



Полное прохождение SW KotOR одним файлом

Быстрое перемещение по локациям:

- [The Endar Spire](#) ↓
- [Тарис](#) ↓
- [Дантуин](#) ↓
- [Черный ястреб](#) ↓
- [Явин](#) ↓
- [Татуин](#) ↓
- [Кашииук](#) ↓
- [Манаан](#) ↓
- [Коррибан](#) ↓
- [Левиафан](#) ↓
- [Неизвестный мир](#) ↓
- [The Star Forge](#) ↓

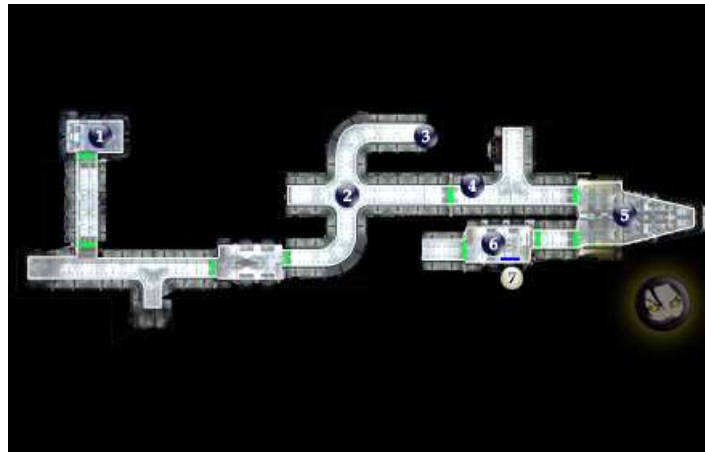
The Endar Spire - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — The Endar Spire Командный модуль / Command Module



1) Ваша Каюта:

В этом месте вы просыпаетесь после странного сна. Здесь же вы встретите Траска Ульго, который посвятит тебя в происходящее и присоединится к тебе. Шпиль Эндара является, по сути, tutorialом (обучением), поэтому я бы посоветовал читать все, что вам будут писать по пути. Откройте сундучок в задней части комнаты и экипируйте себя (50xp), затем переключитесь на Траска Ульго и с его помощью откройте дверь из комнаты (100xp). Когда выйдете, то сразу же пройдете боевое крещение. Обыщите останки врагов.

2) Пехотинцы Ситх:

Если быть точным — пять пехотинцев Ситх. К тому времени вы должны будете уже подобрать по пути парочку осколочных гранат, поэтому кидайте без угрызения совести одну в пехотинцев, чтобы облегчить себе будущее. Как всегда (и я перестая здесь это повторять), обыскивайте каждую корзину, каждый сундучок, ящики, шкафчики и трупы

на предмет «бесплатного» снаряжения. Если вы так и будете делать, то сможете тратить деньги на отличные пояса, головные уборы и перчатки, а не на медпакеты и стимуляторы.

3) Запчасти:

На дроиде, который взрывается, вы можете найти несколько полезных запчастей, полезных для следующей секции.

4) Экипировка:

Обыщите останки солдата и найдите Клетку Вибрации, улучшение для оружия ближнего боя.

5) Мостик:

После короткой скриптовой сценки, вы можете побродить вокруг. Обыщите рюкзак возле двери, в которую вы вошли, там лежит Бластерный Пистолет. Когда будете готовы, направляйтесь в следующую дверь.

6) Доступ к спасательным капсулам

Направляйтесь через дверь, находящуюся здесь, к Секции Правого Борта. Когда вы выйдете, то уже не сможете вернуться обратно.

7) ВЫХОД:

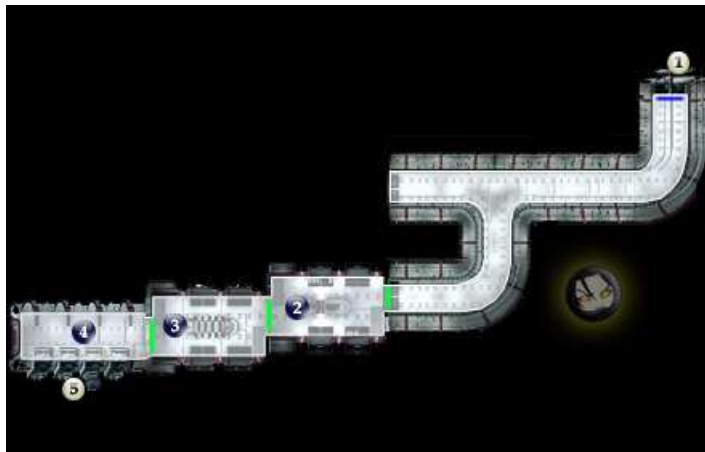
к [Секции Правого Борта \(#1\)](#)

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — The Endar Spire Секция Правого Борта / Starboard Section



1) Выход:

к [Командному модулю](#). Эта дверь запирается сразу же, как только вы входите в Секцию Правого Борта.

2) Руководство Шпионажа:

Проверьте сундучок на наличие запчастей и компьютерных шипов. В следующей комнате, как сказал Карт, вам будут противостоять множество солдат Ситх. Есть два пути, по которым вы можете пойти, чтобы сделать бой проще: используйте дроида в правом углу, или компьютерную панель слева. Ничего не случится, если использовать оба решения; вы не выбросите на ветер ни одной запчасти или шипа.

Чтобы использовать любого дроида в игре, вы, по меньшей мере, должны выставить его в режим патрулирования (4 запчасти для данного дроида). После этого они активизируются и будут бродить по комнатам сквозь открытые двери, пытаясь уничтожить любого врага, встречающегося на их пути, тем самым зарабатывая вам опыт.

Обычно вы также можете улучшить способности дроида, например оружие и щиты, но за дополнительные запчасти. Для этого дроида, например, вы получите 100хр за включение патруля и 130хр за активацию всех функций.

Самым простым способом решить проблему является использование компьютерной панели, но это забирает довольно большое количество полезных частей на этом уровне. Вы можете подать большую нагрузку на терминал в следующей комнате и тем самым убить всех Ситх дистанционно. Это заберет у вас большинство компьютерных шипов и даст 150хр. (А используя дроида, вы получите больше опыта, так как вам все-таки придется иметь дело с Ситх, хоть и с его, дроида, помощью.) В течение игры компьютерные панели будут встречаться вам в изобилии. Они могут выполнять большое количество полезных функций, таких как скачивание карт локальной местности, отключение щитов дроидов, перегрузка терминалов и другие специфические функции, зависящие от вашего местонахождения. И еще одно: В конце игры, если вы будете выполнять все побочные квесты, у вас будет достаточное количество опыта, поэтому не гоняйтесь за опытом и не волнуйтесь за него, тот опыт, который вы получаете за использование компьютеров — чисто символический.

3) Множество Пехотинцев Ситх.

... или множество трупов Ситх, если вы использовали компьютерную панель в предыдущей комнате. Если дверь откроется, а они еще живы, то бросьте внутрь осколочную гранату, чтобы упростить бой. Или же отступите и позвольте включенному вами дроиду самому разобраться с проблемой. Обыщите трупы Ситх в красной униформе (Тяжелые пехотинцы), и вы найдете Прототип Виброклинка а также Ионный Бластер. Когда будете готовы, отправляйтесь дальше через последнюю дверь.

4) Выход:

к Тарису, [Южные квартиры \(#1\)](#). Это — спасательные капсулы. Здесь вы встретите Карта Онаси (250хр), нового члена группы, и потом уже спасетесь. Шпиль Эндара вот-вот взорвется, поэтому используйте спасательную капсулу, выход к которой находится в комнате. Бедный Траск погиб, по крайней мере, с честью.

Тарис - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

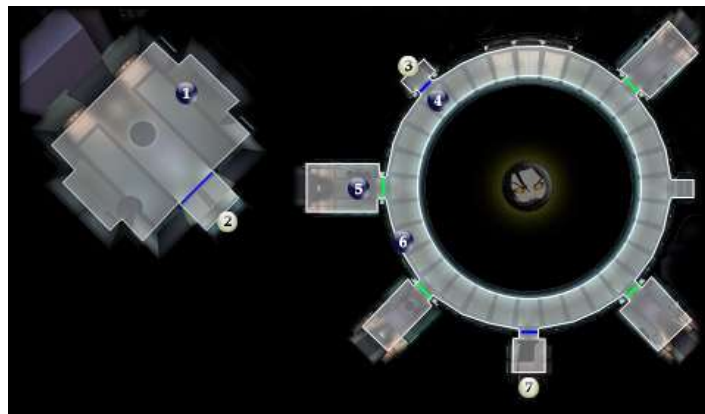
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Южные квартиры / South Apartments



1) Ваше убежище:

Это место, где вы приходите в себя после крушения при посадке. Карт помог вам найти это заброшенное место. Внутри находится верстак, на котором вы можете улучшать свое оборудование — вибромечи, бластеры, доспехи. Каждый раз, когда вы входите в убежище, ваши пункты здоровья полностью восстанавливаются. Вы можете вернуться сюда почти в любой момент, кроме как из опасных подземелий. Если вы мгновенно перенеслись в убежище через карту, вы можете так же мгновенно перенестись обратно, нажав «X» на экране карты. После Тариса вашим убежищем будет служить ваш корабль «Эбеновый ястреб».

Ваша цель на Тарисе — в первую очередь найти и спасти Бастилу, а затем — скрыться с Тариса. Чтобы сделать это, прежде всего вы должны попасть в Нижний город.

2) ВЫХОД:

в коридор южных квартир (см. #3)

3) ВЫХОД:

в ваше убежище (см #2)

4) Стычка с ситами и посыльный:

Первая стычка с ситами на Тарисе. Если вы спасете NPC, то получите информацию о Тарисе.

Намного позже, после того, как вы выиграете Большую Гонку на свуп-байках, вы окажетесь в вашем убежище. Как только вы выйдете из него, вас поприветствует тот самый спасенный вами NPC. Он скажет вам, что Кандерус Ордо хотел бы встретиться с вами в [кантине Нижнего города \(#9\)](#). Предложение Кандеруса — ваш единственный шанс выбраться с Тариса.

5) Квартира Диа:

Откройте дверь, используя навык взлома любым членом вашей команды. Внутри вы найдете девушку по имени Диа. За ее голову назначена награда. Если вы поговорите с Холданом в [кантине Нижнего города \(#5\)](#) и сможете убедить его снять награду за голову Диа, то получите 125хр и пункты Светлой стороны, если откажетесь от награды, и усилитель энергии (Energy Projector) для апгрейда бластера, если возьмете награду.

6) Торговец Ларрим:

Первый торговец, которого вы встретите на Тарисе.

7) ВЫХОД:

в [южную часть Верхнего города \(#1\)](#)

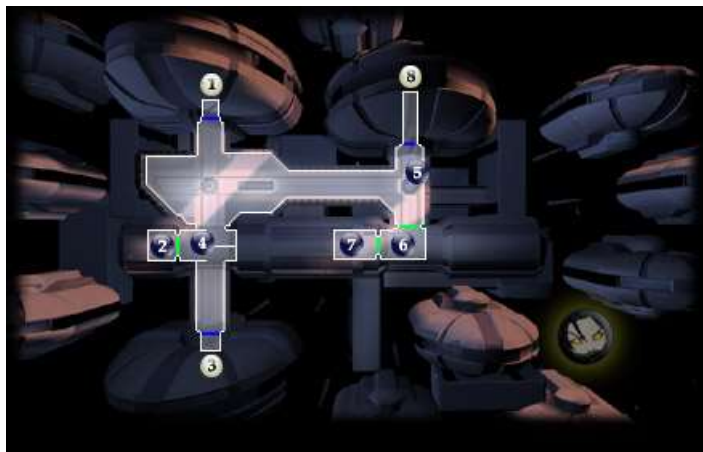
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Южная часть Верхнего города / Upper City South



1) ВЫХОД к южным квартирам (#5)

Когда вы в первый раз выйдете из района квартир, вы получите новый обучающий квест под названием «Система быстрых перемещений» («Rapid Transit System»). Откройте карту и нажмите «X», затем «A» для подтверждения. Вы мгновенно переместитесь к убежищу. Чтобы вернуться обратно, повторно нажмите «X» в режиме карты.

2) Торговый центр:

Торговец внутри продает оборудование, весьма неплохое для этого эпизода игры. Она также единственная, кто продает «пермакритовый детонатор» («Permacrete Detonator») — в самом конце списка, 50 кредитов. Если купите этот детонатор, то позже сможете выполнить квест с Матриком в [восточных квартирах Нижнего города \(#5\)](#).

3) ВЫХОД:

в [кантину Верхнего города \(#1\)](#)

4) Стычка с родианцами:

Если вы оскорбили Джэну Лавин в кантине Верхнего города, то здесь у вас будет столкновение с двумя родианцами. Это легкий бой, и немного забавный.

5) Встреча с торговцем и громилами:

В первый раз, как вы здесь появитесь, вы станете свидетелем того, как двое громил Давика Канга угрожают торговцу. Вы получите пункты Светлой стороны и 250хр за то, что поможете ему (убив бандитов), и еще пункты Светлой стороны, если дадите торговцу 100 кредитов, чтобы он мог выплатить долг Кангу.

6) Зелька Форн, медицинская клиника:

Бесплатное лечение в любое время. Зелька даст вам задание найти сыворотку ракгулей (rakghoul) в [Подгороде \(Undercity\) \(#8\)](#). На выходе из клиники вас остановит один из «шестерок» Давика Канга, работающий в клинике. Он попытается убедить вас не отдавать сыворотку Зельке, а продать ее Заксу (Zax) в [кантине Нижнего города \(#8\)](#) за 1000 кредитов.

Когда вы найдете сыворотку, то можете либо продать ее Заксу, либо принести Зельке. Если вы выберете второе, то получите пункты Светлой стороны и 200хр. Во время разговора, если вы будете выбирать самые неэгоистичные ответы, у вас трижды появится возможность получить пункты Светлой стороны — больше всего, чем в любом другом месте на Тарисе

7) Солдаты Республики:

Если вы сможете взломать замок двери в глубине клиники, вы обнаружите солдат Республики, помещенных для лечения в цистерны с бактой. Убедите Зельку, что вы на стороне Республики и вы получите еще больше пунктов Светлой стороны.

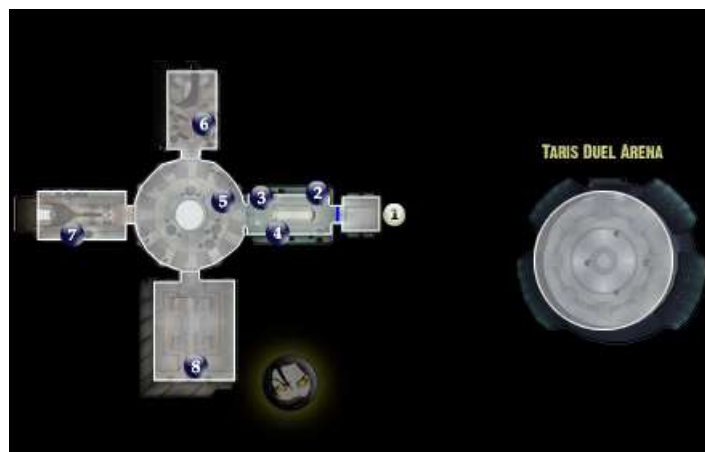
8) ВЫХОД:

в [северную часть Верхнего города \(#1\)](#).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис**Кантина Верхнего города / Upper City Cantina****1) ВЫХОД:**

в [южную часть Верхнего города \(#3\)](#)

2) Бендак Старкиллер:

Печально известный Бендак Старкиллер — знаменитый дуэлянт Тариса. Он дерется только до смерти. Когда вы станете чемпионом дуэльной арены (см. #8 ниже), поговорите с Бендаком, и он предложит вам смертельную дуэль. Кроме того, за голову Бендака хаттом Заксом в [кантине Нижнего города \(#8\)](#) назначена награда. Если вы решите драться с Бендаком, то в случае победы получите пункты Темной стороны.

Если вы сможете убить Бендака (700хр), идите за наградой к Ажууру (Ajuur), а также не забудьте зайти к Заксу в кантину Нижнего города еще за одной наградой.

3) Гарук, ас пазаака в отставке:

Он продаст вам колоду карт для пазаака за 50 кредитов. Во время игры вы сможете играть в пазаак со многими соперниками. Это способ заработать денег, если вы на мели. Кроме того, это еще и неплохое развлечение. Смотрите раздел «Стратегии игры в пазаак», если вы хотите стать мастером этой карточной игры.

4) Никлос, "ас" пазаака:

Он сыграет с вами в пазаак на ставку до 40 кредитов... хотя он известен как неудачник, и рано или поздно бросит играть.

5) Сарна, скучающая таризианка:

Вы увидите Сарну только если у вас еще нет ситских доспехов и вы еще не были в северных квартирах. Она пригласит вас на ситскую вечеринку в [северных квартирах \(#3\)](#), если вы мужчина и будете достаточно вежливы с ней. Если вы играете женщиной, единственный путь получить от нее ситские доспехи — это пожалеть ее, выслушать все, что она говорит про ситов, затем шантажировать ее. Тогда вы сможете купить у нее ситские доспехи за 200 кредитов (можете и поторговаться). Существуют несколько способов получить ситские доспехи, необходимые для прохода в Нижний город, и это всего лишь два из них. Остальные будут упомянуты ниже.

6) Мошенник Джерген и сит Юн Генда:

Если вы мужчина, Джерген не обратит на вас внимания. Если же вы женщина — то он расценит вас как добычу. Он попытается обманом выудить у вас деньги, обещая, что опять выйдет на сцену с оркестром. Получив деньги, он исчезает, оставив вас в полном разочаровании.

Юн Генда пригласит вас на ситскую вечеринку, если вы женщина. Это еще один способ получить ситские доспехи. последний способ — наведаться в [северные квартиры](#) без приглашения и посетить там квартиру #4.

7) Джина Лавин, "дворянка с Тариса":

Она по ошибке принимает вас за наемного рабочего. Если вы убедите ее, что сейчас же принесете ей ее выпивку, то ничего не произойдет. Если же вы оскорбите ее, то она приведет двух родианцев, которые попытаются вас убить напротив Торгового центра в [южной части Верхнего города \(#4\)](#). В любом случае, это легкий бой.

8) Хатт Ажуур, дуэльная арена:

Добро пожаловать на дуэльную арену Тариса. Ажуур организует все более сложные дуэли, на которых вы можете заработать опыт, кредиты и известность. Первые пять матчей проводятся не до смерти, так что можете не бояться, что вас убьют. Ниже приведен список всех дуэлянтов, их стиль, рекомендуемый уровень и сколько опыта и денег вы получите за победу. Вы можете убедить Ажуура платить вам больше, чем стандартные 10% от сборов.

- Одноглазый Дункан:
Рекомендуемый уровень: 2-3. Предпочитает рукопашный бой. Награда: 55хр, 100 кредитов.
- Герлон Двухпалый:
Рекомендуемый уровень: 3-4. Предпочитает вначале бой на расстоянии, затем рукопашный. Награда: 80хр, 200 кредитов.
- Айс:
Рекомендуемый уровень: 5-6. Предпочитает как бой на расстоянии, так и рукопашный. Награда: 105хр, 300 кредитов.
- Марл:
Рекомендуемый уровень: 6-7. Предпочитает рукопашный бой. Награда: 125хр, 400 кредитов.
- Твич:
Рекомендуемый уровень: 7-8. Предпочитает бой на расстоянии. Награда: 155хр, 500 кредитов.

После победы над этими пятью, вы становитесь чемпионом дуэльной арены... по крайней мере, официальным чемпионом. Есть еще дуэлянт по имени Бендак Старкиллер. Поговорите с ним (см. #2), если вы хотите получить больше денег, опыта и пункты Темной стороны. За его голову назначена награда, которую вы сможете получить у Закса в кantine Нижнего города. Не забудьте забрать честно заработанные деньги у Ажуура. Информация о Бендаке:

- Бендак Старкиллер:
Рекомендуемый уровень: 8+. Предпочитает бой на расстоянии, но весьма силен и в рукопашном. Сразу после начала боя начинает кидать гранаты. Награда: 105хр+700хр, 700 кредитов, пункты Темной стороны.

Подсказка:

Если у вас есть гранаты, используйте их. Оглушающие (concussion) особенно полезны.

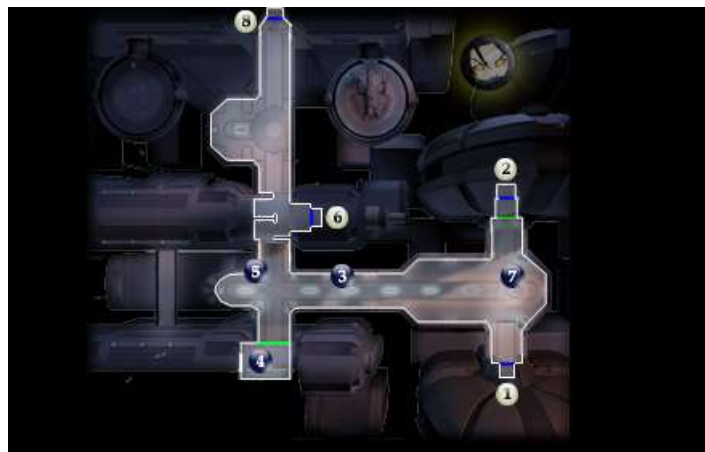
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Северная часть Верхнего города / Upper City North



1) ВЫХОД:

в [южную часть Верхнего города \(#8\)](#)

2) ВЫХОД:

к [Северным квартирам \(#1\)](#). Вам в конце концов придется туда пойти, потому что только там вы сможете найти ситские доспехи, необходимые для того, чтобы попасть в Нижний Город.

3) Встреча с тремя пьянчугами:

В первый ваш приход в северную часть Верхнего города эти пьяницы остановят вас. Если вам удастся мирно убедить их уйти, вы получите 60хр (очков опыта) и пункт Светлой стороны Силы. Если же вам придется убить их, то не удивляйтесь результату (пункт Темной стороны).

4) Дроиды Джанис:

Единственный магазин дроидов в городе. Поговорите с хозяйкой — тви'леком Джанис. Она расскажет немного про Тарис. Купите одного из ее б/у дроидов за 50 кредитов. Если купите — дроид сломается прямо на выходе из магазина. Опять поговорите с Джанис, и она вернет вам 50 кредитов (попробуйте убедить еще и возместить моральный ущерб), кроме того получите 110хр. Во время разговора есть возможность заработать пункт Темной стороны.

Во второй раз вам понадобятся услуги Джанис после того, как вы поговорите с Кандерусом Ордо в [кантине Нижнего города \(#9\)](#). Он отправит вас к Джанис и вам понадобится упомянуть это в разговоре с ней. Как следствие — вы получите абсолютно нового дроида серии ТЗ-М4, нового члена вашей команды. Когда ТЗ-М4 присоединится к вам, идите к [базе ситов \(#7\)](#), с помощью дроида откройте дверь базы и входите туда.

5) Уличный «проповедник»:

Всего лишь очередной лоботряс, винящий во всех бедах «чужаков» — тех, кто не принадлежит к человеческой расе.

6) ВЫХОД:

в [Нижний город](#).

7) Встреча с иторианцем:

Если вы вернетесь сюда после того, как к вам присоединится Мишн, вы увидите, как на нищего иторианца нападут детишки. Отгоните их прочь вы получите 60хр. А если вы предложите ему медпакет, то получите и пункты Светлой

стороны.

8) ВЫХОД:

на базу ситов (#1). Вы можете войти на базу ситов только если в вашей команде уже есть дроид ТЗ-М4. Кроме того, вы должны уже выиграть Большую Гонку, освободить Бастилу и поговорить с Кандерусом Ордо в кантине Нижнего города. Переключитесь на ТЗ-М4 и взломайте замок двери, закрывающей проход на базу. Ваша цель здесь будет «получить» коды безопасного взлета с Тариса.

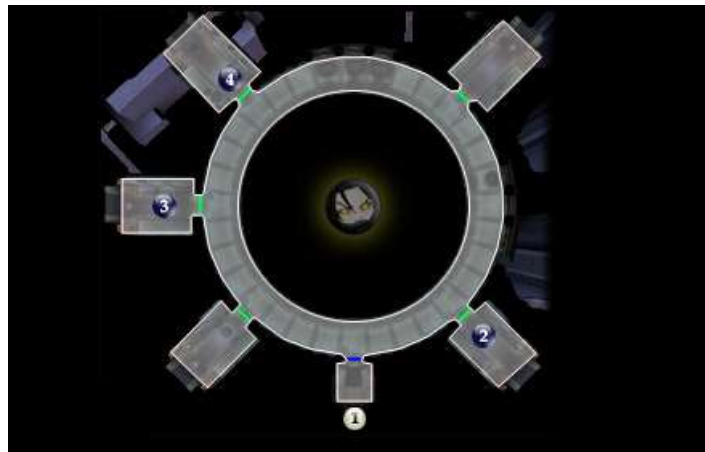
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Северные квартиры / North Apartments



1) ВЫХОД:

в [северную часть Верхнего города \(#2\)](#). Здесь вам нужно получить ситские доспехи, необходимую для того, чтобы попасть в Нижний город. Вы можете получить доспехи либо на вечеринке ситов (если вы приглашены), либо в месте #4, где ведется допрос. Также здесь решение квеста охотника за головами (см. #2).

