídněte Samhanovi pomoc při obchodování na černém trhu. Nejdřív sežeňte z vivaria vzorek bachanské rostliny (západní část oblasti 082) tak, že se dostanete do počítače nebo oklamete jejího hlídače. Potom skupinka obstará Samhanovi prototyp štítu z hangáru (paluba s doky). Přítomné Ithoriány buďto přemluvte nebo odstraňte. Nakonec pro svého partnera najděte lékařskou laboratoř (západní část oblasti 082), pomocí počítače otevřete zásobníky a ukradněte léky. Společně se Samhanem pak náš hrdina dopraví kradené zboží do doků, i kdyby to mělo stát život několik TSF strážů. Za to dostanete DSP, skvělý rabat a ještě navíc speciální zboží od Samhana.
Osvobození Harrový přítelkyně	Harra/při vstupu do apartmánu/ loď Ithoriánů (paluba s doky)	Požádejte Dotona Heta, aby vám vydal tanečnici. Můžete si o ni zahrát Pazaak nebo ji prostě koupit za 2000 kreditů. Jestliže se vám ho podaří přemluvit, můžete ji mít za pouhých 1500 kreditů. Darujete-li jí svobodu, obdržíte LSP.
Shromáždění informací o Batu	Poručík Grenn/po atentátu/hlavní stan (zábavní modul)	Czerkský spolupracovník v jihovýchodní části paluby vám za 25 kreditů prodá informace. Potom informujte Grenna.
Nalezení Batono	Poručík Grenn/na otázku/hlavní stan (zábavní modul)	Czerkského pracovníka na palubě s doky se buď zeptejte (LSP), nebo mu můžete vyhrožovat (DSP). Jana Lorso (východní část oblasti 082) ví víc, ovšem nezmíňuje se před ní o poručíku Grennovi. Pokud Chodovi (západní část oblasti 082) objasníte záměry poručíka Grenna nebo ho prostě obelžete, prozradí vám místo, kde se poručík zdržuje. Jestliže Janu informujete o jeho úkrytu, dostanete za to DSP. Za eskortování z apartmánu C1 (východní část oblasti 082) získáte LSP, za jeho zrádné vydání číhajícím vojákům DSP.
Osvobození Ithoriánů	Zajatý Ithorián/na otázku/hlavní sídlo burzy (východní část oblasti 082)	Promluvte si s Ithoriánem v energetickém vězení. Osvobodit jej můžete prostřednictvím konzoly ve Sluskově kanceláři.
Ochrana Ithoriánů	Moza/po dodání dat Czerků/západní část oblasti 082	Porazte czerkské žoldáky v hlavním stanu Ithoriánů. Moza se ukrývá ve viváriu a za svou záchranu vám dá kartu k Chodově kanceláři. Za jeho záchranu dostanete LSP.
Výroba laserového meče	Samostatně/po zadání od droida/v kanceláři Czerků nebo v ithoriánském komplexu (oblast 082)	Jestliže splníte droidovo zadání z nynější frakce, odvděčí se vám držákem na energetický článek k laserovému meči. Místa, kde objevíte jeho další komponenty, najdete ve 2. části našeho kompletního návodu.
Obstarání pohonných látek pro stanici Citadela	Poručík Grenn/na otázku/hlavní stan (zábavní modul)	Promluvte si s poručíkem Grennem na stanici Peragus. Další průběh řešení najdete ve 2. části našeho kompletního návodu.
Uprchlí zločinci	Poručík Grenn/na otázku/hlavní stan (zábavní modul)	Promluvte si s poručíkem Grennem na stanici Peragus. Další průběh řešení najdete ve 2. části našeho kompletního návodu.