2) Цена головы Ларго:

В этой комнате вы найдете Ларго. Он — один из многих жителей этого города, за чью голову назначена награда. Можете помочь ему, подарив 200 кредитов и получив пункты Светлой стороны. А можете и убить, получив 400хр, пункты Темной стороны и награду от Закса (см. ниже) в [кантине Нижнего города \(#8\)](#). С трупа Ларго вы сможете взять усилитель энергии (Energy Projector). Если вы убьете Ларго и скажете об этом Заксу, получите еще 105хр и 300 кредитов.

3) Вечеринка ситов:

Вы обнаружите здесь беспечно веселящихся ситов, если вы были приглашены сюда Сарной (если вы — мужчина) или Юн Гендой (если вы — женщина) в [кантине Верхнего города \(#5, #6\)](#). Если у вас уже есть доспехи ситов или вас никто не приглашал, то ничего, кроме сундука со снаряжением, вы здесь не найдете. В этом случае, идите дальше в #4. Во время вечеринки, когда все ситы накачаются спиртным до бровей, обыщите мешок (backpack) и вы найдете необходимые доспехи.

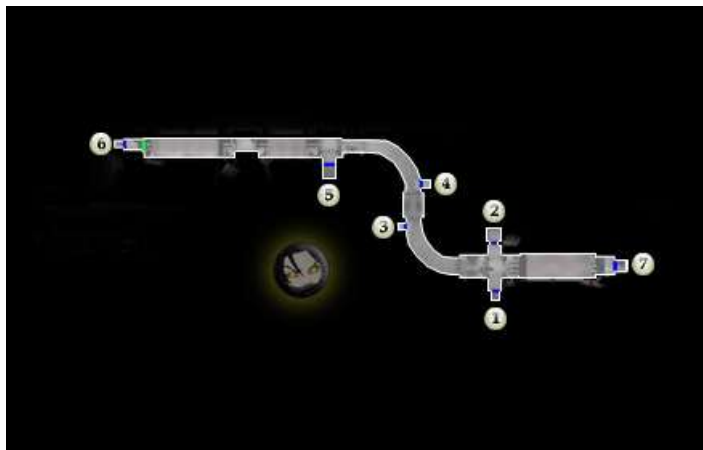
4) Допрос:

Если вы не были приглашены на вечеринку ситов, то здесь, в этой комнате, ситы проводят допрос. (Если вы были приглашены, то эта комната окажется пустой). Когда вы зайдете сюда, вас остановит охранник-сит. Неважно, будете ли вы с ним разговаривать или нет, дело все равно окончится дракой. После вашей победы поговорите с пленником. Тот предложит вам обыскать тела убитых вами ситов. Сюрприз! Доспехи, необходимые для прохода в Нижний город, найдены. Как только вы их подберете, то получите 300хр. Не забудьте, вход в Нижний город находится с [северной части Верхнего города \(#6\)](#).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис Нижний город / Lower City



1) ВЫХОД:

к [Северной части Верхнего города \(#6\)](#). Очутившись здесь в первый раз, вы столкнетесь с короткой сценой, где трое Черных Вулкар (Black Vulgars) кого-то атакуют. После боя, они займутся вами. Периодически, здесь внизу, вы будете сталкиваться с группами Черных Вулкар (Black Vulgars), особенно в районах Апартаментов, но никто из них не представляет опасности.

2) ВЫХОД:

к [Восточным квартирам Нижнего города \(#1\)](#). В этих квартирах нет обязательных квестов, но здесь можно получить некоторое количество опыта и подобрать неплохие вещи.

3) ВЫХОД:

в [Бар Нижнего города \(#1\)](#) (официально известный как Бар Джавьяра (Javyar's Cantina), разные NPC называют это место по-разному, поэтому для избежания в дальнейшем недоразумений эта локация называется Бар Нижнего города).

4) ВЫХОД:

к [Базе Тайных Беков \(Hidden Bek\) \(#1\)](#). Поговорите со смотрителем у дверей, чтобы получить доступ на базу. Внутри Базы, когда вы поговорите с Гадоном (Gadon), Тайные Беки помогут вам попасть в Подземелье для продолжения основных квестов.

5) ВЫХОД:

к [Западным апартаментам Нижнего города \(#1\)](#). Эти апартаменты так же не влияют на дальнейшее развитие событий, но внутри вы получите опыт и несколько хороших вещей. При первом посещении этого участка карты вы увидите сцену с участием Кандеруса Ордо (Canderous Ordo), будущего участника вашей партии (команды).

6) ВЫХОД:

к [Подземелью \(Подземный город\) \(#1\)](#). На входе в Подземелье стоит охранник Ситхов. Единственный путь вниз это принять помощь Гадона Тека (Gadon Thek) на Базе Тайных Беков (смотри #4). Он даст необходимые вам документы. Не пытайтесь атаковать охранника Ситхов, вы проиграете потому, что поблизости расположены защитные турели.

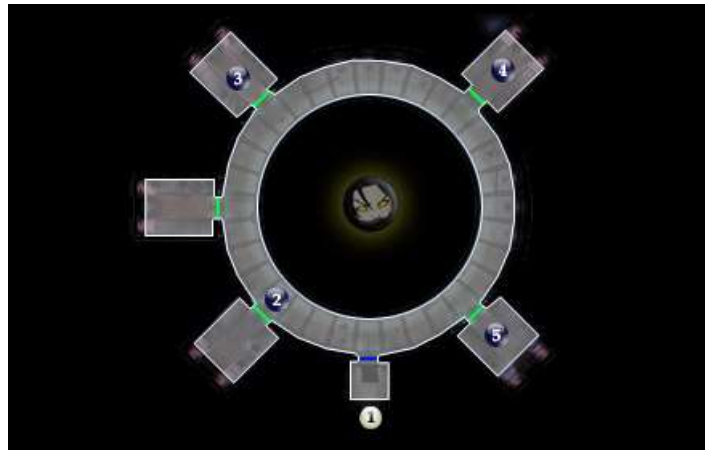
7) ВЫХОД:

к [Базе Черных Вулкаров \(#6\)](#). Эту дверь можно открыть только с другой стороны. Если вы достали прототип акселератора для Свупа, то при выходе через эту дверь вы столкнетесь с группой (вероятно последней) из трех Вулкаров в коридоре. Если вы на стороне Вулкаров, здесь ничего не произойдет.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

Оглавление — Тарис**Восточные квартиры Нижнего города / Lower City East Apts****1) ВЫХОД:**

в [Нижний город \(#2\)](#). Восточная часть этих апартаментов занята членами банды Черных Вулкаров. Вы можете встретить их в коридоре и в комнатах. Помимо прочего здесь есть несколько побочных квестов.

2) Защитный Дройд:

Экспа почти на халяву. В игре вы можете ремонтировать всех сломанных дроидов и поручать им патрулирование области. Вам необходимы запасные части, чтобы сделать это (как и на Шпиле Эндора). Чем больше функций дрoйда вы восстановите, тем больше экспы вы получите. И как бонус дройд будет атаковать ваших врагов в поле своего зрения, а экспа будет капать вам.

3) Босс Вулкаров:

Закаленный в битвах Вулкар. Вы будете драться с «Предводителем Банды» и «Инфорсером». С их останков вы получите Тяжелый Бластер и Энергетический Щит. При столкновении с ними используйте Сильный удар и Разрывные гранаты.

4) Загадка «Твистед Ранкор Трио»

Ничего не трогайте. Для начала осмотрите стол. Если вы хотите самостоятельно выполнить этот квест (и я полагаю, что сначала нужно попробовать найти решение самому, потому что в игре разбросано много забавных головоломок), берите в столе Датапад, затем отправляйтесь в меню квестов и переключитесь на вкладку квестовых предметов. Датапад «Твистед Ранкор Трио» должен быть там. Прочтите его, чтобы найти решение этой простой загадки. Вам необходимо в правильном порядке активировать голограммы в этой комнате, чтобы открыть ящик. Ниже приведена подсказка:

- Активировать Элинду (Elinda) первой.
- Активировать Юджаа (Ujaa) вторым.
- Активировать Юджии (Ujii) третьим.
- Активировать Лоопа (Loora) четвертым.
- Активировать Фодо (Fodo) пятым.
- Активировать Ашану (Ashana) шестой.

Внутри ящика вы найдете Нитевую броню Ечани и 50 кредитов. Так же вы получите 110хр.

5) Награда за Матрика:

Матрик внутри комнаты. Он один из тех за кого Хат Закс, в [Баре Нижнего города \(#8\)](#), назначил награду. Естественно вы можете убить его, но если захотите помочь необходимо принести ему Детонатор Пермокрита, чтобы инсценировать его гибель. Вы найдете это устройство в магазине оборудования в Южной части Верхнего города (#2) в самом конце списка товаров, за 50 кредитов. Когда принесете детонатор ему, получите 480хр и Очки Светлой стороны. В качестве бонуса вы можете получить награду у Закса, 300 кредитов и 55хр.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис**Кантина Нижнего Города / Lower City Cantina****1) ВЫХОД:**в [Нижний Город \(#3\)](#)**2) Урия (Uriah), Торговец — Пазаак:**

Он продает карты для дополнительной колоды в мини-игре Пазаак. Самые дорогие карты в игре стоят 200 кредитов, это карты +/- 1. Я советую использовать две или три таких карты тем, кто часто играет.

3) Гелруд (Gelrood), игрок в Пазаак:

Вы можете сыграть с ним в Пазаак, максимальная ставка 40 кредитов.

4) Случайная встреча с Кало Нордом (Calo Nord):

При первом посещении бара, вы увидите короткую сцену с участием Кало Норда охотника за наградами, пользующегося дурной славой. Когда он будет уходить, вы можете поговорить с ним — но будьте кратки.

5) Хольден (Holdan), человек Дэвика (Davik):

Вы должны поговорить с ним, если хотите снять награду за голову Даи (Dia), квест из Южных кварталов Верхнего города (#5), комната недалеко от вашего Убежища. Вы можете убедить его снять награду, или дать ему 200 кредитов в обмен на отзыв заказа. Если в вашей команде Бастила (Bastila) и вы не смогли убедить Хольдена, она исползует силу, чтобы снять награду за Даю. Если Дая получает свободу, вы получите Очки Светлой стороны.

6) Миссион (Mission) и Зальбар (Zaalbar):

Если вы еще не разговаривали с Гадоном Теком (Gadon Thek), лидером на базе [Тайных Беков \(#2\)](#), просто пройдя в глубь бара, вы познакомитесь с будущими участниками вашей команды. Поговорите немного с Миссион и получите 60хр. Чтобы принять их в команду придется подождать до следующей сюжетной локации — Подземелий.

7) Линсетта (Lynsetta), квест танцовщицы Тви'лек:

Она мечтает стать звездой, и ей нужен партнер для проб. Это ваш счастливый день. Чтобы помочь ей получить работу, вы должны станцевать с ней три раза, и каждый раз выбирать правильное движение для танца. Вот последовательность действий чтобы она получила работу:

- 1-й круг: танцевать «близко от нее»
- 2-й круг: танцевать «близко позади нее»
- 3-й круг: танцевать «близко лицом к лицу»

Отлично дело сделано, вы получаете 250хр.

8) Закс (Zax) Хат, Офис вознаграждений:

На Тарисе Закс (Zax) достаточно известен в криминальных кругах. Он выставляет все заказы от Дэвика (Davik)... хотя он не работает на него официально, своей связи с ним не скрывает. В любое время, вы можете спросить у него о доступных на данный момент наградах. За один заказ вы можете получить 300 кредитов (400 кредитов, если сможете его убедить) и немного экспы. Все заказы очень просты, один человек хочет, чтобы другой умер. Вот заказы, которые вы можете получить и их стоимость:

Сельвен (Selven) в Западных апартаментах Нижнего города (#4). 300 кредитов и 105xp. Вы не получите Очков Темной стороны за ее устранение, так как она убийца и будет враждебно относиться к любым вашим действиям.

Ларго (Largo) в Северных апартаментах Верхнего города (#2). 300 кредитов и 105xp.

Матрик (Matrik) в Восточных апартаментах Нижнего города (#5). 300 кредитов и 55xp.

Дая (Dia) в Южных апартаментах Верхнего города (#5). 300 кредитов и 105xp.

Бендак Старкиллер (Bendak Starkiller) Бар в Верхнем городе (#2). 300 кредитов и 105xp.

Вы также можете отдать лекарство от болезни Ракгхол и получить 1000 кредитов (Убеждайте, чтобы получить больше) и Очки Темной стороны. Помните, что вы можете отдать лекарство Зелке (Zelka) в верхнем городе (#6) и получите Очки Светлой стороны, а денег либо не получите, либо получите очень мало..

9) Кандерос Ордо (Canderous Ordo):

После того как вы достанете акселератор для Свуа и выиграете гонки на Свупах, при выходе из вашего убежища вас встретит посланник и передаст приглашение, встретится с Кандеросом на этом месте. При первом вашем знакомстве, он даст квест на проникновение в [Базу Ситхов \(#12\)](#) и поиск планетарных кодов запуска; у него есть план как вам всем покинуть Тарис и это предложение, от которого вы не можете отказаться. Первым делом идите в [Северную часть Верхнего города \(#4\)](#) в Магазин Дройдов Янис (Janice) и приобретите дройда ТЗ-М4. Скажите ей, что вас послал Кандерос. Затем отправляйтесь на базу Ситхов.

После того как вы добудете коды запуска на базе Ситхов и завершите необходимые вам квесты, возвращайтесь и Кандерос присоединится к вашей команде. Просто поговорите с ним, как только соберетесь покинуть Тарис. Ордо отведет вас в поместье криминального лорда Дэвика, чтобы украсть самый быстрый космический корабль в известной вселенной «Эбеновый Ястреб» («Ebon Hawk»).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис База Тайных Беков / Hidden Bek Base



1) ВЫХОД:

в [Нижний город \(#4\)](#). Когда попадаете сюда в первый раз, то можете пройти только в главный холл, где стоит Гадон (см. #2) и прилегающие к главному холлу помещения. Позже в игре вам нужно будет сделать выбор, на чью сторону встать — Черных Вулькаров или Тайных Беков. В случае альянса с Черными Вулькарами, они дадут вам коды доступа к любой из дверей базы Тайных Беков.

2) Гадон Тэк и Зердра:

В первую вашу встречу с Гадонем, Зердра начнет предъявлять вам какие-то претензии и необоснованные подозрения, но Гадон ее успокоит. Поговорите с Гадонем. Он согласится помочь вам в обмен на выигрыш вами Большой Гонки на свуп-байках. Подвох в том, что для этого вам необходимо будет проникнуть на базу Черных Вулькаров, выкрасть оттуда прототип нового укорителя для свуп-байка и принести его Гадону. Чтобы сделать это, вам нужно будет спуститься в Подгород (Undercity) (#6) и найти Мишн Вао (Mission Vao) — только с ее помощью вы сможете пробраться на базу Черных Вулькаров. В обмен на ситские доспехи Гадон даст вам пропуск, с помощью которого вы сможете перемещаться как из Верхнего города в Нижний, так и из Нижнего города в Подгород (доспехи ситов не помогут вам пройти через охранника, стерегущего лифт в Подгород). Отказаться от этого обмена вы не можете.

В следующий раз вы придете к Гадону по одной из двух причин. Либо вы скооперируетесь с Черными Вулькарами и придете просто-напросто убить Гадона, либо вы принесете ему свуп-ускоритель из гаража Вулькаров (#8).

Если вы придете с ускорителем, поговорите с Гадонем и, если вы готовы к этому, то начнется Большая Гонка. Отдайте ускоритель Гадону — получите 630хр за выполнение квеста.

Если же вы пришли с нехорошими намерениями, возле стола будет стоять только Зердра. Гадон будет отдыхать в своих покоях (см. #6), так что вам придется немного поискать его. Беки не будут нападать на вас до тех пор, пока вы не откроете дверь, которую вам открывать запрещено («Нарушение режима!!») или пока вы не наемкнете Зердре, что вы здесь с целью немножко убить Гадона. После этого, все Беки ополчатся на вас. Драться с Беками легче, чем с Вулькарами, за исключением Гадона и его персональной охраны. С трупов главарей Беков, включая Зердру, можно подобрать неплохое оборудование. Например, с Зердры можно снять Модернизированный Адреналиновый Усилитель (Advanced Adrenaline Amplifier).

3) Заминированная комната:

Если вы находитесь здесь — значит вы однозначно в сговоре с Вулькарами и, как следствие, деретесь с Беками. Разрядите мины, если сможете. В сундуке вы найдете Гипер-адреналиновый коктейль (Hyper-Adrenal Alacrity).

4) ЛИФТ:

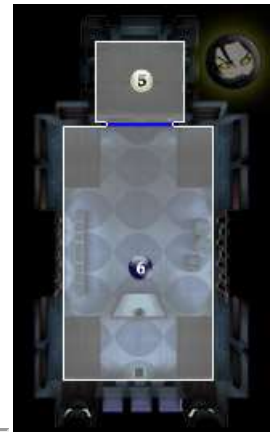
в покои Гадона (см. #5)

5) ЛИФТ:

на первый уровень базы Тайных Беков (см. #4)

6) Гадон Тэк и Киера:

Будьте готовы к трудному бою. Гадон использует энергощит, так что в него нелегко будет попасть из бластера. Используйте вибромечи и виброклинки. Убить Киеру немного легче, чем Гадона, так что имеет смысл сначала сконцентрировать усилия на ней. Когда вы победите обоих, то в качестве трофеев подберете хорошее оборудование. С Киеры — верпинский кардиорегулятор (Vergine Cardio-Regulator), двойной виброклинков (Vibro Double-Blade) и сканирующую световую маску (Light-Scan Visor). С Гадона — виброячейку (Vibration Cell), ячейку памяти (Memory Package) и силовой пояс (Power Belt).



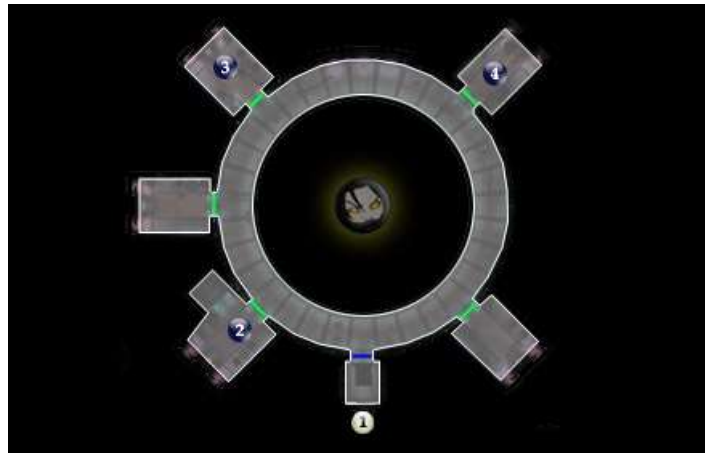
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Западные квартиры Нижнего города / Lower City West Apts



1) ВЫХОД:

в [Нижний город \(#5\)](#). Большинство членов банды Черных Вулькаров вы найдете в западной части. С их останков снимите неплохие для вашего уровня вещи. Также в этой локации расположено место выполнения квеста охотника за головами (см. #4).

2) Стычка с Вулькарами:

В этой комнате вы обнаружите одного из самых крутых Вулькаров, одного из главарей банды, а также еще одного простого Вулькара. В ящике вы найдете усилитель брони (Armor Reinforcement). В маленькой нише в северной части комнаты вы увидите мину, а за миной, в сундуке, — звуковая граната (Sonic Grenade), несколько шприц-тюбиков с антидотом (Antidote Kits), а также запчасти (Repair Parts).

3) Загадка закрытого сейфа:

Перед тем, как пытаться открыть сейф, подойдите к столу возле стены и прочтите электронный блокнот (datapad), лежащий в столе. В блокноте находятся подсказки, необходимые для того, чтобы открыть сейф. Прочитайте внимательно и запомните все детали. Квест очень простой, но для тех, у кого плохая память, ниже приведены ответы на вопросы, задаваемые электронным замком сейфа:

- «Гипердрайв» («Hyperdrive»)
- «Мой дядя» («My uncle»)
- «Альдераан» («Alderaan»)

В сейфе вы найдете бластерный пистолет (Blaster Pistol), модернизированную республиканскую броню (Republic Mod Armor) и 100 кредитов.

4) Награда за голову Селвен:

Женщина по имени Селвен — наемный убийца. За ее голову назначена награда. Когда вы взламываете замок двери в ее квартиру, она даст вам только один шанс оставить ее в покое. Если вы пришли за ее головой (или просто очень любопытны), то, скорее всего, в покое вы ее не оставите. Повторно зайдите в квартиру, и она сразу же атакует вас. Селвен — довольно опытный боец, так что не зевайте. За ее убийство вы не получите пунктов Темной стороны, так что опасаться этого не стоит. С ее трупа вы подберете оптический прицел (Scope), адреналиновый усилитель (Adrenaline Amplifier) и нейро-пояс (Neural Band).

Убив Селвен, не забудьте поговорить на эту тему с Заксом в [кантине Нижнего города \(#8\)](#). Вы получите от него 300 кредитов (можно и поторговаться) и 105xp.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис
Подгород / Undercity



1) ВЫХОД:

в [Нижний город \(#6\)](#). В первое ваше посещение Подгорода вы столкнетесь с несколькими якобы-крутыми оборванцами. Они потребуют от вас 5 кредитов. Если вы дадите им 20 кредитов, то получите пункты Светлой стороны. После этой встречи с вами заговорит Мишн Вао. Она посоветует вам пообщаться с вождем Гендаром (#3) и Рукилом (тоже #3).

2) Лекарь отверженных:

Бесплатное лечение в любое время плюс квест на лечение зараженных жителей, содержащихся в клетке, прямо за лекарем. Когда у вас будет сыворотка рагулей (Rakghoul Serum) (см. #8), вернитесь сюда, откройте ворота клетки, убейте трех рагулей, в которых на ваших глазах превратятся несчастные инфицированные жители. Затем вколите сыворотку остальным зараженным жителям, столпившимся в левой части клетки. За этот акт милосердия вы получите пункты Светлой стороны и 210хр.

3) Рукил и Гендар:

Гендар — вождь отверженных. Поговорив с ним, вы узнаете немного больше о жизни в Подгороде, и не более того. Рукил, с другой стороны, предлагает вам два квеста. Первый — найти записи о Земле Обетованной («Promised Land Journal»), потерянные где-то в Подгороде за пределами деревни (см. #5). Эти записи находятся на трупе одного из отверженных (#13). Возвратив эти записи Рукилу, вы получите еще один квест — найти записи отца и деда Рукила. Эти записи были утеряны где-то в нижнем коллекторе (см. [Нижний коллектор \(Lower Sewers\) \(#2, #5\)](#)).

После того, как вы найдете все три журнала о Земле Обетованной, принесите их Рукилу. За это вы получите 325хр, пункты Светлой стороны и удовольствие от просмотра ролика. Внимание! После того, как вы сделаете это, вы больше не сможете общаться с жителями деревни — они все уйдут в Землю Обетованную.

4) Игеар, Торговец:

Игеар продает свои товары по цене, немного меньшей, чем торговцы Нижнего и Верхнего городов. В его прайс-листе вы найдете все основные товары плюс несколько вполне приличных вещей. Кроме того, в конце списка — небольшой выбор карт для пазаака.

После того, как вы выполните первый квест Рукила (найдете первый журнал) то, если подойдете к Игеару достаточно близко, тот заговорит с вами. Игеар попросит вас не отдавать Рукилу найденные вами записи, а продать их ему (т.е. Игеару) за 100 кредитов (плюс пункты Темной стороны). Мотивирует он это тем, что он не хочет из-за фантазий Рукила терять свой хоть и небольшой, но налаженный и довольно прибыльный бизнес. Естественно, если вы согласитесь на это и продадите записи Игеару, тот уничтожит их и, соответственно, вы не сможете выпонить второй квест Рукила. Жители деревушки никогда не найдут свою Землю Обетованную.

5) Встреча с Хендаром у ворот:

Как только вы подойдете к воротам в первый раз, вы увидите, как рагуль атакует подростка Хендара. Вы можете и не вмешиваться — пусть себе атакует, но за спасение Хендара вы получите 100хр и пункты Светлой стороны. После выхода из ворот, вы постоянно будете встречать группы рагулей — от четырех до шести чудищ в стае. Если хотите сберечь медпакеты, обращайтесь к лекарю (см. #2).

6) Встреча с Мишн:

Практически сразу после того, как вы в первый раз выйдете за ворота деревни (#5), вас встретит Мишн Вао (Mission Vao). Ей отчаянно требуется ваша помощь: ее друга, вуки Заалбара, схватили работорговцы и уволокли его в нижний коллектор. Вам с самим требуется помощь Мишн для того, чтобы попасть на базу Вулькаров. Мишн предложит вам сделку: вы спасаете Заалбара, а она помогает вам пробраться на базу. В случае вашего согласия Мишн

присоединяется к вашей команде. Специализация Мишн: саперное дело, скрытность и взлом замков. Кроме того, вы получите 300хр.

7) Встреча с патрулем ситов:

Если вы будете вежливы с командиром патруля и покажете ему пропуск, то дело обойдется без боя. Но, думается, лишние очки опыта никому не помешают. Так что не стесняйтесь немножко вырезать этот чертов патруль. Сыворотка ракулей чуть дальше на юг, в #8.

8) Солдаты-ситы:

Обыщите тела солдат-ситов. Наденьте сыворотку ракулей и расщепитель луча (Beam Splitter). но вначале будьте готовы справиться со стаей ракулей. Учтите, ракули очень быстры. Сначала вынесите нескольких из них с помощью бластеров и/или гранат, затем, когда они подбегут, переключайтесь на мечи.

После того, как вы найдете сыворотку ракулей, вы можете распорядиться ей несколькими способами. Во-первых, можете с ее помощью вылечить инфицированных обитателей Подгорода (#2). Во-вторых, можете продать ее Заксу в [кантине Нижнего города \(#8\)](#) за 1000 кредитов (а если поторговаться — то и за 1500), кроме того, получите пункты Темной стороны. В-третьих, можете отнести ее Зельке в медицинскую клинику в [южной части Верхнего города \(#6\)](#) — получите много пунктов Светлой стороны, но мало денег. Я бы посоветовал именно этот вариант, потому что сыворотку можно потом будет за смешные деньги купить у Зельки и выполнить этот квест с зараженными жителями Подгорода.

9) ВЫХОД:

в [нижний коллектор \(#6\)](#): Я бы рекомендовал входить в нижний коллектор не отсюда, а с северного входа (#11). Там быстрее можно выполнить квесты и получить пункты Светлой стороны.

10) Спасательная капсула:

Вся окрестность этого места заминирована. С помощью Мишн разрядите или подберите мины. Когда вы приблизитесь к капсуле, то появится раненый солдат-республиканец. Если у вас есть сыворотка ракулей, введите ее ему — получите пункты Светлой стороны. После встречи будьте готовы отразить атаку нескольких ракулей.

11) ВЫХОД:

в [Нижний коллектор \(#1\)](#)

12) Встреча с Кандерусом Ордо и его компанией:

Когда дойдете досюда, вас остановит Кандерус Ордо и еще несколько бандитов Давика. Драки не будет — будет серьезный разговор. Разговор будет прерван ракулями. Выпотрошите их и продолжайте прерванную беседу. После разговора направляйтесь к западу.

13) Труп отверженного:

Здесь лежит труп отверженного, на котором вы найдете записи о Земле Обетованной, те самые, найти которые вас просил Рукил (см. #3). Можете вернуть их ему за 175хр, либо подождать, пока у вас на руках не окажутся все три журнала (Рукил попросит найти еще два).

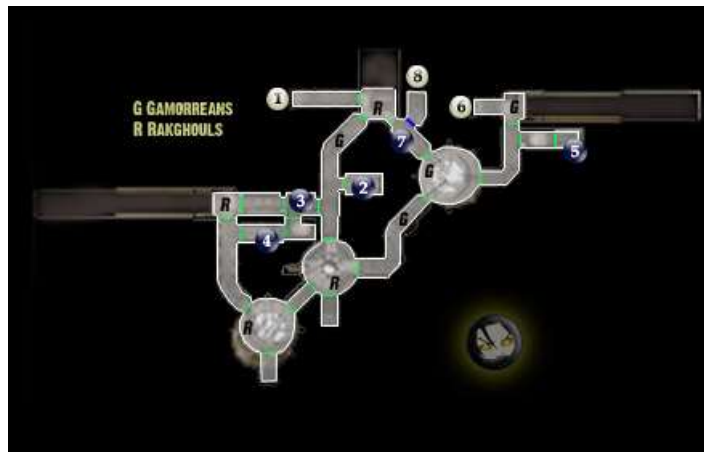
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Нижний коллектор / Lower Sewers



1) ВЫХОД:

в [Подгород \(#11\)](#). Ваша главная задача в коллекторах — найти Заалбара (см. #3) и выход в [Верхний коллектор \(см. #8\)](#).

2) Труп отверженного и ржавый дроид:

Обыщите труп отверженного в этой комнате, и вы найдете один из двух журналов о Земле Обетованной, находящихся в Нижнем коллекторе. См. квест, который дает Рукил в Подгороде (#13). Второй журнал находится в #5 Нижнего коллектора.

Кроме того, в этой комнате есть еще неисправный, но поддающийся ремонту дроид. Если вы его наладите и отправите патрулировать, он реально сможет помочь вам в грядущем столкновении с гаморреанцами в #3 и заработать вам очки опыта.

3) Гаморреанцы и Заалбар:

В этой комнате — четыре гаморреанца: три элитных бойца и один босс. Если вы отремонтировали дроида в #2, он отвлечет их внимание, пока вы отстреливаете их на расстоянии. В принципе, справиться с ними не так уж и сложно, даже без дроида. На трупике босса вы найдете кардиорегулятор (Cardio-Regulator).

После боя идите к южной двери комнаты. Мишн взломает замок двери, та откроется, и вы увидите Заалбара. После того, как он в порыве благодарности принесет вам клятву верности («должен жизнь — life-debt»), он станет новым членом вашей команды.

4) Снаряжение Заалбара:

Здесь в оружейном шкафу вы найдете бласт-арбалет Заалбара (Zaalbar's Bowcaster), оптический прицел (Scope) и несколько редких карт для пазаака.

5) Труп отверженного:

Этот труп сторожат рагули. Убейте их и обыщите труп. Вы найдете журнал о Земле Обетованной. Этот журнал и записи в #2 нужны для выполнения квеста Рукила в Подгороде.

6) ВЫХОД:

в [Подгород \(#9\)](#). Если вы спустились из Подгорода через этот вход, будьте готовы сразиться с кучкой гаморреанцев, состоящей из двух налетчиков (Raiders) и вожака (Raid Leader).

7) Терминал силового поля:

Мишн знает коды, так что она деактивирует силовое поле и, тем самым, откроет вам доступ в [Верхний коллектор](#).

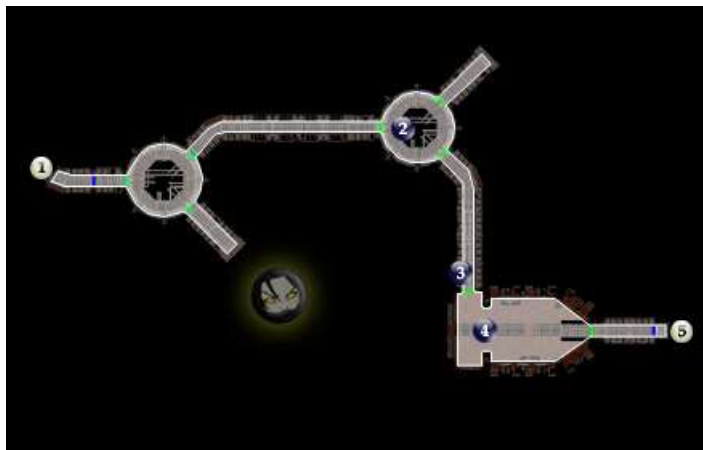
8) ВЫХОД:

в [Верхний коллектор \(#1\)](#). Сможете пройти, только если деактивировано силовое поле в #7. В Верхнем коллекторе расположен секретный вход на базу Черных Вулькаров. Вам необходимо туда попасть, если вы хотите получить ускоритель байка.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис**Верхний коллектор / Upper Sewers****1) ВЫХОД:**

в [Нижний коллектор \(#8\)](#). В первом же большом круглом зале будет драка с рагулями и гаморреанцами.

2) Разладившийся дроид:

Ничего особенного кроме враждебного разладившегося дроида и мелкой мины между ним и вами. Можете обойти мину или расстрелять дроида на расстоянии. Если даже мина и сработает, то особого ущерба вашей партии она не принесет.

3) Оторванная рука:

Прямо перед дверью вы найдете оторванную руку, с которой снимете электронный блокнот и «синтезапах». Прочитав блокнот, вы поймете, что с этим синтезапахом делать (использовать в #4).

4) Ранкор:

В этой большой комнате находятся одна громадная куча трупов и один громадный ранкор. Можете убить ранкора в честном бою (650 хр), а можете убить его с помощью хитрости. Переведите персонажа в Одиночный режим (Solo Mode). Подойдите к куче трупов. Пока вы далеко от ранкора, он не нападет на вас. Щелкните на кучу, возьмите оттуда предметы. Щелкните на кучу еще раз и положите туда любую гранату по вашему выбору. Еще раз щелкните на кучу и положите туда синтезапах. Наслаждайтесь зрелищем. + 200 хр.

5) ВЫХОД:

на [базу Черных Вулькаров \(#1\)](#). Этот вход охраняют два вулькара.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old RepublicАвтор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис**Главная база Черных Вулькаров / Vulkar Main Base**



1) ВЫХОД:

в [Верхний коллектор \(#5\)](#). В восточной части базы опасайтесь дроидов, патрулирующих коридоры и комнаты. В западной части водятся боевики банды. Хотя никто из них по отдельности особой угрозы не представляет, их достаточно много в казарме (#8), бой может оказаться не слишком легким. Ваша цель — попасть ко входу в гараж (#11). Для этого вам нужно отключить орудийные турели, защищающие вход. Это можно сделать через терминал в #4 или смарт-картой из #8.

2) Выключенный дроид:

Может быть отремонтирован. Окажется полезен, если переключить его в патрульный режим. Кроме того, заработаете немного хр.

3) Дамсел в беде:

В этой комнате находятся враждебный вам дroid и официантка по имени Дамсел. Поговорив с ней, вы узнаете немного полезной информации, а отпустив ее на волю — получите пункты Светлой стороны.

4) Главный терминал системы безопасности:

Если с вами есть член команды с навыком скрытности, то можно прокрасться через оружейную и ее турели (см. #5) и использовать этот терминал, чтобы впоследствии избежать боев. С терминала вы можете выполнить полезные системные команды, если у вас хватит компшипов (computer spikes). Например, вы можете выключить орудийные турели, защищающие вход в гараж (#11). После того, как отключите их, можете идти в гараж, но я бы посоветовал еще пройтись по уровню — для получения экспы и полезной экипировки.

5) Оружейная и защитные турели:

Концентрируйтесь на одном враге за один раз. Полезно будет использовать энергоциты — турели не самый легкий противник. Сама оружейная заперта. Заставьте Мишн открыть дверь, внутри вы найдете много чего полезного, например, кольчужную прокладку (Mesh Underlay), энергоячейку (Vibration Cell) и разрыв-ружье (Disruptor Rifle).

6) ВЫХОД:

в [Нижний город \(#7\)](#). Если вы в союзе с Беками и уже заполучили свуп-ускоритель, то выходите здесь. Приготовьтесь убить еще троих Вулькаров с той стороны двери. Затем идите прямо на базу Скрытых Беков и поговорите с Гадоном.

Если же вы в союзе с Вулькарами против Беков (выбор будет вам предоставлен в гараже), вы входите сюда из Нижнего города после того, как закончите разборки на базе Скрытых Беков. Сразу же после ролика с одним из людей Брежика начнется Большая гонка на свуп-байках (#1).

7) Вулькарский информатор:

Черный Вулькар, находящийся в этой комнате, сдастся вам и выложит все, что знает про базу и как пройти к гаражу.

8) Казарма:

Как вы можете догадаться, в казарме будет много народу. Бой из-за количества противников может оказаться сложным. Закидайте их гранатами, сконцентрируйтесь на самых сильных врагах — лейтенантах. На телах лейтенантов вы найдете смарт-карты, обеспечивающие доступ к терминалу в #10 и, соответственно, возможность отключить систему безопасности для того, чтобы пройти в гараж.

9) Комната с бассейном:

Бассейн пуст, но заминирована минами с отравляющим газом. У входа стоит дроид. Если его отремонтировать и отправить в бассейн, то дроид самоуничтожится, заставив, тем самым, сработать мины. Это дает вам возможность без угрозы для жизни вскрыть сундук и забрать пластины из дюраласта (Durasteel Bonding Alloy), тонкий курок (Hair Trigger), кардиорегулятор и плазменные гранаты.

10) Компьютерный терминал:

Вы не сможете получить доступ к этому терминалу пока у вас не будет смарт-карты из #8. Получив доступ, вы сможете выключить оружейные турели у входа в гараж.

11) ВЫХОД:

в [гараж Вулькаров \(#1\)](#). Перед тем, как идти туда, необходимо отключить оружейные турели. См. #4 и #8.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Гараж Черных Вулькаров / Vulkar Garage



1) ВЫХОД:

на [базу Вулькаров \(#11\)](#). Ваша главная цель здесь — забрать свуп-ускоритель, запертый в лаборатории двигателей в #8. Очень рекомендуется сходить в #5 — там много чего хорошего. Чтобы забрать ускоритель, вам нужно пройти в офис (#4) и взять пропуск в лабораторию двигателей.

2) Неисправный дроид:

Один из двух неисправных дроидов, расположенных весьма близко друг к другу. За ремонт обоих вы получите хр. Конкретно этого дрoида можно перепрограммировать, и он протаранит двери шлюза в #5. Второй путь в шлюз лежит через использование гаражного компьютера в #4.

3) Неисправный дроид:

Второй неисправный дроид на этом уровне. Этот может только лишь патрулировать окрестности, помогая вам справиться с вулькарами.

4) Офис:

Здесь вы найдете смарт-карту начальника гаража («Garage Head Key Card»), которая позволит вам пройти куда угодно, за исключением шлюза. Взломайте компьютер, стоящий здесь, и выполните команду «Открыть все двери» («Disable all Security Doors»). Таким образом вы обеспечите себе доступ как к шлюзу (#5), так и в лабораторию двигателей (#7), где вы встретитесь с одним из боссов Черных Вулькаров Кендоном Арком (Kandon Ark) и его бригадой. В столе, кроме того, вы найдете модернизированную энергоячейку (Improved Energy Cell).

5) Шлюз:

Существуют два способа попасть сюда: наладить дроида в #2 и заставить его протаранить дверь, либо через гаражный компьютер в #4 выполнить команду «Открыть все двери». Внутри находится весьма неприятный противник — мощный патрульный дROID, который любит и умеет использовать встроенные огнемёт и парализ-луч. Это будет довольно трудный бой, так что приготовьтесь как следует. Рекомендую сразу идти в рукопашную с использованием виброклинков. Как бы то ни было, награда за победу очень даже ничего: в двух сейфах вы найдете 2000 кредитов, гипер-боевой стимулятор (Hyper-Battle Stimulant) и кое-что еще.

6) Верстак:

Используйте этот верстак так же, как верстак в вашем убежище в южных квартирах. Усовершенствуйте свое оружие и броню перед столкновением с вулькарами в #7.

7) Лаборатория двигателей, Кендон Арк:

Войдя в эту комнату, вы окажетесь втянутыми в разговор, в котором вам предстоит сделать выбор, на чьей стороне вы окажетесь. Можете предать Беков, избежав неприятностей здесь (но, несомненно, приобретя их в другом месте) и получить пункты Темной стороны. А можете отказать Вулькарам, в таком случае вам предстоит бой с двумя сильными бойцами ближнего боя и двумя бойцами, атакующими с расстояния.

Союз с Гадонем и Беками:

Если выбираете этот путь, сразу начинается бой. Кендон Арк и его телохранительница пользуются энергощитами, так что вам понадобится по крайней мере один классный рукопашник, использующий виброклинок. Сначала сконцентрируйте свои усилия на девушке, затем — на Кендоне и потом добейте двух стрелков. С трупов вы снимете тонкий курок (Hair Trigger), усилитель ауры (Aural Amplifier), Response Package, ситский энергощит (Sith Energy Shield) и верпинскую бандану (Vergine Head Band).

Когда закончите, идите в конец комнаты, обезвредьте мину и забирайте свуп-ускоритель в #8.

Союз с Вулькарами:

Если ваш выбор будет — воевать на стороне Черных Вулькаром, то вы получите деликатное задание — нужно убить Гадона на базе Скрытых Беков. Сразу после разговора вы окажетесь в Нижнем городе возле входа на базу Вулькаров. Когда разберетесь с Гадонем Тэком, найдите Кендона на базе Вулькаров (сразу возле входа). Вулькары спонсируют ваше выступление на Большой свуп-гонке, оснастят ваш свуп-байк ускорителем, дадут вам 500 кредитов и, предположительно, отпустят Бастилу после вашей победы в гонке.

После гонки можете вернуться сюда еще раз и перебить ставших враждебными вулькаров, кроме Кендона Арка. Убив их, получите оборудование и хр. Можете даже взять второй свуп-ускоритель. Впрочем, никакой пользы он вам не принесет, это не апгрейд байка, который можно носить с собой и использовать когда захочешь.

8) Свуп-ускоритель:

Это приз, который вы получите за то, что справились с Кендоном Арком и его охраной в #7. Отнесите его Гадону Тэку на базу Скрытых Беков.

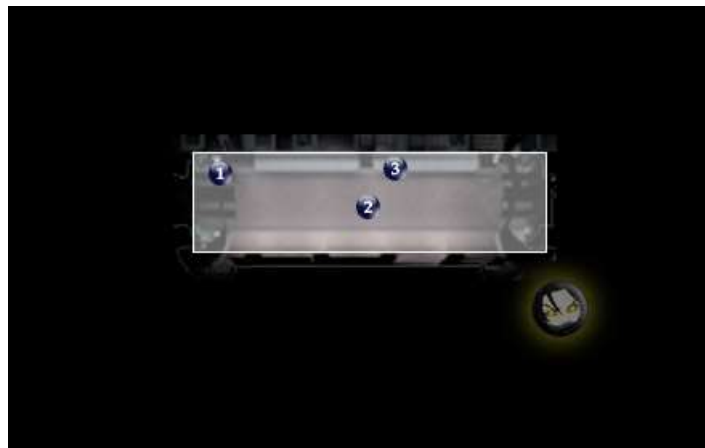
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Гонка на свуп-байках / Swoop Race



1) Механик:

Поговорив с этим механиком, вы получите 630 хр (или эти же хр плюс 500 кредитов, в зависимости от того, с кем вы были в союзе). Механик объяснит вам правила гонки и попытается напугать вас рассказом о якобы нестабильности свуп-ускорителя. Можете плюнуть ему в ухо — он врёт, ускоритель не сломается. Закончив разговор, можете поговорить с остальными участниками гонки, либо можете сразу направляться к распорядителю (#2).

2) Распорядитель гонки:

Поговорив с ним, вы начнете гонку. Спросите его, какой рекорд вам нужно побить. Если вы пройдете гонку нормально, за 25-37 секунд, то ваш рекорд будет улучшен еще одним гонщиком. Придется ехать второй раз. Если же вы сразу установите рекорд меньше 25 секунд, то конкурентов у вас не будет. Вы получите 330 хр за победу в гонке.

После гонки:

Брежик начнет возмущаться тем, что на вашем байке стоял ускоритель, и откажется отдавать вам Бастилу. Рапорядитель гонки выразит официальный протест, в результате которого Брежик и его бригада начнут драку. В этот момент Бастила предпримет кое-какие шаги для своего освобождения. Брежику эти шаги явно не понравятся, и он умрет в бессильной злобе. После боя поговорите с Бастилой, и она присоединится к вашей команде.

После этого вы окажетесь в своем убежище в южных квартирах (#1). Как только вы выйдете из убежища, вам передадут послание от Кандеруса Ордо, который ждет вас для важного разговора в кантине Нижнего города (#9). Ваша следующая цель — выбраться с Тариса. Кандерус поможет вам в этом.

3) Бастила:

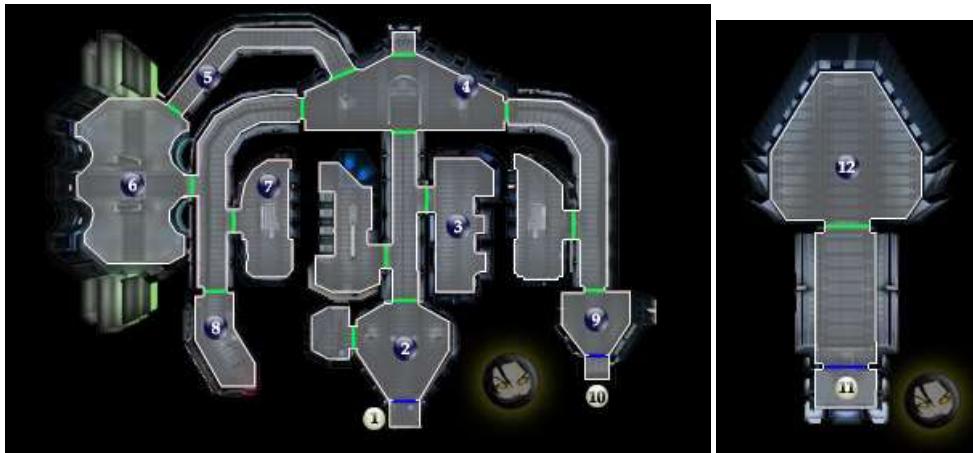
Она будет сидеть в клетке пока вы не выиграете гонку.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис Sith Base



1) ВЫХОД:

в северную часть Верхнего города (#8)

2) Секретарь:

Когда войдете на базу, вас остановит секретарь, который поинтересуется, за каким чертом вас принесло сюда. Можете убедить его, что вы здесь по приглашению, можете дать ему на лапу 50 кредитов, а можете просто пригрозить пристрелить его. Если вам не удастся убедить или подкупить его, либо если вы начнете угрожать, он нажмет на кнопку и получит результат — откроется западная дверь, ведущая в комнату с ситскими штурмовиками и техником. Учтите, что ситы любят и умеют кидать гранаты.

Когда убедите всех их лечь и умереть, используйте терминал секретаря в центре комнаты. С него вы можете сделать очень много полезных вещей, например, отключить защитные турели на всем уровне (две в #9 и две в оружейной в #8). Или открыть лифт в #10. Или выключить щиты у штурмовых дроидов, охраняющих лифт. Или совсем отключить этих дроидов. В общем, много полезных вещей.

3) Терминал системы безопасности:

В этой комнате пара дроидов и терминал с функциями, как у секретарского (#2).

4) Пазл «Пленный Дюрос»:

Вы увидите Дюроса, содержащегося в тюремной капсуле. Если поговорите с ним, он скажет вам, что для того, чтобы выпустить его на волю, вам нужно решить небольшую головоломку. На стене перед капсулой расположены пять тумблеров, каждый из них имеет два состояния — красный и зеленый. Если все тумблеры станут красными, Дюрос умрет. Если зелеными — Дюрос выйдет на свободу. Решение головоломки:

- а) Переключите средний тумблер.
- б) Переключите крайний правый тумблер.
- в) Переключите крайний левый тумблер.

Когда освободите Дюроса, получите 110 хр и пункты Светлой стороны.

5) Ржавый страж:

Дроида можно наладить, получив хр. Если усилите его боевые возможности и отправите патрулировать, он поможет вам в зале управления (#6). Там много ситов, опытных в метании гранат.

6) Зал управления:

Подходы к каждой двери в этом зале заминированы. В самом зале много ситов. Облегчите себе задачу, метнув парочку гранат в центр толпы.

В зале — терминал системы безопасности, такой же, как у секретаря (#2).

7) Казарма:

Предстоит бой с ситами и дроидами, а также с ситским капитаном.

8) Оружейная:

Охраняется двумя защитными турелями, которые можно отключить через терминалы в #2, #3 и #6. Внутри найдете огнемет (Flame Thrower), расщепитель луча (Beam Splitter) и энергоусилитель (Energy Projector).

9) Лифт и штурмовой дROID:

В комнате, расположенной, перед этой, вы найдете «пропуск в лифт». Можете использовать его, чтобы попасть в лифт, либо можете открыть лифт через терминалы системы безопасности. Если вы не отключили через эти же терминалы штурмового дроида, то вас ждет интересный бой. ДROID использует энергощит, так что против него необходимо действовать виброклинками или другим неэнергетическим оружием. Двойной светомеч Бастилы довольно бесполезен против энергощита дроида. За победу получите 700хр.

10) ЛИФТ:

в резиденцию губернатора. См. #11.

11) ЛИФТ:

на базу ситов, первый уровень. См. #10.

12) Ситский губернатор:

Вам нужно то, что есть только у него: коды взлета с Тариса (Taris Launch Codes). Кроме кодов, у него есть двойной клинок и желание подраться. Используйте Силу Бастилой, используйте дальнобойное оружие ваших дроидов. В принципе, бой не будет слишком трудным, в конце концов, губернатор один, а вас много. С трупа возьмите коды взлета и перчатки суперсилы (Strength Gauntlets). Порывшись в сейфах, получите 500 кредитов, пластины брони из дюрастали (Durasteel Bonding Alloy) и легкую боевую броню (Light Battle Armor).

Коды взлета у вас в кармане, так что направляйтесь прямиком в кантину Нижнего города (если вы выполнили все побочные квесты либо не хотите их выполнять) для встречи с Кандерусом Ордо. Он возьмет вас с собой в [Резиденцию Давика \(#1\)](#), где и сделает вам предложение, от которого вы не сможете отказаться.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Тарис

Резиденция Давика / Davik's Estate



1) Ваше помещение:

Это место, где вы оказываетесь после экскурсии с Давиком. Как он и сказал, вы можете свободно ходить по комнатам и помещениям для рабов (#2), но выйдя за эти пределы, вы серьезно (как думает Давик) рискуете. Ваша цель — украсть корабль Давика «Черный Ястреб» и улететь с этой планеты. Чтобы попасть на корабль, вам будут нужны коды доступа. Комната для гостей (#7) — попробуйте поискать там.

2) Помещения для рабов:

Если вы — мужчина, то можете позабавиться с рабынями. Они еще и расскажут вам о Резиденции. Если же вы — женщина, то можете убедить раба-мужчину поделиться информацией о пленнике, содержащимся в Резиденции. Это не обязательно, всего лишь альтернативный способ узнать, что же здесь творится.

3) Пустая комната:

В сундуке вы найдете тонкий курок (Hair Trigger) и +/- 1, -2 и -3 карты для пазаака.

4) Нервный охотник за головами:

Как только войдете в комнату, этот охотник за головами попытается устроить скандал. Если сможете уговорить его не вызывать стражу, то ничего не случится. В ином случае, вам придется иметь дело с ним самим и двумя стражниками. Впрочем, ничего такого, с чем бы вы не справились, тем более, что вам пришлось бы разбираться со стражниками уже по своей инициативе.

5) Враждебный охотник за головами:

У родианца в этой комнате есть смарт-карта, позволяющая проникнуть в два компьютерных терминала в Резиденции. Возьмите смарт-карту с дымящихся останков этого чрезмерно агрессивного родианца.

6) Терминал системы безопасности:

Один из двух таких терминалов в Резиденции. Через эти терминалы вам нужно отключить защиту ангара, чтобы пройти через дверь в #10.

7) Хадроу под пытками:

Наивная карта утверждает, что это помещение называется «комната для гостей». Внутри вы найдете одного такого гостя, которого пытаются пытать два дроида. Выключите дроидов. Навсегда. Откройте клетку и выпустите Хадроу. Тот даст вам столь нужные вам коды доступа к Черному Ястребу.

8) Нервный тарисианский дворянин:

Возбудимостью похож на охотника за головами из #4. Попытается позвать на подмогу двух стражников. Можете попробовать убедить его словами не делать этого. Но, думаю, не стоит он того. Поэтому убедите его вибротелепатом. В конце комнаты, в сейфе, вы найдете 500 кредитов и усилитель брони (Armor Reinforcement).

9) Терминал системы безопасности:

После того, как те несколько стражников, которые попытаются преградить вам дорогу, лягут и умрут, войдите в систему через терминал и отключите защиту ангара.

10) Доступ к ангару:

Вы не сможете пройти через эту дверь, пока не отключите систему безопасности (см. #6 и #9).

11) Кейло Норд и Давик Кен:

После вступительного слова, исполненного этими двумя самонадеянными засранцами, начнется ваш последний бой на Тарисе. Кейло сразу начнет бросать гранаты, поэтому сразу сближайтесь с ним для рукопашного боя, включив свои энергощиты. Давки тоже попытается вмешаться в драку, но вы концентрируйте все усилия на Норде.

Когда очки жизни Норда снизятся примерно до одной пятой от первоначального количества, последует ролик. Малак начал бомбардировку Тариса. Давик будет банально задавлен насмерть обрушившейся крышей. Кейло тоже окажется под завалом и, видимо, погибнет. Перед тем, как совершать спринтерский рывок к Черному Ястребу, не забудьте обыскать тушку Давика. Найдете две весьма полезных вещи: боевой комбинезон Давика (Davik's War Suit) и экран-искатель Давика (Davik's Visor).

12) Черный Ястреб:

Во время вашей попытки прорвать блокаду вы будете атакованы ситскими истребителями. Придется отстреливаться. Эта мини-игра довольно легкая — не забывайте про радар, разворачивайте турель по направлению к приближающимся истребителям и жмите их к чертям.

После битвы у вас произойдет разговор с Бастилой. Вы придете к выводу, что нужно восстановить силы. Так что ваш следующий пункт назначения — [анклав джедаев на Дантуине](#).

Дантуин - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

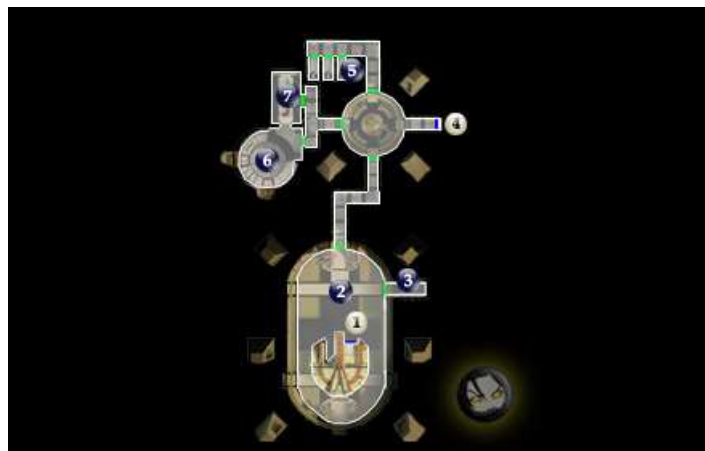
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин

Анклав джедаев / Jedi Enclave



1) Черный Ястреб (Ebon Hawk)

Во время первого посещения Дантуина ничего интересного на борту корабля нет, но потом несколько квестов будут непосредственно связаны с Черным Ястребом. Кроме этого, здесь можно будет поговорить с членами вашей команды и улучшить экипировку на верстаке.

Когда вы первый раз ступите на Дантуин, появится Бастила и скажет, чтобы вы следовали за ней к Совету Джедаев.

Чтобы переместиться с планеты на планету, воспользуйтесь Картой Галактики (Galaxy map), которая находится в кабине пилотов. Просто выберите пункт назначения и вы мгновенно перенесетесь туда (эта возможность появляется после того, как Совет Джедаев отправит вас на поиски оставшихся четырех частей Звездной Карты).

2) Квесты, даваемые вашими попутчиками и Лер Аркой

Сначала, побочные квесты:

Невдалеке от корабля стоит тви-лек (twi'lek), по имени Лер Арка (Lur Arka), который ищет девочку Сашу (Sasha). Вскоре вы обнаружите, что у вас на Черном Ястребе появился безбилетник — та самая Саша. Для выполнения квеста вы должны будете вернуться на Дантуин и рассказать все Лер Арке. Позвольте ему взойти на борт корабля и забрать беглянку. Награда за этот квест — 310хр и пункты Светлой стороны (см. Черный Ястреб (#2) “Безбилетник”)

Эта локация важна еще и тем, что здесь активируются все квесты, связанные с членами вашей партии. Конечно, некоторые из них можно активировать и в других местах (напр. при выходе из Черного Ястреба в космопорте Татуина (the Tatoonine Docking Bay), Манаана (the Manaana Docking Bay) или Коррибана), но здесь эти триггеры сработают со 100% вероятностью.

Выслушав истории Карта (Carth), Бастилы (Bastila), Джухани (Juhani), Кандероса (Canderous) и Мишн (Mission) вы получите квесты от каждого из них. Необходимо заметить, что вы не сможете получить задание от сопартийцев на той планете, на которой находится цель этого задания. Например, брат Мишн, Гриф (Griff), находится на Татуине, так что вы не можете получить задание по его поискам на этой планете (это же относится к квестам Бастилы и Кандероса).

Ниже будут приведены детальные прохождения каждого из этих заданий:

1. Поиски брата Мишн. Когда вы узнаете о брате Мишн достаточно для того, чтобы начать поиски, присоедините ее к команде и побегайте в районе приземления Черного Ястреба. Вскоре появится подружка Грифа — Лена (Lena), которая (если вы “надавите” на нее) расскажет о том, что Гриф работает на корпорацию Цзерка (Czerka Corp's) и в настоящий момент находится на Татуине. С этого момента у вас в журнале появится новый квест — найти Грифа. Чтобы получить больше сведений о нем, отправляйтесь на Татуин и спросите о брате Мишн у официального представителя корпорации на планете, офис которого (см. Czerka Office (#3)) располагается в Anchorhead'. Он даст вам сведения о местонахождении Грифа, который, оказывается, находится в плену песчаных людей (см. главу, посвященную Татуину).
2. Мать Бастилы. Если Бастилла находится у вас в команде, и вы узнали достаточно об ее отношениях с матерью, вернитесь на Дантуин до того, как найдете четвертую часть Звездной Карты (Star Map), и здесь (после пробежки возле корабля) вы встретите женщину средних лет, которая когда-то знала Бастилу. Она расскажет о болезни матери Бастилы и укажет ее местонахождение — Татуин. Отправляйтесь туда, и в районе Anchorhead (см. #3) вы наткнетесь на незнакомца, который скажет, что мать Бастилы находится в баре Anchorhead'a (см. Anchorhead Cantina (#4)). Следуйте туда, чтобы завершить квест.
3. Прошлое Джухани. После того, как вы достаточно узнаете о рабском прошлом семьи Джухани на Тарисе, присоедините ее к команде и летите на Дантуин (или в любую другую точку активации триггеров, о которых было написано выше) и, что стало уже традицией, прогуляйтесь около Черного Ястреба. Вскоре к вам подойдет тви-лек, по имени Ксор (Xog). Ксор — работороговец, который захочет купить Джухани. Во время разговора с ним Джухани разозлится, и вам придется успокаивать ее, цитируя отрывок из Кодекса Джедаев (“Здесь нет эмоций...” - “There is no emotion...”). Если вы сможете разрешить конфликт мирным путем, то получите пункты светлой стороны, а с Ксором вам придется повстречаться еще раз — на Татуине, Манаане, Коррибане или Кашиике, но он будет уже не один, а в сопровождении двух родианских головорезов. На этот раз боя избежать не удастся. Вынудите работороговца сдаться и вновь остановите Джухани от кровопролития, цитируя уже знакомые строки из Кодекса. Если вам удастся обуздать ее ярость, то в награду вы получите 1800хр, пункты светлой стороны и завершите квест. В противном случае Джухани переметнется на темную сторону Силы.
4. Сын Карта. Когда вы узнаете о сыне Карта достаточно, чтобы начать поиски, вы сможете активировать квест по его нахождению (процесс активации описан выше). К вам подойдет Джордо (Jordo) и скажет Карту (он должен быть в составе команды), что его сын, Дастил (Dustil), обучается в Академии Ситов (Sith Academy) на Коррибане. Спешить туда не стоит потому, что независимо от того, когда вы посетите эту планету, Дастил будет ждать вас в Академии (см Академия Ситов (#7)). Окончание квеста — в главе, посвященной Коррибану.
5. Честь Кандероса. Вы сможете получить квест, когда Кандерос расскажет вам о войне Республики и Мандалорианцев и о Реване (Revan), молодом Джедае, который склонил чашу весов на сторону Республики. Ничего оригинального в активации квеста нет — летим на Дантуин (или на другие подходящие для этого планеты) и ждем появления Джаги (Jagi). Джаги — бывший подчиненный Кандероса. Он обвинит Кандероса в трусости и вызовет его на поединок, который состоится на Татуине. Летим туда и ищем Джагу в Море Дюн (см. Dune Dea (#10)). Окончание квеста — в главе, посвященной Татуину.

3) Местные торговцы

Продают снаряжение и детали для дроидов.

4) Выход

к [Внутреннему двору \(#1\)](#). Вы сможете выйти из локации тогда, когда вас пошлют выяснить причину нападения животных на местных жителей в Роце. Около выхода стоит охранный дроид, открывающий ворота во внутренний

двор.

5) Сол'а (Sol'aa)

Игрок в пазаак. Максимальная ставка в игре с ним – 100 кредитов. Кроме того он продает карты для пазаака (их качество улучшится, если вы выиграете у него).

6) Совет Джедаев (Jedi Council).

Вас пошлют сюда, когда вы впервые приземлитесь на Дантуине. При приближении к членам Совета автоматически начнется разговор, суть которого в том, что вы имеете колоссальные способности к постижению Силы. Джедаи захотят переговорить и попросят прийти на следующий день. Ночью вам с Бастилой приснится один и тот же странный сон. Выйдя из корабля, вы столкнетесь с Картом, который расспросит вас о недавнем сне и скажет, что Совет ждет вас.

Первое Испытание.

Поговорите с членами Совета и ответьте на их вопросы касательно целей, которые вы преследуете. Если вы солжете или попытаетесь в чем-то убедить Джедаев, то по окончании разговора получите пункты темной стороны. Джедаи расскажут немало интересного, в частности о вашем общем с Бастилой сне. С этого момента начинается ваше обучение. Подойдите к Зару – джедаю, который после разговора пойдет в Тренировочную Комнату (см. Training room (#7)). Он скажет вам, что нужно сделать чтобы стать учеником. Первое испытание – тест на знание Кодекса Джедаев. Вандар (Vandar), член Совета, похожий на Йоду, может помочь вам с изучением кодекса. Когда будете готовы – снова поговорите с Заром.

Второе Испытание

После завершения первого испытания, поговорите с Дораком (Dorak), одним из членов Совета. Он предложит вам выбрать один из трех классов Джедаев – Джедай Консул (Jedi Consular), Джедай Хранитель (Jedi Guardian) или Джедай Страж (Jedi Sentinel). Поподробнее узнать о каждом из этих классов вы можете, воспользовавшись обучающим компьютером в тренировочном зале. Когда вы уже определились с выбором, подойдите к Дораку и ответьте на ряд вопросов, после чего он даст вам рекомендации по поводу того, какой класс Джедаев лучше выбрать. Вы можете прислушаться к рекомендациям или выбрать другой понравившийся вам класс – так или иначе вы должны будете выбрать цвет кристалла, который будет основой вашего светового меча. Зеленый цвет соответствует Джедаю Консулу, желтый – Джедаю Стражу, ну а синий – Джедаю Хранителю. После завершения разговора вы получите первый уровень в классе Джедай. “Поднимите” его и идете к Зару, чтобы собрать световой меч.

Третье Испытание.

См. #7. Вернитесь к Совету, когда завершите испытание.

После посещения Роци

Когда вы посетите Совет после завершения третьего испытания, Мастера-Джедаи дадут вам новое задание – обследовать древние руины, которые располагаются во Внутреннем дворе (см. #9), и узнать, что там искали Реван и Малак. Однако непосредственно перед тем, как Совет отправит вас на исследование руин, в зал совета ворвется Алан Метал (Ahlan Matale) – глава семьи Металов, враждующей с Сандалами.

Семейная Вражда Сандалов и Металов

Вместе с получением последнего задания от Совета вы получаете квест на разрешение давней вражды Сандалов и Металов. Вандар предлагает вам перед посещением руин решить эту наболевшую проблему. Существует несколько способов прохождения этого квеста, как “светлых”, так и “темных”.

Для начала отправляйтесь в Земли Метала (Matale Grounds) и поговорите дройдом, охраняющим поместье (см #4). Он вызовет своего хозяина, — Алана Метала.

После разговора с Аланом идите к месту, обозначенному на карте #5. Здесь вы найдете мертвого поселенца. Соберите с его тела дневник, амуницию и идите в локацию “Земли Сандала” к усадьбе (см. #3). Поговорите с дройдом-охранником и он пустит вас внутрь, где с вами поговорит Санда.

Ну, вот и все. Если хотите пройти этот квест иным способом, см. прохождение “Земель Сандала”

После посещения руин

Итак, вы нашли часть Звездной Карты в руинах и вернулись в Анклав Джедаев для получения инструкций от Совета. После разговора с его членами у вас в журнале появится главный сюжетный квест игры – найти оставшиеся четыре части Звездной Карты (на Татуине, Кашиике, Манаане, Коррибане) и узнать, где находится Звездная Кузница (Star Forge), т.к. без нее невозможно победить Дарта Малака (Darth Malak).

С этого момента вы абсолютно свободны в своих поисках и перелетах! Вы можете исследовать планеты в любой последовательности, свободно перемещаться между ними. Поиски Звездной Карты – это лучшая часть игры, свободное путешествие без каких-либо сюжетных ограничений!

Чтобы оправиться на другие планеты, идите в кабину пилотов на Черном Ястребе (см. The Ebon Hawk (#2)), активируйте карту галактики и выберите пункт назначения.

Порядок решения квестов, который мы предлагаем в этом прохождении, не абсолютен. Вы вольны действовать так, как считаете нужным, и весь

нижеприведенный текст – это всего лишь общие рекомендации по прохождению этой части игры.

P.S. Мы поместили главу, посвященную “Левиафану” (“Leviathan”), после текстов прохождения всех четырех планет, так как каждый из вас исследует эти планеты в разной последовательности, а миссия на Левиафане появляется после нахождения четвертой части Звездной Карты (включая ту, что вы нашли на Дантуине).

7) Зар, Джедай-наставник.

Вы сможете найти его здесь, в комнате для тренировок. Он – ваш будущий экзаменатор. Чтобы пройти первое испытание, вам нужно запомнить Кодекс Джедаев, текст которого вы можете узнать у Вандара. Поговорите с Заром, когда будете готовы. Для забывчивых – ответы на все 5 вопросов:

1. “Мир” (“Peace”)
2. “Знание” (Knowledge)
3. “Ясность” (“Serenity”)
4. “Гармония” (“Harmony”)
5. “это Сила” (“...there is the Force”)

Правильно ответив на вопросы, вы получите 200хр и возможность пройти второе испытание.

Второе Испытание.

После прохождения вами первого испытания, Зар отправит вас к Дораку, чтобы вы выбрали ваш будущий класс и получили соответствующий кристалл. Поднимите свой первый уровень в классе Джедая и возвращайтесь к Зару. Он пошлет вас к верстаку, который находится в этой же комнате, чтобы вы собрали себе световой меч. Активируйте верстак, в меню сборки светового меча кликните на среднем слоте, выберите кристалл, который вам дал Дорак, и нажмите на кнопку “Собрать”(«Assemble»). Все! Ваш меч готов. Получайте 200хр и идите к Зару за последним заданием.

Третье Испытание.

Последнее и самое сложное испытание. Вы должны будете выяснить причину странного поведения животных в Роще и устранить ее. Чтобы выполнить задание, вам придется сразиться с Темным Джедаем (см. главу “Роща”). Выполнив задание, возвращайтесь к Зару – он повысит вас до Падавана («Padawan»), кроме этого вы получите 800хр. А теперь идите к Совету (см. #6 – “После посещения Рощи”).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин
Внутренний двор / Courtyard



1) Выход

в Анклав Джедаев (#4).

2) Немо(Немо), Джедай

Немо – ценный источник информации о Дантуине. После первого вашего разговора с ним, Совет Джедаев пошлет Немо на исследование таинственных руин, поэтому воспользуйтесь моментом и узнайте у него все, что он знает о планете.

3) Джон(Jon) и поиски мандалорианских налетчиков

Поговорите с ним, чтобы узнать о нападениях мандалорианцев на мирных жителей. Цель квеста — уничтожение 3 групп налетчиков, а главное, их лидера, который может находиться в трех местах — в Роще(Grove)(#4), в землях Сандаля (#7) или в землях Метала (#3).Когда закончите, возвращайтесь к Джону и получайте награду – 250хр и 1000 кредитов или 250 хр и очки светлой стороны, если вы откажетесь от денег.

4) Элиза (Elise) и поиски возлюбленного

Элиза стоит около лэндспидера. Она попросит найти ее потерявшегося возлюбленного, который окажется дройдом! Он прячется от своей хозяйки в Землях Сандаля (#8).Поговорите с ним и вернитесь к Элизе. Если вы скажете ей, что дройд погиб, то она в гневе уйдет в анклав. Идите туда, найдите Элизу в #5 и вновь поговорите с ней о дроиде. За выполнение квеста вы получите 150хр.

5) Адум Лярп (Adum Larp). Торговец снаряжением и картами

У него вы можете купить неплохие вещи, а главное – карты Внутреннего Двора и Рощи всего за два кредита. Неплохая сделка!

6) Засада Катских Гончих (Kath Hound Ambush)

Здесь вы впервые столкнетесь с группой Катских гончих, но их засада теперь не станет для вас сюрпризом. Разделаться с ними легко: просто подставьте под удар самого “здорового” персонажа, а двумя другими расстреляйте гончих издалека.

7) Выход

в землях Метала (#1).

8) Выход

в землях Метала (#2).

9) Выход

в руины (#1). Попасть в них вы сможете только после того, как пройдете третье испытание и станете Падаваном.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин
Земли Метала / Matale Grounds



1) Выход:

во [Внутренний двор \(#7\)](#)

2) Выход:

во [Внутренний двор \(#8\)](#)

3) Стычка с Мандолорскими Налетчиками:

Это первая из двух групп, которых нужно уложить, если вы с ними поговорили. Эти парни довольно просты. Вы можете либо сконцентрировать всю свою силу на главаре их шайки, либо сначала быстро вынести остальных, а потом заняться главарем, так как он сильнее.

Когда с ними будет покончено, то обыщите их останки. Вы найдете несколько вещичек, включая Бластерный Карабин.

4) Поместье Матали

Вас не пустят в само поместье, но Алан Матали выйдет, чтобы поговорить с вами. Вы сможете вытащить его из своей норы, в том случае, если вы получили квест про междоусобицу поместий Сандрал и Матали. Получаете его после трех Джедайских испытаний. Смотри [Анклав Джедаев \(#6: Междоусобица Сандрал-Матали\)](#)

Поговорите с Дроидом Матали, что стоит рядом с поместьем, и когда Матали выйдет, спросите его про междоусобицу между семьями. Он предложит награду в тысячу кредитов за спасение его сына. Вы можете его убедить дать вам две тысячи, но за это получите очки Темной Стороны. В любом случае вас наградят 150 очками опыта.

5) Квест «Мертвый поселенец»:

Тело этого самого «Поселенца», появляется в том случае, если вы уже получили квест про междоусобицу семей Сандрал и Матали. Смотри [Анклав Джедаев \(#6: Междоусобица Сандрал-Матали\)](#).

Потом вы получите квест, но до этого вы посещаете Земли Сандрал, если вы обследуете эту территорию, то тело «Поселенца» будет именно здесь. На его останках вы найдете несколько неплохих вещичек и «Дневник Казуса». Среди них: Сердечный стимулятор, легкая броня Эчани, щит Эчани и повязка Верпин.

Принесите дневник на [Земли Сандрал \(#3\)](#) и поговорите с дроидом, охраняющим поместье. Вам будет дано разрешение на вход в поместье. Поговорите с отцом Сандрал. Ответы за Темную Сторону вроде очевидны. За Светлую, просто ведите себя вежливо, отдайте Сандралу дневник и откажитесь от награды.

6) Выход:

к [Роще \(#1\)](#)

7) Выход:

к [Роще \(#2\)](#)

8) Зуулан Сентар, вознаграждение Генохэрэдана:

Спидер Зуулана появится после того, как вы получите первую часть квестов вознаграждений Генохэрэдана. Его можно получить от Хуласа в Восточном Централ, Манаан. Смотри [Восточный Централ \(#13\)](#) в подразделе Зуулан

Сентар для более полного описания квеста. После его смерти, возвращайтесь к Хуласу за наградой.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин
Роща / Grove



1) Выход

в [Земли Метала \(#6\)](#).

2) Выход

в [Земли Метала \(#7\)](#).

3) «Убийство поселенца»

Здесь к вам подойдет Болук (Booook), Джедай-тви'лек, который расследует недавнее убийство. Он попросит вас помочь в расследовании (если вы покинете локацию, то не сможете завершить этот квест). У Болука есть два подозреваемых – Рикард Лусоф (Rickard Lusoff) и Хэндон Галд (Handon Guld). Имя жертвы – Калдер (Calder). В расследовании вам поможет информационный дройд, стоящий около моста. Он может дать вам сведения об обстоятельствах убийства и уликах, найденных на месте преступления.

Каждый «раунд» расследования включает в себя опрос подозреваемых и получение сведений у дройда. Когда вы соберете всю необходимую информацию, подойдите к Болуку, ответьте на его вопросы и начинайте новый «раунд».

Раунд первый.

После допроса подозреваемых и получения у дройда информации, вы придете к выводу, что Рикард лжет. Действительно, как он мог попасть не в того, в кого целился из-за яркого солнечного света, если во время совершения преступления было пасмурно? Подойдите к Болуку и поделитесь с ним этими соображениями.

Раунд второй.

Собрав всю информацию, вы узнаете, что оба подозреваемых имели мотив для убийства. Поговорите с Болуком и скажите ему, что преступление мог совершить любой.

Раунд третий.

Снова расспросите Рикарда, Хэндона и информационного дройда. Вы придете к выводу, что на этот раз солгал Хэндон, т.к. он сказал, что бластер, из которого убили Калдера, был у него украден, хотя заявления о краже подано не было.

Раунд четвертый.

На этот раз вы можете не говорить с Рикардом и Хэндоном, а лишь узнать у дройда, что кровь, найденная на месте преступления, не принадлежит жертве.

Скорее всего, это кровь Хэндона – ведь не зря же он хромает.

Расскажите об этом Болуку. Он пойдет и осмотрит рану Хэндона.

Теперь у вас есть выбор: вы можете обвинить в убийстве Рикарда или Хэндона — за это получите 470хр и предостережение от Болука. Но если вы скажете ему, что виновны оба и раскроете их мотивы (Калдер спал с женой Хэндона и одновременно был компаньоном Рикарда в каком-то неудачном предприятии), то получите от Болука похвалу и целых 1310хр!

4) Столкновение с Мандалорианскими налетчиками

Здесь располагается группа Мандалорианских налетчиков во главе с их лидером — Шерраком (Sherruk). Его убийство — цель квеста, который дает Джон во Внутреннем Дворе (Courtyard (#3)). Шеррак появляется здесь только тогда, когда вы уничтожите две другие группы налетчиков в Землях Метала (#3) и Сандала (#7).

Нет ничего страшного, если вы придете сюда раньше, — просто Шеррака, в отличие от рядовых налетчиков, здесь не будет. Просто вернитесь сюда, когда разберетесь с обеими группами рейдеров.

Убить Шеррака довольно сложно. Дело усугубляет еще и то, что у него есть энергетический щит, который примет на себя часть ваших ударов.

Чтобы облегчить себе задачу, используйте гранаты, виброклинки и умения Бастилы (напр. очень хорошо действует “Оглушение”).

После себя Шеррак оставит два Световых меча, кардиорегулятор Верпин (Verpine Cardio-Regulator), Эриадианский увеличитель силы (Eriadu Strength Amplifier), Усилитель звуков (Sonic Nullifiers) и 750хр. Осмотрев остальные тела, возвращайтесь к Джону и получайте заслуженные 1000 кредитов и 250хр.

Замечание для владельцев X-Вох.

Если вы уже уничтожили две группы рейдеров и вошли в Рощу через вход #7, то Шеррака в точке #3 может и не быть. Чтобы он появился, перейдите в локацию Земли Метала и тут же вернитесь обратно.

5) Древняя Роцца, Джухани.

Здесь на вас нападет Джухани — темный Джедай и один из возможных членов вашей команды. Биться с ней вам придется в одиночку — Джухани быстро нейтрализует ваших спутников. Используйте энергетический щит, чтобы облегчить сражение. Когда у Джухани останется меньше двух третей жизни, она перестанет драться и захочет поговорить с вами. Вы можете уговорить ее перейти на светлую сторону Силы, использовав в разговоре с ней ваш навык убеждения или сказав, что Совет простит ей нападение на своего учителя. Если вам удастся это сделать, то вы получите 1200 хр, а Джухани будет ждать вас в Анклаве (на площади между залом Совета и выходом). Также вы можете убить ее, но в этом случае вы потеряете ценного бойца и получите пункты темной стороны.

Теперь вы прошли третье испытание Совета и можете возвращаться к Зару в Анклав Джедаев (#7), чтобы получить продвижение до Падавана и 800 хр.

После этого Совет даст вам последнее задание, а Джухани присоединится к вашей партии.

6) Выход:

в [земли Сандала \(#1\)](#)

7) Выход:

в [земли Сандала \(#2\)](#)

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин
Земли Сандала / Sandral Grounds



1) Выход:

к [Роще \(#6\)](#)

2) Выход:

к [Роще \(#7\)](#)

3) Поместье Сандрал:

Этот квест доступен после завершения трех Джедайских испытаний и получения квеста по междоусобице Сандрал-Матали: смотри [Анклав Джедаев](#) (#6: Междоусобица Сандрал-Матали)

Если вы уже получили задание от Анклава Джедаев, то дроид снаружи поместья, разрешит вам пройти внутрь, чтобы поговорить с Мистером Сандралом: [усадьба Сандрал](#) (#2) Однако, прежде чем войти, вам следует поискать сына Сандрала для бонус-вещей и чтоб поднабраться опыта. Когда вернетесь, говорите с Дроидом и входите в Поместье. Далее идет квест «Мертвого Поселенца».

Дневник Казуса, квест «Мертвого Поселенца»:

Если вы уже получили квест по междоусобице Матали-Сандрал, но еще не посетили Мистера Сандрала, то вы можете приобрести дополнительный опыт и несколько неплохих вещичек, проходя этот вспомогательный квест. Сын Сандрала пропал, сам Сандрал во всем обвиняет Алана Матали. Но как оказалось, Мистер Матали здесь не при чем. Кат Хаунды нанесли ущерб его сыну на [Землях Метала](#) (#5). Прежде чем говорить с Сандралом в первый раз, идите на эти земли. Там вы найдете «Мертвого Поселенца», точнее то, что от него осталось. В его останках вы найдете Дневник Казуса и не мало полезных вещичек (описано выше). Принесите дневник обратно в поместье, поговорите с дроидом и он вам обеспечит вход в усадьбу для разговора с Мистером Сандралом: [поместье Сандрала](#) (#2). Вы получите очередную дозу экспы в размере 150 поинтов. Следуйте по ссылке, чтобы узнать больше.

После спасения Шона:

Вы спасли и извлекли Шона из поместья и встретите их обоих, Шона и Рахейшу снаружи. Вскоре встретятся две семьи, и это даст вам возможность поупражняться в убеждении (очки Светлой Стороны), если оно у вас достаточно хорошо прокачено. Когда отцы двух семей и их дроиды встретятся (вы станете, кстати, свидетелем довольно забавной сцены), вы сможете получить очки Светлой Стороны, убедив упрямых отцов «решить эту проблему вместе». После удачных, но довольно сложных убеждений, вы убедите отцов вновь поверить в Шона и Рахейшу, получите 500 кредиток, 900 очков опыта, ну и конечно же очки (все вместе) Светлой Стороны. Однако, многие люди, играющие в эту игру вынуждены идти по другому пути: убеждая детей пойти в Анклав Джедаев подальше от своих отцов, в то время как папаши останутся свирепыми и пообещают поговорить с Советом Джедаев по этому поводу. За это вы получите 600 очков опыта. Ну и завершая картину, вы можете спровоцировать две семьи к тому, чтобы их дроиды атаковали вас, и вы получите очки Темной Стороны и легкую победу.

4) Выход:

к [Поместью Сандрал](#) (#1). Это главный вход. Вы сможете туда попасть (поговорив с дроидом), только в том случае, если получили задание от Совета Джедаев по междоусобице Матали-Сандрал.

5) Выход:

к [Поместью Сандрал](#) (#3). Вам необходимо войти через эту боковую дверь, тогда вы сначала поговорите с Мистером Сандралом. Потом согласитесь помочь его дочери, Рахейше, найти пропавшего сына Матали — Шона. Она даст вам ключ, чтобы пройти через дверь. Как только вы найдете Шона, обратного пути у вас не будет.

6) Противный Кат Хаунд:

Встретьте повелителя Кат Хаундов: Альбино. Это очень неприятное существо. Он значительно убавит вашу жизненную энергию, в то время как остальные Кат Хаунды постараются обкусать вас. За победу над ними вы получите 750 экспы и глубокое удовлетворение.

7) Стычка с Мандалорскими Налетчиками:

Это последнее место, где вы встретите Мандалорских налетчиков, впрочем, они не особо крутые ребята. Одолев их, вы получите немало опыта, а также можете найти несколько полезных вещей, обыскав контейнеры, останки, короче что есть в этой зоне. Также вы обнаружите несколько мин и Перчатки-Стабилизаторы. Если вы еще не завершили Квест по Мандалорским Налетчикам, который вам давал Джон во Внутреннем Дворе (#3), то тогда вам все еще нужно найти крепышей с их Лидером, в [Роше \(#4\)](#).

8) С8-42, Любимчик-Дроид:

А вот и дroid, которого искала Элис во [Внутреннем Дворе \(#4\)](#). Его атакуют Кат Хаунды, так что сразите их и начните разговор с дроидом. Вы узнаете о его тошнотворной истории с Элис, и потом он попросит, чтобы вы его превратили в непригодную кучу хлама. Что касается его последней просьбы, самым приемлемым способом будет сказать, что вы его убьете, а потом объясните Элис причину этого поступка. Когда он будет убит, вы получите 200 очков опыта. Теперь вы можете найти Элис (ссылка выше) и рассказать ей, что случилось.

9) Выход:

[Пещера Кристаллов \(#1\)](#). Если вы тщательно следили за разговорами с NPC, то наверняка слышали о месте на Дантуине, где есть кристаллы, улучшающие ваш лазерный меч. Вот это место.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин

Усадьба Сандала / Sandral Estate



1) Выход:

к [Землям Сандрал \(#4\)](#)

2) Нурик и Рахейша:

Вы первый раз здесь, Мистер Сандрал встретит вас. Если вы случайно наткнулись на Дневник Казуса его сына (смотри [Земли Метала \(#5\)](#) и квест «мертвого поселенца»), то получите 150 экспы и вознаграждение, если вы вежливо отдадите ему дневник. Откажитесь от его награды для все тех же Светлых Очков.

Теперь к делу. Так или иначе вы нашли дневник Казуса. Мистер Сандрал что-то пробубнит и попросит вас покинуть площадку. Однако, прежде чем это произойдет, его дочь Рахейша появится из внутренней части поместья и попросит вас помочь ей спасти Шона (смотри #6), который удерживается как пленник Нуриком. Ну что ж, труба зовет. Согласитесь помочь, и вместе с 300 очками опыта вы получите ключ от боковой двери поместья на [Землях Сандрала \(#5\)](#). Выйдете через парадный вход, так как это единственный путь вовнутрь, потом проследуйте к боковой двери и воспользуйтесь ею, чтобы войти на локацию #3 на карте.

3) Выход:

к [Землям Сандрала \(#5\)](#). Как только вы попадете в эту сторону поместья, то сразу встретите дроида, причем недружелюбного. Это место вообще кишит дроидами. К нашему счастью, они не очень сложные, но если совсем невмоготу, тут есть компьютер и часовой дроид. (смотри #4 и #5 соответственно).

4) Комната Безопасности:

После того как подеретесь с несколькими дроидами, вы найдете здесь Панель Безопасности. Проникните в нее и создайте взрыв в усадьбе (специально для дроидов) ради священного опыта.

5) Комната Безопасности:

Поддающийся ремонту, Часовой Дроид с вами. Уничтожьте вражеских дроидов. Вы можете поставить Часового Дроида в режим патруля, чтоб он помог вам разобраться с дроидами Сандрала. За это получите немного опыта.

6) Шон:

Снаружи удерживаемой камеры, вам придется либо обезвредить мину, либо просто пробежать мимо нее. Если вы и ваши ребята не обладают навыками взламывания, или вы не нашли ключ, находящийся в одном из сундучков в этой зоне (который, кстати, не очень-то и заметный), то тогда вы можете долбануть по двери, где находится Шон (плюс 150 экспы). Шон хочет сбежать, но он не уйдет без Рахейшы, которая на локации #7.

Следовательно, он предложит выход из ситуации; ели вы попросите Рахейшу присоединиться к нему снаружи, то тогда они убегут вместе. Теперь идите на локацию #7 и найдите там Рахейшу.

После Разговора с Рахейшой:

Расскажите Шону новости, и вы тут же окажетесь на улице, где скоро начнется противостояние семей: смотри [Земли Сандрал \(#3: После Спасения Шона\)](#).

7) Рахейша:

Хммм... Довольно маленькая комнатка, для дочки богатенького отца... ну это так, к слову. Пока вы не найдете Шона, Рахейше будет мало что поведать вам. Но когда он обнаружится (на локации #6), он отправит вас чтобы убедить Рахейшу убежать вместе с ним. Ну что ж, поиграем в мальчика на побегушках; убедить Рахейшу можно даже без навыка «убеждение». Когда она согласится, вы получите 300 очков опыта наличными и вам надо опять идти к Шону, чтобы рассказать хорошие новости. Когда это будет сделано, то вы тут же окажетесь на улице, где скоро начнется противостояние семей: смотри [Земли Сандрал \(#3: После Спасения Шона\)](#).

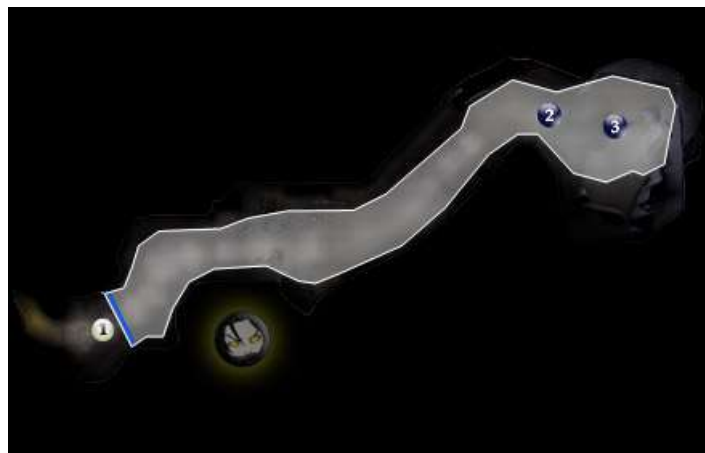
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин

Пещера кристаллов / Crystal Cave



1) Выход

В земли Сандала (#9). Пещеру населяют кинраты (kinraths) – паукообразные существа, которые могут отравить вас. Практически сразу после того, как вы войдете в пещеру, вам придется сразиться с одним из них.

2) Битва с самкой кинратов

Продвигайтесь вглубь пещеры, убивая всех встреченных кинратов. Когда вы достигните круглой залы, на вас нападет их самка. Победить ее, при условии что вы хорошо экипированы, несложно.

3) Кристаллические образования

Здесь вы можете найти несколько ценных кристаллов, каждый из которых способен улучшить ваш световой меч. Среди них – Кристаллы Рубат (Rubat Crystals), Бондар (Bondar Crystal) и различные цветные кристаллы (синие, желтые...). Когда вы закончите осматривать светящиеся образования, “растущие” из стен залы, разбейте яйца кинратов (Kinrath Pods). В них тоже можно найти кристаллы, но уже красного цвета (которых здесь больше, чем световых мечей в игре).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Дантуин

Руины / Ruins



1) Выход:

во [Внутренний двор \(#9\)](#)

2) Старинный Дроид и Останки:

Ступая на эту ключевую локацию, вы встретите не враждебного Старинного Дроида (вы будете вознаграждены 300 очками опыта после разговора с ним). Поговорите с дроидом и он поведает вам о тайнах этих руин, о древней расе и Звездной Кузне — но не все из них загадки. К примеру, он упустит рассказать вам, как войти в южную дверь (локация #5, содержащая Звездную Карту), через которую прошли Реван и Малак, если только он не посчитает вас достойным.

Как? Вы должны пройти испытания в комнатах позади восточной и западной дверей, прежде чем откроется южная. Выберите, не важно в каком порядке, там и там похожие испытания. До того как начнете геройствовать, вы обнаружите тело «Немо» на полу. Да, это тот самый, мимо которого вы проходили и с кем вы, возможно, разговаривали во Внутреннем дворе (#2).

Обследуйте его тело ради кристалла Сигил, который может усовершенствовать вашу лазерную палку, также вы найдете первую Робу Джедая.

3) Охраняющий Дроид и Древний Терминал:

Как только вы войдете, будете атакованы «Охраняющим Дроидом», довольно сильный, но со слабыми атаками. Если вы будете использовать против него лазерные мечи, или винтовки, то это станет кошмаром. К счастью, все что нужно — вибромеч, тогда вы снесете его оборону в рекордное время. Еще один вариант: вы можете подбежать к древнему терминалу и обезвредить его щиты, но если у вас есть вибромеч, то второй вариант не особо нужен. Когда дроид будет не боеспособен, подойдите к терминалу и «поговорите с ним». Теперь вставьте датапэд, когда появится соответствующая надпись. В завершении, поговорите с ним еще разок. Перед вами головоломка: «распознайте три первичных, дающих жизнь, семян мирового типа». Три из них покажутся вам более очевидными, но все же вот ответы:

Океанический
Древесный
Травяной

Как это будет сделано, считайте, что вы успешно закончили испытание в этой комнате. Проверьте все остатки напротив терминала, в поисках чего-нибудь полезного. Если это ваша первая комната, то проследуйте в западную комнату. В противном случае, южная дверь теперь будет открыта.

4) Охраняющий Дроид и Древний Терминал:

Делайте то же самое, что и с дроидом в локации #3, используйте свои вибромечи, ионные бластеры. Использование лазерного меча, или карабинов займет у вас весь день. Как и раньше, предусмотрен второй вариант: подбежать к терминалу и отключить щиты дроида. Когда стычка с дроидом будет окончена, подходите к Древнему Терминалу. Опять же «поговорите с ним». Вставляйте датапэд, когда попросят, а потом еще разок поболтайте. Вам опять будет дана головоломка: «распознайте три первичных, приносящих смерть, семян мирового типа». Если вы прошли предыдущую комнату, то это задание, как два байта переслать. Но если возникнут проблемы, вот ответы:

Пустынный
Вулканический
Бесплодный

Теперь, когда вы успешно прошли испытания в обеих комнатах (если нет, смотри #3), идите назад в центральную локацию #2 и проследуйте в только что открывшуюся южную дверь.

5) Звездная Карта Дантуина:

Наконец, вы сделали это! Это последний этап последнего квеста на Дантуине. Впереди вас ждет целая галактика (четыре оставшиеся планеты не дадут вам заснуть)! Входите в южную комнату. Подойдите к Звездной Карте, чтобы оживить ее голографическое изображение. Бастила прокомментирует расположение четырех планет, правда, некоторые данные окажутся утерянными. Вы вдвоем решите, что, посещая каждую из четырех планет, вы обнаружите на них Звездные Карты. Они восстановят утерянные данные, что в конце концов и приведет к Звездной Кузне. Теперь идите к Совету Джедаев. Вы можете переместиться к Черному Ястребу, или пойти пешком, если ноги не отваливаются. Осмотритесь хорошенько, полюбуйтесь прекрасным небом, так как возможно вы все это видите в последний раз.

Когда вы будете разговаривать с советом, они дадут вам задание найти местоположение Звездных Карт на Татуине, Кашииике, Манаане и Коррибане в надежде найти Звездную Кузню.

Взбирайтесь на борт Черного Ястреба, проследуйте к мостику, найдите там галактическую карту — смотри [Черный Ястреб \(#2\)](#) — и выбирайте любую планету. Как только окажетесь в космосе, вам может представиться шанс пострелять по кораблям Ситхов. Просто цельтесь турелями по кораблям, иногда посматривая на радар в нижнем левом углу для навигации. Это мини-игра довольно проста, она появляется периодически, при перелете с одной планеты на другую. Просто наберитесь терпения.

Черный ястреб - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Черный ястреб
Черный ястреб / The Ebon Hawk



1) ВЫХОД с корабля:

в локацию #1 на любой карте с посадочным доком. Смотрите карту Галактики #2.

Квесты, связанные с Черным Ястребом:

1. Безбилетница:

Начало: Черный Ястреб — после первого полета с Дантуина.

После первого приземления Черного Ястреба и входа в область корабля #5 к вам обратится возбужденный Заалбар и расскажет, что запасы продовольствия на корабле стали непостижимым образом уменьшаться. Что очень странно. Сходите в грузовой отсек #7, «тщательно» проверьте контейнер с продовольствием и вы убедитесь, что творится что-то неладное. Вероятнее всего, на корабле появился кто-то еще и нужно обыскать весь корабль. Направляйтесь в пассажирский отсек в левой части корабля (сразу напротив #9) — и вы внезапно услышите легкие шаги за спиной. Теперь проверьте комнату около #5, сразу перед обалстью #3. Снова шаги. Проверьте область #6, где обычно располагается Джоли, когда он присоединяется к вашей компании. Наконец, снова проверьте грузовой отсек. Там вы найдете маленькую девочку. Теперь попробуйте заговорить с ней.

Она разговаривает на редком мандалорском диалекте, который вы не знаете. Вы можете попытаться изучить его и получить при желании 60хр. Продолжайте общаться с ней, спрашивайте о странном языке до тех пор, пока не сможете «поговорить с ней на ее языке». Персонаж, с которым нужно поговорить о судьбе девочки — это Лер Арка Сулас из области Анклав Джедаев (#2) на Дантуине. Когда вы снова посетите Данутин, расскажите ему о Саше и проведите его на борт корабля — он заберет ее и вы получите 310хр плюс пункты Светлой Стороны, если во время общения с ней вы будете вежливы и уговорчивы.

2. Вторжение гизок:

Начало: Татуин, Посадочный отсек (#3), Джор Ул Куракс.

Начинается автоматически - Джор подойдет к вам и сообщит, что груз «Гизка» был доставлен на Черный Ястреб. Когда вы зайдете на свой корабль, то обнаружите кучу грызунов, заполонивших его. Что делать? Есть несколько методов решения проблемы (если вы решите от них избавиться). Можно отравить их или сдать специалисту по редким животным на Манаане. При вытравливании вы получаете больше опыта и быстро решаете проблему (вот какие они там садисты, в BioWare!). Хотя, если ваше умение Убеждение хорошо раскачано, то можно получить немного меньше опыта и избавиться от гизок, заплатив 100 кредитов специалисту на Манаане - и так вы будете чувствовать себя спокойнее. А вообще я бы не прочь был увидеть квест типа «продать помет гизок энтузиасту-родианцу», который упоминался на обложке коробки пре-релизной версии - для этого нужно, чтобы ТЗ-М4 (или лучше НК-47) взяли необходимые пробы - но данный квест загадочным образом исчез из игры.

Метод отравления:

По меньше в двух местах на Татуине продают «отраву для гизок». Торговец прямо в посадочном отсеке (#2) на Татуине продает его за 350 кредиток, как и торговец в кантине Анкорхеда (#3). Если вы купили эту отраву, то вернитесь на корабль, выберите Гизку и скормите ей яд за 650хр.

Альтернативный метод:

Достигнув Манаана, в посадочном отсеке #4 найдите Нубассу, который заберет гизок с корабля если вы заплатите ему 100 кредиток. Применив Убеждение, вы уговорите его заплатить вам 100 кредиток и забрать всех гизок с корабля. Вы также получите свои 500хр.

Метод игнорирования:

Итак, у вас на корабле завелись гизки. Ну и что? Если вы не будете их трогать, то все они сбегут с корабля при посадке на Неизвестном мире.

3. Тайник с наркотиками:

Начало: Коррибан, Дрэшде (#8), Лурц.

Во время разговором с Лурцем он расскажет о грузе, который так и не был доставлен ему на Черном Соколе. В грузовом отсеке (#7) есть тайник, где покоится контрабандный наркотик. Лурц хочет получить свой груз и говорит вам код для тайника «Red-47». Зайдите в грузовой отсек и поищите в середине задней стенки тайник около контейнеров (перебирайте возможные цели и активируйте открытие тайника). Укажите правильный код, возьмите наркотики, вернитесь к Лурцу и получите легкие 500хр и 1000 кредиток (используя убеждение или угрозы, увеличьте свое вознаграждение до 1500 кредиток). Как только квест будет выполнен, Лурц предложит вам выполнить еще одно задание — «Таинственный ящик».

4. Таинственный ящик:

Начало: Коррибан, Дрэшде (#8), Лурц,

после выполнения квеста «Тайник с наркотиками». Вторая миссия Лурца — это доставка непонятого «Таинственного ящика» (ящик появится в грузовом отсеке (#7) Черного Сокола) для хатта Мотта в регистрации свупов (#4) на Татуине за большую сумму кредиток. Однако, он категорически запрещает вам открывать ящик. И, конечно, как вы теперь сможете устоять перед соблазном? Если вы просто доставите ящик по назначению, то вы получите 2000 (убеждайте — и получите сумму побольше) кредитов от хатта без каких либо вопросов. Однако, для особо любопытных приведем алгоритм решения проблем с ящиком при его открытии:

Отгадайте загадки в данном порядке и загадайте ему потом свою:

«Время»

«Завтра»

«Могила»

после третьего правильного ответа загадайте ему загадку с номерами «5 человек, корабли, животные». После этого потребуйте отпустить вас.

5. Замена частей корабля:

Начало: Неизвестный Мир, автоматически.

Когда вы прилетаете на Неизвестный Мир, то данный квест автоматически начинается. Вам нужно найти детали для починки корабля, найти их можно в двух местах: Южный пляж (#3) или, если вы в альянсе с Древними, детали можно найти после битвы в Поселке Ракатан (#7). Если вы нашли детали, то возвратитесь в моторный отсек #10 и включите компонент двигателя «гипердрайв» для починки стабилизаторов гипердрайва.

2) Карта Галактики:

Активируйте карту и выберите ваш пункт назначения:

- Дантуин, Анклав Джедаев (#1)
- Татуин, Посадочный отсек (#1)
- Кашииук, Посадочная площадка Цзерка (#1)
- Манаан, Посадочный отсек (#1)
- Коррибан, Дрэшде (#1)
- Явин, Космическая станция (#1)

Позднее по игре у вас появятся еще дополнительные пункты назначения. Вы сразу увидите, когда это случится.

3) Карт, Бастила:

Добро пожаловать на капитанский мостик. Слева от вас находится Карта Галактики, прямо перед вами — Карт и Бастила, пока они с вами. Ничего, кроме общения, они не предлагают.

4) Юхани:

Если вы приняли Юхани в свой отряд, то она будет обитать здесь. Как и Карт, как Бастила, она будет только разговаривать с вами — но больше ничего.

5) Заалбар, ТЗ-М4:

заалбар умеет делать Zaalbar makes удерживающие, оглушающие и ионные гранаты. Он будет изговтавливать их только если общее число этих гранат у вас в инвентаре менее 11. ТЗ-М4 делает компьютерные устройства для взлома терминалов. Если у вас 11 или больше вышеупомянутых гранат, то Заалбар откажется делать гранаты, а ТЗ-М4 свистнет огорчительным тоном.

6) Джоли:

Этот зануда умеет делать Комплекты Жизнеобеспечения. К сожалению, тут есть одно «но ...». Он будет делать их только если у вас меньше 11 аптечек и других лекарственных предметов, при этом именно к моменту его вступления в отряд у вас будет уже достаточно много аптечек. Если вы хотите, чтобы он сделал вам еще аптечек, то спрячьте все свои имеющиеся лекарственные средства куданибудь в контейнер... или продайте их.

7) Грузовой отсек:

Кроме верстака в области #8 и мостика — это самое популярное место в Черном Соколе. Тут вы начинаете квест «Безбилетник», смотрите выше #1. Другая пара квестов — «Тайник с наркотиками» и «Таинственный ящик» — также проходят в этой области, начинаясь на Коррибане. Наркотики лежат в тайнике на стене около контейнеров. Когда вы получаете «Таинственный ящик», то вы можете либо активировать квест («Я не могу ничего с собой подделать») или оставить его в покое и доставить по назначению. Смотрите #1: «Тайник с наркотиками» и «Таинственный ящик» для более подробной информации об этих квестах.

8) Верстак, Кандерос и НК-47:

Верстак используется для апгрейдов вооружения и брони, также тут вы можете пообщаться с Кандеросом и НК-47. Кандерос случайным образом производит стимуляторы Силы и Адреналина, Готовности и Выносливости. Если у вас уже 11 (или больше) стимуляторов — то он не будет ничего делать.

9) Мишн:

Развлечет вас игрой в пазаак (не на деньги), а также сделает Security Spike Tunnelers. Если у вас уже их 11 или больше, то она больше ничего не сделает.

10) Моторный отсек:

Тут будет происходить только одно действие — когда вы прилетите на Неизвестный мир, то необходимо будет найти новые запчасти для корабля для замены мотиватора гипердрайва. Смотрите область #1 и квест «Замена частей корабля».

Явин - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Явин

Космическая Станция около Явина / Yavin Space Station



1) ВЫХОД:

Чёрному Ястребу (#1). Космическая Станция Явин к настоящему времени доступна только в РС версии игры. Как только Вы сможете попутешествовать через карту галактики на борту Чёрного Ястреба, Вы увидите Явин как позицию расположения. Сувам Тан — единственный NPC на станции в области #3, — торговец и будет обновляться оборудованием два дополнительных раза для всей игры. Сначала Вы становитесь здесь, у него будет 6 пунктов доступных для приобретения. После того, как обнаружить третью Звездную Карту (включая Дантуин), он получит дополнительные 11 высококачественных пунктов. После того, как обнаружите последнюю Звездную Карту, он покажет Вам ещё 9, наилучшие.

2) Панель Доступа:

Вы будете должны всегда проходить через три панели доступа в пути к Сувам Тану, торговцу в области #3. В течение вашей первой поездки, он расспросит Вас, о том кто вы, о целях вашего визита на Явин. Вы можете отвечать, как вам заблагорассудится.

Две панели доступа в дальнем конце большой комнаты с Сувамом Таном всегда говорят «Запрещено» Я не думаю что они имеют другую функцию, но все-же если Вы найдёте что-то, сообщите.

3) Сувам Тан, Торговец, Изобретатель, Акула Пазаака:

В вашем первом прибытии, Вы не столкнётесь ни с какими трандошанами. При разговоре с Сувамом, Вы можете выучить знания, окружающие космическую станцию и выяснить все о нем. В комнате есть также гизка. Если Вы убиваете его, то получаете очки Дарк Сайда. Как упомянуто выше, Сувам обновляет его оборудование дважды более в течение игры: как только Вы найдёте 3-ю Звездную Карту (включая Дантуин), и снова после того, как Вы найдёте последнюю. Все его предшествующие пункты остаются для продажи даже когда появляются новые, так что не спешите. В итоге, у него есть 26 новых пунктов к концу игры. Кроме того, если у вас есть любые обязательства из свуп гонок, он платит более чем любой другой торговец... 156 кредитов за обязательство, чтобы быть точным... играете Вы с ним в Пазаак или нет... так что учтите.

Сувам Также играет в Пазаак за хорошие деньги (до 750 кредитов) . Если Вы победили его 10 раз, Вы получите удивительные 20% всех его пунктов. Это не всё! Теперь, продавая ему товары, вы получаете существенную прибыль!

После того, как обнаружить 3-ю Звездную Карту (включая Дантуин):

После входа в большую комнату, Вы увидите, что он окружён парой запугивающих трандошанов с саблями. Несмотря на любую попытку с вашей стороны, чтобы вызвать борьбу они останутся стоять как истуканы. Сувам также обновит его оборудование 11 новыми пунктами.

После того, как обнаружите последнюю Звездную Карту:

При разговоре с Сувамом, семь трандошанов нападут на Сувама и вашу команду, сначала атакуя очень мощным оружием пока Вы не приблизитесь, потом они переключатся на другое. Трандошаны появятся в каждой трёх точках на восточной стороне станции, и две пары трандошанов возникнет около вашей команды и в западном конце комнаты. Все наносят довольно мощный ущерб. Делайте их небоеспособными используя Силу, и затем валите других — это вероятно ваша наилучшая тактика, но любая другая, я думаю, сработает.

После борьбы, не забудьте обыскать останки каждого трандошана, в которых вы найдёте 1000 кредитов (на каждом), плюс везде от одного до трех Термических Детонаторов, и кое-чего ещё. Поговорите с Сувамом снова, и он покажет Вам 9 дополнительных высококачественных пунктов, которых не было до этого, включая крайний мощный апгрейд для светового меча!(смотри нашу секцию оборудования под модернизацией).

Татуин - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин

Стыковочный отсек Татуина / Docking Bay



1) Выход:

К [Черному Ястребу \(#1\)](#). Как только вы покинете Ястреб, вас встретит Стандартный Служащий, требующий за стыковку 100 кредиток. Вы сможете его убедить не платить. Позже, если вы нацелены на выполнение Квеста про Брата Миссии — смотри Анклав Джедаев (#2) для деталей — и вы спасете его от Таскенов, не имея при этом Миссии в вашей партии, то тогда разговор между родственниками состоится именно у Черного Ястреба, как только вы к нему вернетесь.

Триггер Стороннего Квеста NPC:

Снаружи Черного Ястреба в Стыковочном Отсеке, если у вас есть подходящие NPC в вашей партии (Карт или Джухани), и вы узнали достаточно об их историях, то просто походите немного, и появятся NPC, желающие поговорить с вашими Напарниками. Для Карта, вы должны услышать перед этим историю про его сына Дастила. Для Джухани, вы должно услышать про ее прошлое, как она была рабом на Тарисе. Если у вас есть кто-либо из этих персонажей в вашей команде и активированы их квесты, смотри Анклав Джедаев (#2) для детального описания их квестов, то появятся NPC, чего-то хотящие от вас и ваших друзей.

Мик' Танан' Джас, Продавец:

Прикольный продавец, который продает яд для Гизок, помимо других неплохих вещей. Смотри #3 ниже.

2) Джор У1 Куракс, заправляет Грузом:

Как только вы окажетесь первый раз на Татуине, он остановит вас в этой точке и скажет, что заполнил ваш Черный Ястреб «Гизками». Вы можете этих «милашек» оставить в покое, отравить ядом, или отдать собирателю экзотических видов на Манаане. Смотри Черный Ястреб (#1): Квест Нашествие Гизок для деталей.

3) Выход:

К [Анкорхэду \(#1\)](#).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин Анкорхэд / Anchorhead



1) Выход:

К Стыковочному Отсеку (#4). Вам нет нужды заходить во все здания, похожие на Домик Охотников, Регистрация Свупов или Магазин Дроидов во время выполнения главного квеста — нахождение Звездной Карты. Но, в любом случае, это поможет вам с опытом. Вам нужно посетить Офис Кзерка для Охотничьей Лицензии, чтобы покинуть Анкорхэд (в #11).

2) Шарина Фризарк, Девица в Печали:

У нее есть Пластинка Пустынного Рейда, она хочет за нее деньги, чтобы убраться с этой планеты. К сожалению, у нее нет Охотничьей Лицензии, чтобы продать ее единственному, кто сможет ее принять — Фазее Утралу в Охотничьем Домике (#2). Вы также можете купить эту пластинку у нее за 500 кредиток, и получите Светлые Очки, даже круче, если ей отдадите больше и 250 экспы. Также можете предложить продать ее. Если вы выберете продать ее, то сначала вам нужна лицензия от Протокольного Служащего в Офисе Кзерка (#3). После того как вы согласитесь на ее условия, идите в Охотничий Домик и продайте эту пластинку Фазее. Возвращайтесь к Шарине и у вас будет несколько ответов. Для Светлых Очков, дайте ей на 200 кредиток больше. Также вы получите 250 очков опыта.

3) Встреча с Мааной Демнотом:

Этот Дуро появится здесь и автоматически остановит вас, если активирован Квест Мать Бастилы, который берет начало в Анклаве Джедаев (#2). Маана скажет вам, что мать Бастилы находится в Анкорхэд Кантине (#4).

4) Выход:

К [Офису Кзерка](#) (#1). Вот и это место, где вы сможете приобрести Охотничью Лицензию. Когда вы окажетесь снаружи офиса (после входа в него), вы встретите того недовольного Дуро, который катил бочку на представительницу Корпорации в офисе. Он попытается вам предложить мирное решение проблемы с Песчаными Людьми.

Это, несомненно, хорошо для светлых джедаев, которые беспокоятся о смерти невинных людей. Он направит вас в Магазин Дроидов (#9), чтобы вы приобрели дроида-переводчика.

5) Выход:

К Охотничьему Дому (#1). Внутри этого домика вы встретите продавца, который покупает Пластинки Рейдов, местных охотников и Акулу Пазаака.

6) Выход:

К Регистрации Свупа (#1). Естественно гонки на свупах и несколько маловажных квестов.

7) Встреча с Темными Джедаями:

Скорее всего, это ваша первая встреча с парнями, носящими лазерные палки. Их трое и эта битва окажется полусложной для вас, если вы неподготовлены. Они здесь по поручению Малака. После победы, общите их останки для неплохих вещичек, включая: Кристалл Даминд и пистолет Ситхов.

8) Выход к кantine Анокорхэд (#1).

Бармен имеет несколько полезных вещичек, включая крутые карточки Пазаак.

9) Выход:

К Магазину Дроидов (#1). Встреча с НК.

10) Изиз, благородный Джава:

Этот скользкий собеседник попросит вас спасти его миниатюрных товарищей от Песчаный Людей. Идите в [Офис Кзерка \(#2\)](#) чтобы начать квест про Песчаных Людей.

После спасения Джав:

Когда вы спасете Джав, возвращайтесь к Изизу для 350 очков опыта и новенького Эчани щита.

Изиз также даст вам карту от Восточного Дюнного Моря, как только вы спасете его забавных дружбанов.

11) Выход:

[К Моря Дюны \(#1\)](#). Поговорите с Охранником Ворот прямо перед здоровыми воротами чтобы покинуть Анкорхэд. Однако, вам нужна Охотничья Лицензия, получаемая в [Офисе Кзерка \(#3\)](#), чтобы пройти. Все это делается, потому что вы согласились остановить налеты Таскенов на Кзерка Корпорацию.

12) Сенни Век, встреча с Генохэрэданом:

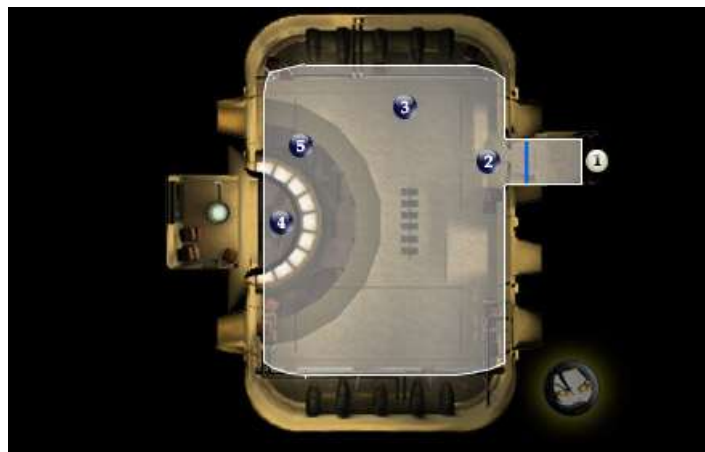
После убийства Кало Норда (вы, очевидно, встретите его, выходя из пещеры, где находится Звездная Карта), и если вы его еще не видели, Тви'Лек по имени Сенни Век подойдет к вам и скажет, что вы обронули датапэд. Вы можете взять его, сказав «Ух... Спасибо.» Когда вы прочтете датапэд, он поведаст вам: «Генохэрэдан велит посетить Хуласа на Манаане, приходи один, или вообще не приходи.» Посещая Хуласа, не имея при этом ни одного члена вашей партии, в Восточном Централ Манаана, вы можете активировать множество наемнических квестов, которые дадут вам, несомненно, Темно-сторонние очки Силы, сильные вещички и опыт. Естественно, если вы уже активировали встречу с Сенни Веком на другой планете (на любой возможной), тогда он не появится здесь.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин
Офис Кзерка / Czerka Office



1) Выход:

К Анкорхэду (#4)

2) Встреча с Дэйзо Кухом:

Как только вы войдете сюда в первый раз, недовольный клиент, так называемый Дэйзо Кух, будет бушевать, но не без намека, что что-то умное в его словах есть. Очевидно, ему нет смысла рассчитывать на Корпорацию Кзерка. Когда вы покинете заведение, он будет вас ждать снаружи.

3) Протокольный Служащий:

Она именно та, у которой вам нужно получить Охотничью Лицензию. К сожалению, вам придется согласиться «убить» Песчаных Людей, чтобы получить Посох Гаффи Вождя. Снаружи вы опять встретите Дэйзо, который вам поведаст мирное прохождение проблемы. Оно состоит в покупке дроида-переводчика НК-47 (который может говорить на языке Таскенов), битве с несколькими Песчанниками в пустыне, забирая у них одежду и проникновении на территорию Анклава Таскенов в этих лохмотьях (одежда одевается на всех ваших компаньонов, кроме дроидов и Вуки).

Если вы получили квест про Брата Миссии из Анклава Джедаев (#2):

Вы можете поговорить с ней и узнать про Гриффа. Она скажет, что он был схвачен Песчаными Людьми. Он держится в Анклаве Песчаных Людей (#4), но только если вы получили этот квест. Если нет, то, наверное, вы захотите прочитать об этом (в разделе Анклав Джедаев), прежде чем начинать Квест про Песчаных Людей.

После получения Посоха Гаффи Вождя:

Возвращайтесь к ней и получите 1300 экспы и 500 кредиток (можно убедить получить 700). Вы также сможете собрать другие Посохи Гаффи, чтобы получить за них вознаграждение.

4) Гриита Холда, Продавец:

В принципе, этот продавец ничего особенного из себя не представляет, но только у Грииты Холда вы найдете преобразователи влаги, которые вам нужны, чтобы мирно разрешить проблему с Песчаными Людьми (смотри #3) и доказать Вождю, что вы человек слова. Это будет стоить вам 400, или 200 кредиток, в зависимости от ваших навыков убеждения. Получайте преобразователи и тащите их обратно в Анклав.

5) Грифф, перспективный психопат:

Он будет здесь в том случае, если вы поговорили с Протокольным Служащим (#3) в офисе Кзерка. Спросите ее о Гриффе (эта опция будет доступна, если у вас активирован квест Брат Миссии, который берет начало с Анклава Джедаев), потом спасите его от Анклава Песчаных Людей (#4). Как ни странно, но у него есть квест для вас. Если вы согласитесь, то вам придется тащиться на Кашииик за Гландами Тахов (маленькое существо, напоминающее Гизку), которые находятся в Верхних Землях Теней, потом принести их обратно в надежде получить вознаграждение. Как оказалось, не важно что вы делаете для Гриффа, даете ему деньги, или выполняете за него его работу, он больше никогда не вернется и не даст вам ни кредита. Есть парочка возможностей для светло-проходящих людей, поговорить с Миссией во время квеста.

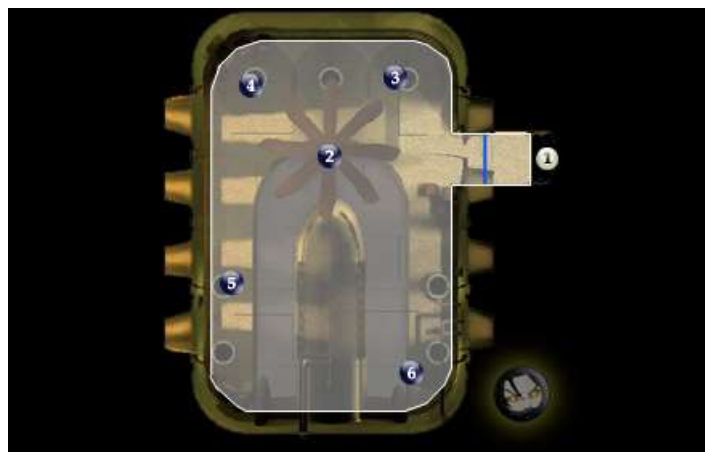
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин

Охотничий Домик / Hunting Lodge



1) Выход:

К Анкорхэду (#5). Фазаа единственный, кто дает здесь квесты, но для нескольких историй и игры в Пазаак, поговорите с остальными.

2) Фаза Утрал, Продавец:

Важный продавец, хочу сказать, он также единственный кому вы сможете продать Пластинки Пустынных Рейдов, включая ту, что у Шалины Фризарк в Анкорхэде (#2), для прохождения ее стороннего квеста. Чтобы что-то покупать, или продавать этому Иторианцу, вам понадобится Охотничья Лицензия. (Получаемая в Офисе Кзерка (#3)).

3) Комад Фортуна, Особенный Охотник:

Посетите Комада. Он охотится на Крайт Драконов. Вы его еще раз встретите, когда закончите с ним разговор, но не здесь.

4) Три Актера:

Гурк и компания! Какая встреча, черт подери! Компашка состоит из трех, до боли противных Гамморейцев, которые вас достанут за считанные секунды. Вы с ними не сможете подраться здесь, но за попытку получите Темные Очки Силы.

5) Танис Венн, Дамский Угодник:

Этот Домик полон дурачков, или как? А вот еще одна противная личность, которую вы встретите, но опять же не здесь.

6) Кудос, Акула Пазаака:

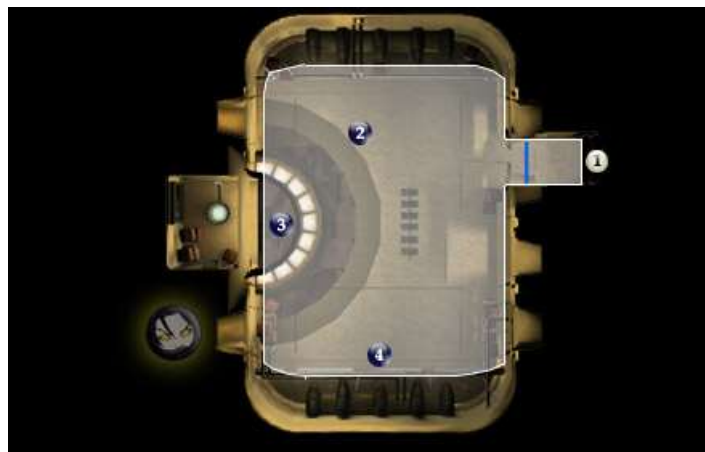
Он сыграет с вами до возможной максимальной ставки в 600 кредиток. Победите его несколько раз и вскоре он предложит награду. Награда состоит из кристалла для лазерного меча, но в версии Xbox этот квест глючит. Ура! Наконец-то это исправлено в PC версии. Награда... немножко другая... и у вас не будет другого способа достать это; они очень редки. Это новая Вибрационная Клетка (Vibration Cell)! Можете порадоваться. Это все-таки особенная награда... но не заводитесь.

Потом, вы все еще сможете сыграть с ним на 600 кредиток.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин**Регистрация Свупов / Swoop Registration****1) Выход:**

К Анкорхэду (#6). Единственные квестовые персонажи здесь, это Мотта Хатт и Нико Сенри. Однако, после выигрыша в соревновании, вы можете поугрожать гонщикам и получить все те же Темные Очки Силы.

2) Нико Сенри, Задира:

Нико будет стараться вас игнорировать, пока вы не выиграете все три Свуп Гонки (смотри #3 ниже). Звучит, как будто вы его просите о помощи. Нахальный парень, нечего сказать. Сделку по поводу Нико вы сможете обговорить с Моттой, его спонсором. Как только вы это сделаете, выиграете гонку, поговорите с Нико и получите 250 очков опыта.

Есть альтернатива. Если вы убедите Нико подписать контракт Мотты, то получите Темные Очки и несколько поощрительных бонов от Мотты.

3) Мотта Хатт:

Когда вы будете говорить с Моттой, спросите его несколько невинных вопросов о Свуп Гонках, и вы узнаете насчет Нико, восходящей звезде. Хатт наложил руки на этого мальчика, но вы сможете убедить Мотту предложить лучший контракт, если хотите получить 50 экспы сейчас, а потом 250, поговорив с Нико.

Свуп Гонки:

Если вы хотите официально погонять на свупах под татуинским солнцем, то Мотта это тот, кто может это устроить. Это даже денег стоит! 100 кредиток. Но вы сможете его один раз убедить снизить цену до 50. Опыт и кредиты, что вы здесь получите, окажутся очень стоящими. Если у вас достаточно терпения и решительности, то все получится. Вы сможете получить здесь деньги, а потом заплатить за дроида-переводчика в магазине Дроидов (#3). Каждый гоночный бон сможет быть продан у Фазы за 60 кредиток.

Смотрите нашу полезную тактику в Тактическом путеводителе по прохождению Свуп Гонок.

Если у вас активирован квест про Мистический Ящик:

Если вы здесь по поводу Мистической коробки — смотри Черный Ястреб (#1): «Мистический Ящик» для деталей — полученный вами на Коррибане от Лурзе, то возвращайтесь к Мотее за 2000 кредитами и 500 опыта, или убедите получить 2500 кредиток и ноль опыта.

4) Координатор Трасс:

Вы сможете попрактиковаться в свуп гонках, но не бесплатно. 20 кредиток и трасса ваша.

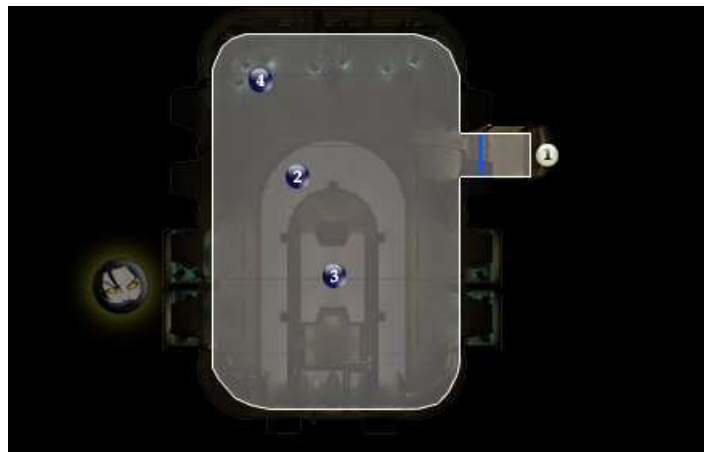
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин

Анкорхед Кантина / Anchorhead Cantina



1) Выход

к Анкорхеду (#8). Поговорите с барменом ради нескольких полезных вещичек, или разыщите игру в Пазаак. Мать Бастилы будет здесь, если у вас будет активен ее квест — смотри #4 ниже.

2) Фурко Неллис, Жулик Пазаака:

Он сыграет в Пазаак с вами до возможных ставок в 500 кредиток. Когда вы выиграете это количество, он откажется с вами играть.

3) Джуникс Нард, Знаток Пазаака:

Встретьте Джуникса здесь, для нескольких полезных вещичек. Он тоже, возможно, имеет неплохую колоду карт. Каждая в двух экземплярах: +1/-1, +2/-2, +3/-3 и +4/-4. В конце концов, он еще один продавец Яда для Гизок, нужный вам в Стыковочном Отсеке (#3) квест: Нашествие Гизок.

4) Элена, мать Бастилы:

Она будет здесь в том случае, если вы получили этот квест — смотри Анклав Джедаев (#2): Квест: Мать Бастилы для более подробного описания. После их любовного воссоединения, ее мать попросит найти холокрон отца где-то в пустыне. Окажется, что он охотился на Крайт Драконов. Есть только одно место на Татуине, где обитает этот опасный зверь: Восточное Море Дюны. Вы должны туда попасть первым, при завершении квеста по Песчаным Людям, полученный вами в Кзерка Офисе (#3).

Как только вы победите Крайт Дракона, «изодранная в клочья походная сумка» отца вместе с холокроном внутри, обнаружится рядом с задней стороной пещеры в Море Восточной Дюны. Верните холокрон Элене, и, поговорив с ней, вы получите 250 экспы как итог их воссоединения.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин

Магазин Дроидов / Droid Shop



1) Выход:

к Анкорхеду (#9), для приобретения запчастей, или для пополнения вашей команды, смотри Юка Лака ниже.

2) Называемый "Юка"

Хитрый иторианец позволит купить НК-47 у него «все» за каких-то там 5000 кредиток.

Если вы обладаете даром убеждения, вы сначала сторгуетесь до 4000 кредиток, а потом и до двух с половиной тысяч. По-прежнему круто, но больше он не уступит. Вы можете выиграть в Сwoор-гонке хотя бы для того, чтобы полученные 6к обменять на деньги. Прежде чем вы купите НК-47 (если вы все же решитесь), поговорите с НК-47 в уголке — премилая беседа!!!! Советую использовать НК-47 хотя бы для мирного разрешения конфликта Песчаные Люди/Кзерка, так как он обладает одним из самых лучших диалогов в игре. Как только вы расплатитесь, НК-47 становится членом вашей команды, и вы получаете 250 очков опыта.

3) НК-47, Личный Дроид Убийца

НК прикольный персонаж, сравнимый по цене разве что с Джедаями... которые всегда более могущественны. В любом случае, НК как дальнеатакующий персонаж, может быть улучшен четыре раза, если ваши навыки «Ремонт» достаточно хорошо прокачаны. К сожалению, это будет сложно сделать, если вы не являетесь Джедаем Стражем и Скаутом. Сложно, но возможно. Если вы планируете использовать НК-47, то это стоит того. А вот и особенности:

Ремонт #1:

Требует навык Ремонта: 10

Результат: увеличивается Базовая Ловкость, от 14 до 16

Ремонт #2:

Требует навык Ремонта: 12

Результат: увеличивается Базовая Ловкость, от 16 до 18

Ремонт #3:

Требует навык Ремонта: 14

Результат: жизненная регенерация, +1

Ремонт #4:

Требует навык Ремонта: 17

Результат 1: увеличивается Базовая Ловкость, от 18 до 19

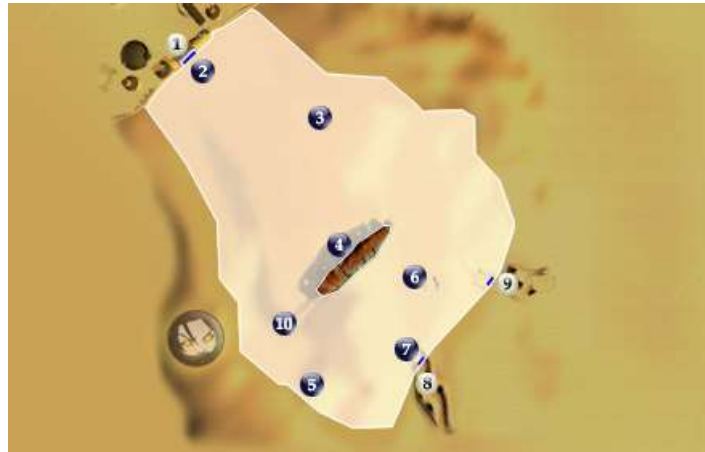
Результат 2: увеличение жизненной регенерации, от +1 до +2

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин
Море Дюны / Dune Sea



1) Выход:

к Анкорхеду (#11). Путешествуя по Дюнному Морю, вы найдете тела умерших, а также повстречаете Песчаных Людей. Каждая их группа имеет «Лидера», чьи останки включают Корм для Бант (потом понадобится для квеста в Море Восточной Дюны), и Одежда Песчаных Людей. Она вам понадобится для мирного прохода на Территорию Песчаных Людей.

Заметка для PC версии: каждая группа Песчаных Людей содержит двух Лидеров и одного Священного Воина (немного сложнее, если мои наблюдения верны). Когда я первый раз играл, ни одна из этих групп не содержала ни одежды, ни корма, зато попадались другие вещишки. Вместо этого, мне пришлось убить всех Песчаных Людей, тусующихся на дне Дюнного моря #7. Все они содержали и корм, и одежду. Опасайтесь непрерывного респауна Песчаных Людей на западной стороне локации.

Когда я отошел и двинулся к востоку, они перестали появляться... хотя Сит их знает, может у вас появятся.

2) Марлена Венн и встреча с Генохэрэданом:

Вы первый раз здесь, Марлена остановит вас и заявит, что у нее не очень-то приятный сюрприз для ее мужа Таниса (которого вы наверное встретили в Охотничьем домике), находящийся где-то в пустыне — смотри #3.

Если вы прошли Квесты Вознаграждения Генохэрэдана Манаана:

Эти «темносторонние», наемнические квесты даются Хуласом на Манаане в Восточном Централле (#13) — смотри ссылку для детального описания. Как только вы завершите всю киллерскую работу, возможно тогда Хулас вызовет вас на дуэль. Хулас притащит много братков, но вам придется с ними драться в одиночку, по правилам. Конечно, вы можете позвать и своих друзей, так как он тоже нарушил правила, если вы так решите. Перед битвой, у вас будет время накачаться стимуляторами и восстановить Силу, прежде чем приблизитесь; это вам весьма поможет. Если вы можете оглушить Хуласа, то тогда им займитесь в первую очередь, так как он самый крутыш. Если это вам не под силу, то тогда выносите его сподручных, а потом уже Хуласа. Ваши труды оценятся в 750 экспы и вы найдете несколько неплохих вещишек после битвы... правда эти вещи у вас уже есть. Опять же, смотри ссылку выше для деталей.

3) Танис Венн, Дамский угодник:

А вот и опять эта рожа (если вы видели ее в домике), правда, теперь он окружен собственными дроидами, поймавшими его в ловушку. Он вас добро попросит убрать ловушку с каждого дроида, так как для таких выскочек это не под силу. Он также скажет, что вы можете совершить максимум одну ошибку; две — он подойдет. Для тех, кто заинтересован в его смерти, могут обеспечить ложное срабатывание дроидов, что даст вам несколько неплохих вещишек...

Каждый дроид имеет метку Droid K-X12a до Droid K-X12d и у каждого своя загадка.

Если вы имеете достаточно ремонтных запчастей, то можете просто перепрограммировать дроидов, чтобы снять ловушки. Однако, немного подумав, вы можете их снять и без запчастей. Активируйте любой, понравившийся вам дроид, прочитайте послание Марлены ради смеха, если хотите. Выберете опцию, что вы хотите сделать попытку вручную войти в диагностический режим. Вам будут представлены разные загадки у каждого дрoида. Как только каждый будет поставлен в нормальный режим, поговорите с Танисом для 400 кредиток и 175 экспы. А вот и ответы:

Дроид А: Узел 2 сообщает точно

Дроид В: Отсутствующее значение это 7 — (Последовательность состоит из простых чисел).

Дроид С: Укажите 120 сильных пульсаций

Решение Найдено:

Доля сильных Пульсаций + доля слабых = Общая Энергия

$$x/180 + 100/300 = 1$$

$$x/180 = 1 - 1/3$$

$$x/180 = 2/3$$

$$x = (180 \cdot 2)/3$$

$$x = 360/3, \text{ следовательно, } x = 120$$

Дроид D: Введите 31-13-12-14 * 23-41-12-14

Абстрактно очевидное решение уже имеет смысл. Оно оригинально:

4,

14,

11-14

31-14

13-21-14

Отсюда вы получаете, 31-13-12-14 , 23-41-12-14.

Решение в каждом своем шаге таково, что вы описываете, сколько цифр в предыдущем ответе. Поэтому начинайте с четверки (могло быть все что угодно, но они начали с этого). У вас только одна четверка. Это выражается просто как «14», потому что у вас только одна четверка, следовательно таков следующий ответ.

Теперь опишите каждое число в цифре «14». У вас только одна единица, и одна четверка. Это можно выразить как «11 — 14». Теперь опишите это. У вас три единицы и по-прежнему одна четверка, поэтому ответ «31-14.»

Теперь и это опишите (в порядке появления). У вас одна тройка, две единицы и одна четверка в этом выражение, которое образует ответ «13-21-14.» И наконец, опишите это выражение, в порядке появления цифр.

У вас три единицы, одна тройка, одна двойка и одна четверка, что равнозначно «31-13-12-14» и следовательно, две тройки, четыре единицы, одна четверка, что равнозначно «23-41-12-14,» это и есть ваш ответ.

Если бы мы пошли дальше, у нас оказалось две двойки, одна тройка, две четверки, и три единицы, что составляет выражение «22-13-24-31.» Усвоили? Надеюсь, что да.

4) Атака Песчаных Людей:

Поговорите с Капитаном Добывающей Команды, тем самым спровоцировав три последовательных атаки маленьких групп Песчаных Людей. Любопытно, нет никакой другой реальной награды за них кроме опыта. Будьте начеку, так как это не самая приятная встреча в игре, хотя особых проблем не должно возникнуть.

5) Четыре Пустынных Монстра(Wraids):

Эти монстры нелегки (в основном, потому что они наносят большие повреждения), зато дают немало опыта, и вы встретите их в нескольких местах, когда будете путешествовать по Дюнному Морю. Когда первый раз будете проходить, они здесь появятся. Если один из ваших Джедаев умеет оглушать, это поможет вам удержать одного или двух, пока другие будут нападать на вас. Общитесь их останки ради Пластин, которые вы можете обменять на кредиты у Фазы в Охотничьем Домике (#2).

Заметка для PC версии: Эти монстры будут бродить довольно просторно друг от друга, нежели чем в версии Xbox, что дает вам преимущество, вынося их одного за другим.

6) Встреча с тремя «Агентами»:

Как только вы приблизитесь к месту крушения, вы услышите крики помощи. Когда вы обследуете некоторые поломки, довольно мощная граната взорвется, и появятся три уродливых гаморреанца (кого вы наверно встретили в Охотничьем Домике), которые попросят 500 кредиток. Фактически вы с ними можете подраться для НЕ Темных Очков, но это может быть сложно, особенно после гранатки.

Для мирного решения проблемы, не сложно будет убедить этих болванов, чтобы они не атаковали вас; просто скажите каждому какие они умные.

7) Охрана Песчаных Людей:

Если у вас нет одежды Песчаных Людей, одетой на членов вашей партии (кроме дроидов), то тогда эта группа атакует вас (или вы можете ее атаковать и забрать у них робы). Найти эту одежду можно около входа на Территорию Песчаных Людей. Просто обыщите останки Лидеров Таскенов, с которыми вы, наверное, уже встречались. Если вы уже носите их одежду и начнете разговаривать с Песчаными Людьями до того, как достигнете анклава, то тогда они вас раскусят и атакуют.

8) Выход

к Территории Песчаных Людей (#1). Опять же, вы можете спокойно пройти охрану (если такая имеется, хе-хе), только если на вас надета одежда Таскенов (кроме дроидов, естественно). Смотри #7 выше.

9) Выход:

к Восточному Дюнному Морю (#1). Вы сможете попасть к Восточному Дюнному Морю, если вы завершили Квесты Песчаных Людей. Если вы здесь, значит, вы уже побывали в офисе Кзерка (#3) для деталей квеста.

10) Встреча с Джаги:

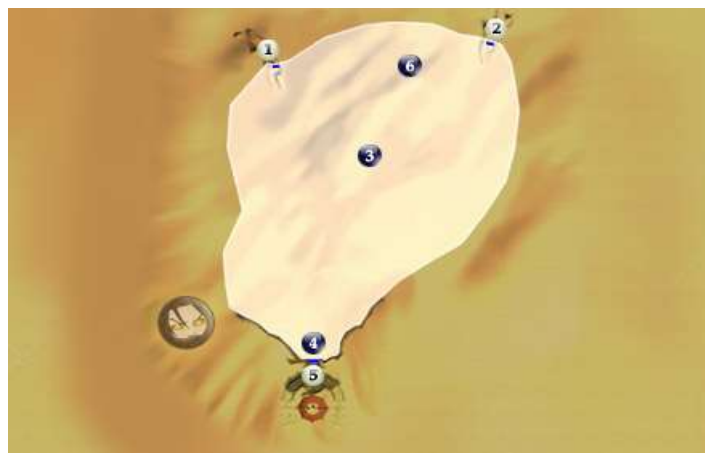
Джаги и несколько головорезов появятся в том случае, если вы получили Второстепенный Квест Кандероуса Ордо. Смотри Анклав Джедаев (#2): «Второстепенный Квест Чести Кандероуса» для деталей и с чего начинать. Когда появится Джаги, он начнет разговор, и будет обвинять Кандероуса за вещи в прошлом. Драка с Джаги проста, нарваться на нее не трудно. Однако вы можете попробовать убедить Джаги и Кандероуса уладить все мирным путем. Вот как это делается:

Первым что вы должны сделать, сказать, «Я думаю, вам обоим следует успокоиться». И покатился ком. Спросите Кандероуса, зачем нужно драться с Джаги. Потом убедите Джаги, что то, что он сделал, было умным тактическим ходом. Потом скажите Джаги, когда у вас будет шанс, что может Кандероус спас другие жизни, делая то, что он делал. После этого, Джаги не будет с вами драться, но вы останетесь с двумя злыми родианцами. Вы получите наличными 1800 очков опыта, и Кандероус будет тронут тем, что произошло. Это и завершает второстепенный квест Кандероуса. Позже в игре, он может сказать вам больше, но это будет дальше, после завершения этого квеста.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин Территория Песчаных Людей / Sand People Territory



1) Выход:

К Дюнному Морю (#8)

2) Выход:

К Восточному Дюнному Морю (#2). Вы сможете войти на Восточное Дюнное Море, в том случае, если вы получили карту от Вождя Песчаных Людей в их анклаве. От карты зависит, как вы пройдете: с применением силы или мирно.

3) Минная Территория:

Эта локация негусто заполнена Песчаными Воинами, Бантами, трупами и Средними Минами. Если ваши навыки осведомления и разрушения достаточно хорошо развиты, то вы можете их присвоить себе. Вы также сможете найти стимулятор поддержания жизни на трупе западнее карточной метки, и на трупе тви'лека восточнее, термальный детонатор.

4) Турели и Охрана Песчаных Людей:

Эти турели не тронут вас, пока вы не нападете на любого Таскена достаточно близко, что они (турели) смогут атаковать вас; следите за тем, где атакуете.

Когда будете идти в Анклав (если вы выбрали мирное прохождение проблемы), поговорите с охранником. Скажите, что у вас есть преобразователи влаги, тогда он вас доставит непосредственно к Вождю.

5) Выход:

К Анклаву Песчаных Людей (#1)

6) Ворн Даасраад, наемник Генохэрэдана:

Дроид Ворна и его свуп будут здесь в том случае, если вы получили вторую часть Наемнических Квестов Генохэрэдана от Хуласа в Восточном Централ, Манаан.

Смотри Восточный Централ (#13) раздел Ворн Даасраад для окончательных деталей квеста. Когда он будет мертв, возвращайтесь к Хуласу за наградой.

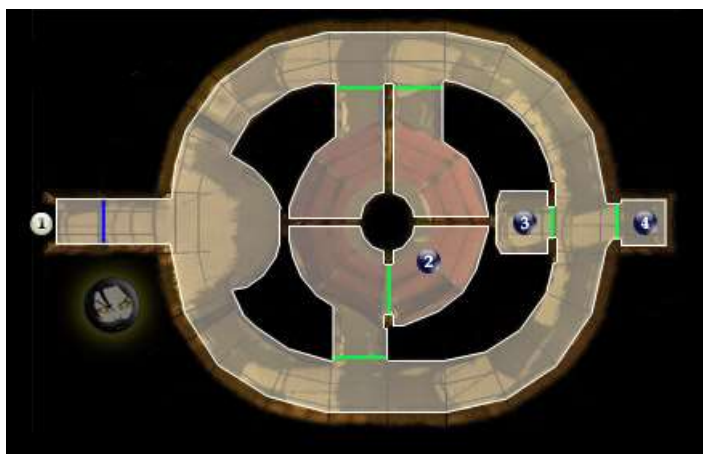
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин

Анклав Песчаных Людей / Sand People Enclave



1) Выход:

К Территории Песчаных Людей (#5). Когда вы первый раз окажетесь в Анклаве (с одетой на вас одеждой Песчаных Людей), пройдите вперед чтобы «активировать» встречу с Вождем. Предупрежу вас: если Песчаные Люди пока выносят ваше присутствие, то прикосновение к их сундучкам вызовет тревогу, и они нападут на вас. Ничего не трогайте, если, конечно, вы не ищете проблем. Вы можете подобрать вещи только с камней и тряпок.

2) Вождь Песчаных Людей:

Одержимый своим легендарным характером, беседа с Вождем не просто «беседа».

Мирное Прохождение:

Вы решили поговорить с Вождем, используя НК-47. Используя НК, скажите, что вы хотите все решить мирным путем.

Спросите у Вождя чего он хочет и согласитесь принести ему Преобразователи Влаги. На этом и закончится разговор до тех пор, пока вы не принесете обещанное. Преобразователи Влаги вы можете получить от родианца Гриита Холда в офисе Кзерка (#4) за 400 кредиток (при убеждении за 200). Когда вы их получите, возвращайтесь к входу в Анклав, поговорите с охранником, скажите что у вас есть Преобразователи Влаги и тогда он вас впустит. В течение второй беседы с Вождем, верните ему преобразователи и вы получите Гаффи Посох Вождя, также он пообещает уменьшить число атак на шахтеров. Именно то, что хотел протокольный офицер. Теперь спросите вождя о Звездной Карте. Он скажет, что видел что-то похожее в Восточном Море Дюны и снабдит вас картой. И наконец, есть две возможных темы для обсуждения. Если вы здесь, чтобы спасти Джав - посетите Изиза в Анкорхэде (#10) - и/или брата Миссии Гриффа - смотри Анклав Джедаев (#2): Квест про брата Миссии для деталей - то вы должны спросить Вождя об этом, чтобы их освободить. Он согласится их отпустить без убеждения.

НЕ мирное Прохождение:

Вы решили, что нет нужды быть пай-мальчиком. Также вы вломились в анклав с применением силы, или сначала поговорили с Вождем и стало как-то кисло. Это довольно сложная драка, если вы, конечно, не встречали похуже в игре. Вы всегда будете уязвимы для оглушения Песчаных Людей, и все это будет происходить в тесном помещении. Попробуйте сначала убить Вождя и как можно быстрее, а потом концентрируйтесь на остальных Таскенах. Используйте в этой драке все что угодно, так как вам это может понадобиться, если вы где-то на 12 уровне. Когда все закончится, обыщите останки Вождя ради Гаффи Посоха (если вы, конечно, его еще не получили во время разговора), карту Восточного Моря Дюны, которая вам нужна, чтобы найти Звездную карту, и еще кое-что.

Если у вас есть Жемчужина Крайт Дракона:

Довольно забавно, если вы уже прошли Восточное Море Дюны и получили Жемчужину Крайт Дракона, то вы можете принести ее Вождю. Тогда вы сможете послушать несколько историй. Рассказчик Таскенов сможет вам поведать историю Песчаных Людей. Если вы убили рассказчика, то вы получите Посох Раито Гаддерффии - одно из лучших рукопашных орудий в игре.

3) Пропавшие Джавы:

Скажите Джавам, вы здесь, чтобы спасти их, и они отошлют вас обратно к Изизу в Анкорхэде (#10), откуда квест взял начало. Возвращайтесь к Изизу за наградой — смотри ссылку выше.

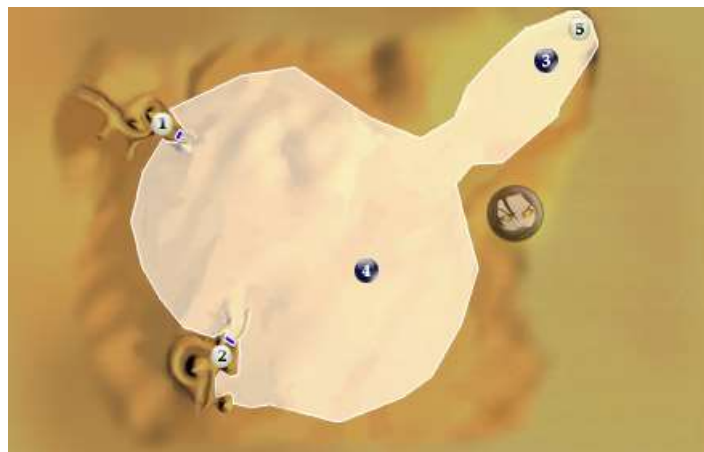
4) Брат Миссис Грифф:

Мистер Жалость, Грифф стоит здесь и ждет, пока его спасут, если вы следили за квестом. Смотри Анклав Джедаев (#2): Брат Миссии для деталей. Если на данный момент Миссия в вашей команде, то они прям тут и начнут разговор. Если нет, то как только вы вернетесь в Стыковочный Отсек (с помощью транзита или пешком), Грифф и Миссия будут базарить здесь. После этого, Грифф вернется в Офис Кзерка (#5) и сможет предложить вам квесты «дальнего действия».

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Татуин Восточное Море Дюны / Eastern Dune Sea



1) Выход:

К Песчаному Морю (#9)

2) Выход:

К Территории Песчаных Людей (#2)

3) Комад и Кало или Бандон:

А вот и Комад (вы наверное видели его раньше в Охотничьем Домике). У него есть для вас предложение. В пещере находится Крайт Дракон, и Комад хочет заманить его в ловушку, то есть к минам. Единственный способ — привлечь поближе к пещере Бант. Чтобы сделать это, вам нужен Корм Банты, который у вас скорее всего уже имеется. Но если у вас корма нет, то вы можете подобрать его на территории анклава, где стоят Банты. Согласитесь помочь Комаду, идите на локацию #4 и кликните на Банте. Они начнут за вами двигаться, и впереди вас ждет сложная битва. Смотри #4 ниже для деталей.

После заманивания Бант:

Поговорите еще раз с Комадом и дайте добро на то чтобы начинать. Чудовище вылезет из своей норы и наткнется на мины, что приведет к летальному исходу. Это даст вам половину вознаграждения - Жемчужину Крайт Дракона. После еще одного разговора, вы можете подраться с Комадом за остальную половину. Чтобы это произошло, просто скажите "я хочу все" и понеслась. Он нападет на вас, и на его останках вы найдете вторую жемчужину, помимо нее еще несколько вещичек. Ну, естественно вы получите Темные Очки (как же без них), но это уже не обсуждается. Теперь вы можете спокойно исследовать пещеру, где находится заветная Звездная Карта. Обследуйте все трупы, так как на их останках лежит много чего полезного. Смотри #5 для деталей.

После входа в Пещеру:

Если это ваша вторая Звездная Карта или пятая (включая Дантуин), то вы будете драться с Кало Нордом и с четырьмя его тупышами при выходе из пещеры. Вам не обязательно активировать Звездную карту, просто войдите в пещеру. Это может оказаться сложной битвой. Если вы окажетесь слишком близко, то Кало начнет швырять гранаты, и активирует персональный щит. Не используйте лазерные мечи против него, пока его щитовая энергия не сойдет на нет. Используйте вибромечи. Прежде чем заварушка начнется, у вас будет минутка, чтобы накачать своих дружбанов стимуляторами и повысить индикаторы Силы. Как только битва начнется, кидайте несколько гранат; разброс от гранат сделает свое дело. Все его помощники используют бластеры. Кало довольно сложен, но есть два пути как его уложить. Я нашел, по моему взгляду, самый легкий путь. Отступите одним из ваших друзей и продолжайте забрасывать гранатами тупышей Кало. Потом сфокусируйте всю свою мощь на Кало. Вы получите 650 очков опыта за убийство, а также его вещички: пара Мандалорских Тяжелых бластеров, 2000 кредиток и Боевая Броня Кало Норда.

После входа в Пещеру:

Если это ваша четвертая или пятая Звездная Карта (включая Дантуин), то вы будете драться с Дартом Бэнденом и двумя Темными Джедаями, когда будете возвращаться. Вам не обязательно активировать Звездную карту, просто войдите в пещеру. Сложность битвы варьируется от легкой, до сложной (сложнее чем Кало Норд), но, в принципе, это не так сложно. Дарт Бэндон использует двойной лазерный меч. Он попытается вас парализовать и всех остальных в вашей партии на данный момент. Прежде чем с ним драться, накачайтесь стимулами и поднакопите Силы. Силовые толчки, нагонение страха, Шок может вам помочь, но вот оглушение, увы, не поможет. Я сконцентрировал сначала всю свою силу на Темных Джедаях, а потом уже на Бэндоне. На его останках вы найдете: Двойной Лазерный Меч, Броня Дарта Бэндона и 300 кредиток.

4) Банта и Элита Песчаных Людей:

После того как вы поговорите с Комадом в локации #3 и у вас появится Корм для Бант, кликните на одной из Бант и они начнут двигаться к пещере. Как только это произойдет, четыре мощных (если это ваша первая планета) Таскена появятся и начнут вас атаковать. Используйте гранаты и щиты, если таковы имеются. Поочередно атакуйте каждого. Еще раз кликните на одной из Бант и они начнут двигаться к пещере. Теперь еще раз поговорите с Комадом.

5) Крайт Дракон и Звездная Карта:

Обыщите останки всех трупов вдоль стен. На поживаном трупе около входа вы найдете Робу Мастера Джедая. Обыщите еще и вы найдете фиолетовый и Опил кристаллы для вашего лазерного меча. Если вы получили Квест матери Бастилы найти холокрон — смотри Анклав Джедаев (#2): Квест мать Бастилы для деталей — найдите потертый рюкзак около Звездной карты и просмотрите датапад по холокрону. Теперь отнесите его Элене в кантине Анкорхэд (#4) для разрешения квеста и 250 экспы.

Звездная Карта Татуина:

Все что вам нужно сделать, так это кликнуть по ней. Ваш журнал обновится и вы получите 2000 очков опыта. Если это ваша вторая или четвертая Звездная Карта (включая Дантуин), то приготовьтесь к битве при выходе из пещеры. Это будет либо Кало Норд, либо Дарт Бэндон. Первый после второй Звездной карты, второй - после четвертой. Смотри #3 выше для детального описания.

Кашииук - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Кашииук Космопорт Черки / Czerka Landing Port



1) Выход:

к Черному Ястребу (#1). Как только в первый раз сойдете с Ястреба, перед вами появится Янос Вертка и потребует 100 кредитов за стоянку в доке Черка. Вы можете обмануть его или солгать ему, чтобы избежать платы за стоянку. Что касается Заалбара — с этого момента это его родная планета. Если у вас нет его в команде, когда вы впервые идете по порту, а затем по Великой Тропе, другие спутники будут советовать принять его. В действительности нет разницы, кроме того, что вы можете увидеть, как однажды он выйдет из себя. Не беспокойтесь, в конце Великой Тропы (на самом деле короткого путешествия) вас ожидает тот же результат, независимо от того будет он в вашей команде или нет. Особо яркие сторонники Света (как автор в первый раз прохождения), могут заставить его присоединиться к команде. Не позволяйте этому естественному чувству мешать вам.

Примечание: В зоне космопорта вы можете получить задания для НПСов, так как существуют похожие зоны на каждой планете. Смотрите Анклав Джедаев #2 для получения полной информации по любому из квестов.

2) Фодо Меду, Акула Пазаака:

Фодо будет играть с вами в Пазаак на кредиты. В итоге он поднимет ставки до 200 кредитов, а потом предложит его собственную колоду, как ставку.

3) Комад Фортуна, Охотник на драконов:

Он появиться здесь только в том случае, если вами завершён последний шаг в поиске Звездной Карты на Татуине. Он говорит только о том, что хочет утвердиться здесь на Кашиике в данное время.

4) Эли Ганд и Мэттон Дэйсол:

Мэттон считает, что он должник Эли. Это не так, но, поговорив с Эли, вы получите квест, чтобы понять что произошло. В Верхней Земле теней есть неисправный дроид. Если вы спасете части от дроида, то восстановите его голову, которая укажет на то, что Эли обманывает Мэттона. Принесите ее обратно и покажите Эли. В результате Мэттон обезумевает и у вас появиться возможность получить пункты Светлой стороны, если вы его успокоите, советуя ему не пороть горячку. После этого Эли тоже повозмущается и вы получите 638 экспы, а Мэттон останется здесь. Поговорите с Мэттом снова, и вы выясните, что он забирает магазин у Эли. Более того, если вы спросите его о магазине, он даже отстегнет вам 500 кредитов!

Из-за битвы, происходящей, между двумя сторонами на Кашиике, Вуки и Черка, для вас важно вернуть улики до того как вы объединитесь с Фреиром в Нижней Земле теней. Однако, если вы примете сторону Чуундара, то и Эли и Мэттон останутся в здесь в вашем распоряжении.

5) Янос Вертка, торговец Черки:

В зависимости от того сторону какого вождя вы примете на Кашиике позже, возможно он появится, а возможно нет. Если вы идете светлой дорогой и выбираете Фреира, его не будет. А если наоборот, то он предложит вам какой-нибудь обычный товар на продажу. Если вы выберете вождем Чуундара по возвращению в космопорт Черка вас сразу же отправят к Яносу на стрелку, и затем вы спокойно можете уйти из его офиса.

6) Выход:

к Великой тропе (#1). В первый раз охранники Черки вас остановят и не пропустят дальше, но вам не потребуется убеждение, чтобы пройти через них.

7) Столкновение Вуки и Черки

Если вы выбрали в качестве вождя Фрейра, то на обратном пути к Черному Ястребу здесь вы увидите схватку между Мохнатыми и служащими Черки. Вы будете сражаться на стороне Вуки и для вас эта драка не представит особой сложности.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Кашииук

Великая тропа / The Great Walkway



1) Выход:

к космопорту Черки (#6). На Дороге вы встретите много групп кинратов и изредка более слабых летающих существ. Самый сильный кинрат — это Змея, потом идет Лесной сталкер и затем обычная лесная разновидность.

2) Поврежденный дроид, встреча с представителями Черки:

Сначала вы найдете дроида, которого можно починить. Он может помочь вам справиться с многочисленными кинратами на Великой Дороге, и вы получите немного очков опыта. Тем не менее, если вы не слишком терпеливы, можете пройти мимо и разобраться с ними сами.

Сразу после дроида, когда пройдете здесь первый раз, находится патруль Черки, который только что убил вуки. Заалбар может разбушеваться, если он в вашей компании. Вы можете успокоить его и предложить им уйти для наибольшего количества очков Светлой стороны, или вы можете успокоить Заалбара, а потом спровоцировать бой. Наконец, вы можете просто распалить его гнев и поднять шум; выбор за вами. Если вы спровоцируете бой с патрулем, поищите в их останках карту идентификации (ID card), которая открывает доступ к контейнерам Станции Обеспечения на территории #5.

3) Сенни Век, встреча с генохараданцем:

После убийства Кало Норда (скорее всего на обратном пути от Звездной Карты) и если вы не видели его раньше, к вам подойдет тви'лек по имени Сенни Век и скажет, что вы уронили панель данных. Вы можете взять его, сказав «А... спасибо». Когда вы прочтаете датапад, на нем будет написано: «Генохараданцы просят вас увидеться с Хуласом на Манаане. Приходите один или не приходите вообще». Встретившись без ваших спутников с Хуласом в Восточном Центре на Манаане, вы можете активировать квест «охотника за головами», который принесет вам очки Темной стороны, мощные предметы и опыт. Конечно, если вы уже встретили Сенни Века на другой планете, (может быть на любой), то здесь он не появится.

4) Вуки-охранник:

Охранник не позволит вам пройти, пока вы не поговорите с Вождем Чуундаром и вам придется отправиться в Верхнюю Землю теней. После этого вы можете свободно проходить мимо него. Когда будете там в первый раз, пройдите по дороге назад к территории #5.

5) Станция Обеспечения:

Здесь стоят два металлических контейнера с несколькими полезными, хотя и не очень ценными предметами. Также там находится терминал. Вы можете открыть контейнеры, взломав терминал при достаточном количестве «отмычек» (10 при нулевом умении), или, если у вас уровень безопасности выше 18, то можете открыть их сами. Также вы можете использовать ИД-карту Черки, найденную у охранника после возможного боя на территории #2.

6) Встреча с Темными Джедаями:

Вас поджидают три Темных Джедая посланных Малаком по вашу душу. Они незамедлительно воспользуются Темными Силами, поэтому советуем вам воспользоваться собственными. Как и всегда, против них хорошо действуют Оглушение, Замедление и Шок. К счастью, после битвы вы получите все виды световых мечей, включая два коротких, один обычный и один стафф.

7) Выход:

к Деревне Рукррорро (#1). Здесь вуки-охранник отведет вас прямо к Вождю в первый раз — см. Деревня Рукррорро (#6).

8) Чорол:

После разговора с Вождем, вы пройдете по этой дороге и найдете Чорола, борющегося с кинратами. Вы можете вступить в битву и помочь ему, потом поговорите с Чоролом. Он друг «Безумного вуки» Фреира, который был изгнан в Нижнюю Землю теней, и его можно уговорить рассказать вам все о традициях и законах вуки относительно Вождя.

После того, как разберетесь с Фреиром:

На обратном пути из Нижней Земли теней, если вы встанете на сторону с Фреира, Чорол автоматически отведет вас прямо в Зал Вождя для последнего противостояния между двумя группами вуки.

9) Выход:

к Верхней Земле теней (#1). Там вас встретит Горвукен и опустит вниз в корзине.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Кашииук**Деревня Рукррорро / Rwookrrorro Village****1) Выход:**

к Великой Тропе (#7). Деревня Рукррорро — это в некотором роде головоломка, если вы хотите выполнить в ней всё. В частности, один квест (Квест Вурвилла — см. #8 ниже) будет невозможно завершить, если в конце вы встанете на сторону Чуундара и уже разобрались с Фреиром. После последнего противостояния с Чуундаром, вы не сможете попасть в деревню. Тем не менее, если вы будете на стороне Фреира, вы можете завершить квест в любое время.

2) Выход:

к Залу Вождя (см. #5). Сюда вас отправят, когда вы первый раз войдете в деревню. После этого можете свободно приниматься за квест Вурвилла см. #8 ниже.

3) Выход:

к Дому Вурвилла (см. #7). Внутри — квест о Пропавшем Вуки.

4) Выход:

к Дому Ворррознора (см. #9). Вам нужно будет прийти сюда в конце квеста Вурвилла (см. #8).

5) Выход:

к Деревне Рукрорро (см. #2).

6) Зал Вождя:

Когда вы первый раз будете в деревне, вас отведут к Чуундару, который возьмет под стражу своего брата Заалбара. Чтобы освободить его (и найти Звездную Карту), вы должны согласиться решить проблему с «Безумным вуки» для Чуундара. Как выяснится, этот вуки — Фреир... Отец Заалбара и Чуундара! Но... это невозможно! Он скрывается в Нижней Земле теней (#6), но вам придется сделать еще несколько вещей до того, как вы доберетесь туда. После того, как вас отпустят, вам разрешат снова выйти в Деревню Рукрорро и спуститься в Верхнюю Землю теней — см. Великую тропу (#9). После выхода из зала у вас будет возможность взять квест в доме Вурвилла. Примечание: квест можно выполнить и не иницируя его, но почему бы не зайти — это близко.



После объединения с Фреиром в Нижней Земле теней (#6):

Если вы объединились с Фреиром, вас снова отведут в Зал Вождя, когда вы вернетесь на Великую Тропу (#8) и поговорите с Чоролом. Даже если вы приняли сторону Фреира, у вас будет последний шанс бросить его при разговоре, и потом сразаться с Фреиром и несколькими противниками, вместо того, чтобы с Чуундаром и многими. Если вы останетесь с Фреиром, после разговора вам придется сразаться с Чуундаром, многими злыми вуки и охранниками Черки, которые склонны тусоваться позади и стрелять в вас из бластеров. Сосредоточьтесь на том, чтобы сначала оглушить или обездвигить Чуундара, используя Силу. Он довольно силен, и на него потребуется некоторое время. Это не самая сложная битва, но в таком маленьком помещении вам придется большей частью использовать оружие ближнего боя. Когда битва закончится, и вы поговорите с Фреиром, вы получите 3510 экспы, очки Светлой стороны, Церемониальный Клинок Бакки и, если обыщите останки Чуундара, арбалет Чуундара. Независимо от выбранного расклада, Заалбар снова присоединится к вашей компании. Если вы решили сразаться с Фреиром и его компанией, вы получите 2835хр, клинок Бакки и, конечно же, очки Темной стороны.

После убийства Фреира в Нижней Земле теней (#6):

Горвуken у корзины в Верхней Земле теней вернет вас в Зал Вождя, чтобы вы поговорили с Чуундаром. После меланхоличного разговора вы получите очки Темной стороны, конечно же, Церемониальный Клинок Бакки и 2835хр. После разговора вас отведут к выходу на Великую Дорогу (#7), и вы больше не сможете вернуться в деревню.

7) Выход:

к Деревне Рукрорро (см. #3)

8) Вурвилл и Джаарак:

Когда будете здесь первый раз, еще не найдя никаких улик в Верхней Земле теней, поговорите с Вурвиллом, чтобы получить квест найти пропавшего вуки, Ровура. Во время разговора Джаарак очевидно намекнет, что это болезненная тема. Вы найдете улики, спусковой крючок и датапад, на трупе вуки в Верхней Земле теней (#7). Из-за конфликтов на Кашииике между Черкой и вуки, если вы пройдете через Верхнюю и Нижнюю Земли теней к Фреиру (ваша цель помимо Звездной Карты) и решите убить его, у вас больше не будет доступа к этому квесту, и он будет закрыт. Если вы хотите завершить квест, возвращайтесь сразу, как найдете улику.



Принесите улику и сначала покажите ее Вурвиллу. Вы получите 200хр за разговор, но вас прервет Джаарак. Поспорьте с Джаарак о улике, сначала о спусковом крючке, потом о датападе, и вы получите еще 200хр. Джаарак захочет, чтобы его судил «Хранитель Законов», Ворррознор. Ваше следующее задание — пойти к дому Ворррознора и поговорить с ним об уликах.

9) Выход:

к Деревне Рукрорро (см. #4). Вы не получите ничего особенного, если придете сюда до завершения квеста Вурвилла — см. #8 выше.

10) Ворррознор, Хранитель Законов:

Если вы уже нашли улики (датапад и спусковой крючок) в Верхней Земле теней (#7) для квеста Вурвилла (см. #8 выше), спросите Ворррознора о спусковом крючке. Он объяснит, что тот принадлежит Джаараку, и после короткой паузы здесь появятся Джаарак и Вурвилл. Если вы избавите Джаарака от смерти, вы получите очки Светлой стороны. Для этого спросите Ворррознора, есть ли иной вид наказания кроме смерти. Когда он спросит, зачем, и Джаарак вмешается, настойчиво не позволяйте Джаараку умереть. Потом покажите Ворррознору датапад в качестве свидетельства. Вы получите очки светлой стороны, 1400хр и нового друга-вуки.



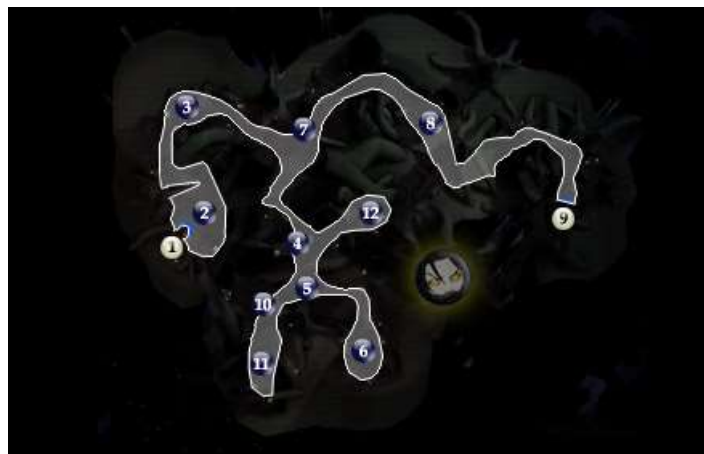
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Кашииук

Верхняя Земля теней / Upper Shadowlands



1) Выход:

к Великой Тропе (#9). Горвукен останется здесь у корзины, чтобы забрать вас наверх, если только не случится одна вещь: вы встанете на сторону Фрейра в Нижней Земле теней. См. #2 для подробностей. Если его здесь нет, значит, вы его убили, поэтому активируйте корзину сами.

2) Кало Норд, Дарт Бэндон и Горвукен:

Если эта Звездная Карта будет вашей второй из пяти (включая Дантуин) или четвертой (включая Дантуин), вы встретите здесь либо Кало Норда, либо Дарта Бэндона.

Если это будет ваша вторая Звездная Карта из пяти (включая Дантуин):

Вы сразитесь с Кало Нордом и его четырьмя приспешниками. Эта битва может оказаться трудной. Кало, скорее всего, начнет с метания гранаты и включения собственного энергетического щита. Не используйте против него светомечи, пока его щит не будет пробит. Используйте виброклинковое оружие. Но перед тем, как вы что-либо сделаете, усильте свою команду стимуляторами или Силой, как позволяет время. Начните битву с бросания нескольких гранат в противника; хорошо работает оглушающая граната (concussion), все его помощники будут стрелять из бластеров. Так как Кало очень силен, вы можете одолеть его двумя способами, но проще всего будет быстро избавиться от врагов рядом с ним по одному, а потом сосредоточиться на Кало, чтобы у него закончились аптечки. Оставьте одного из членов команды позади и продолжайте бросать гранаты или пытайтесь обездвигать других. Потом сосредоточьте всю мощь на Кало. Кроме 650хр после убийства Кало в его останках вы найдете, среди прочего: пару мандалорских винтовок, более 2000 кредитов и боевую броню Кало Норда.

Если это будет ваша четвертая Звездная Карта из пяти (включая Дантуин):

Здесь вы сразитесь с Дартом Бэндонем и двумя Темными Джедаями. Сложность этой битвы может быть меньше, а может быть и гораздо больше, чем с Кало Нордом, но обычно не такая сложная. Дарт Бэндон вооружен стаффом и постоянно будет пытаться парализовать вас и вашу команду. К тому времени, когда будете с ним биться, у вас должны быть мощные возможности Силы, оружие и стимуляторы. Прорыв или Иммуитет помогут очень ощутимо, а также Оглушение, Страх, Шок и Толчок, хотя Оглушению он часто противостоит. В этой битве рекомендуем сосредоточиться сначала на двух Темных Джедаях, так как они могут сильно мешать использованием Силы, если Бэндона не уничтожить быстро. На его останках будут: стафф Бэндона, волоконная броня Дарта Бэндона и 3000 кредитов.

Когда вернетесь из Нижней Земли теней после того, как разберетесь с Фреиром:

Если вы убили Фрейра, Горвукен будет ждать возле корзины на территории #1. Если вы объединились с Фреиром (и выбрали путь Светлой стороны), Горвукен здесь с двумя приятелями. Это не трудная битва, но его помощники будут кидать в вас газовые гранаты. Как обычно, хороших стратегий несколько; вы можете сначала разобраться с помощниками, а потом с большим мохнатиком, или наоборот, как вам больше угодно.

3) Встреча с Джоли:

Загадочный пожилой человек сражается с катарнами. Продемонстрировав вам превосходное владение мечом, он скажет вам встретить его у его хижины, на северо-востоке отсюда (#4). Следуйте за ним к хижине.

4) Джоли Биндо:

Поговорите с Джоли за его домом из поваленных деревьев, и он пообещает помочь вам найти Звездную Карту, если вы сначала поможете ему очистить это место от браконьеров. Он настоятельно посоветует вам найти мирный способ решения, и, как выяснится, такой способ есть. Браконьеры находятся на территории #8, но если хотите пройти все тщательно, обследуйте территорию #5, где находится «неисправный дроид» и #6 для получения опыта в битве с катарнами.

После того, как справитесь с браконьерами:

Вернитесь к Джоли, расскажите ему о браконьерах (за 400хр), и Джоли Биндо присоединится к вашей команде! Ваше следующее задание - пройти мимо исчезнувших теперь браконьеров к территории #9, где он с радостью поможет вам пройти силовое поле, закрывающее выход в Нижнюю Землю теней. У Джоли 6-й уровень, поэтому, скорее всего, вам придется поднять его уровень, что довольно интересно. Он Джедай-Советник, поэтому у него достаточно очков Силы, чтобы стоять в стороне от битвы и использовать полезные возможности типа Оглушение, Бросок меча и другие, не менее полезные. Также он, скорее всего, будет специалистом по одноручному оружию, так как у него есть продвинутый навык Дуэли, что дает ему преимущество в использовании только одного оружия.

5) Неисправный дроид:

Соберите детали дроида, чтобы восстановить его голову, и он сообщит, что Эли Ганд ведет двойную игру с Мэттоном в космопорту Черки (#4). Это маленькое окошко, возможно, ваш единственный шанс вернуться к Мэттону и завершить квест, особенно если вы играете за Светлого Джедая. В Нижней Земле теней, если вы объединитесь с Фреиром, Мэттона больше не будет в доке. Поэтому, если вы хотите завершить квест и не хотите никого убивать, следуйте обратно сейчас. Не слишком удобно, но 638хр и 500 кредитов на дороге не валяются.

6) Встреча с катарнами:

Здесь будет немало катарнов, если вы хотите набрать опыта побыстрее.

7) Труп вуки:

На этом трупе (Рорворра) вы найдете улики, которые нужны вам, чтобы выполнить квест Вурвилла о пропавшем вуки в деревне Рукрорро (#8): спусковой крючок и датапад. Хотя учтите, что вы не сможете выполнить его, если убьете Фрейра в Нижней Темной Долине (для чего вас и отправил туда Чуундар). Поэтому, если вы играете за Темного персонажа, вы должны вернуться туда сейчас и закончить квест, так как потом деревня будет для вас закрыта.

8) Браконьеры:

Здесь вы встретите Командира Дерна, который предложит мини-квест внутри квеста. Вы можете поохотиться на маленьких зверьков под названием Тахи и принести их гланды за вознаграждение. Он просто распылит на вас привлекающий их запах, и тахи на этой территории станут «врагами»; вы не получите очков Темной стороны за убийство тахов и добычу их гланд. Тем не менее, если вы хотите избежать убийств, но вам нужны гланды (возможно, для квеста о брате Миссии, Гриффе — см. Татуин, офис Черки (#5) для подробностей), вы можете открыть запертые металлические контейнеры в лагере и взять оттуда гланды.

Решение проблемы с браконьерами:

Легче всего закончить все кровопролитием, но это имеет некоторые последствия, включая то, что Джоли будет совсем не в восторге от этого. Другой способ, как это сделать - узнать у охраны по периметру лагеря, как выключить два звуковых эмиттера, названных "Звуковое устройство Черки", один на каждого охранника. Просто поговорите с охранником и спросите о нем. Спросите, есть ли способ отключить эмиттеры. Вы можете убедить его, что отключив эмиттеры, они все смогут уйти. Если это не работает, можете подкупить его 200-ми кредитами. При любом из способов, он даст вам код к эмиттеру, активируйте его, введите код, и он отключится. Используйте тот же метод на другом охраннике, и они все убегут, преследуемые терантатаком... существом, которое вам еще встретится. После их ухода вы можете вернуться к Джоли, он присоединится к вашей команде, и вы получите 400хр.

9) Выход:

к Нижней Земле теней (#1). Активируйте поле, когда Джоли (см. #4 выше) будет в вашей команде, и он его отключит.

10) Труп вуки:

Этот труп появится только если вы получили вторую часть Генохараданского квеста от Хуласа в Восточном Центре Манаана. См. Восточный Центр (#13) в секции Рулана Пролика для подробностей об этом квесте. На трупе вы найдете датапад, имеющий отношение к вуки на территории #11 на этой карте, по имени Грарввар. Ваш следующий шаг — встреча с Грарвваром по этому поводу.

11) Грарввар и Рулан Пролик, Генохараданское задание:

Он будет здесь только если вы получили вторую часть Генохараданского квеста от Хуласа в Восточном Центре Манаана. См. Восточный Центр (#13) в секции Рулана Пролика для подробностей об этом квесте. После того, как победите его, вам будет нужно пройти к территории #12, поговорите с тахом, потом атакуйте его.

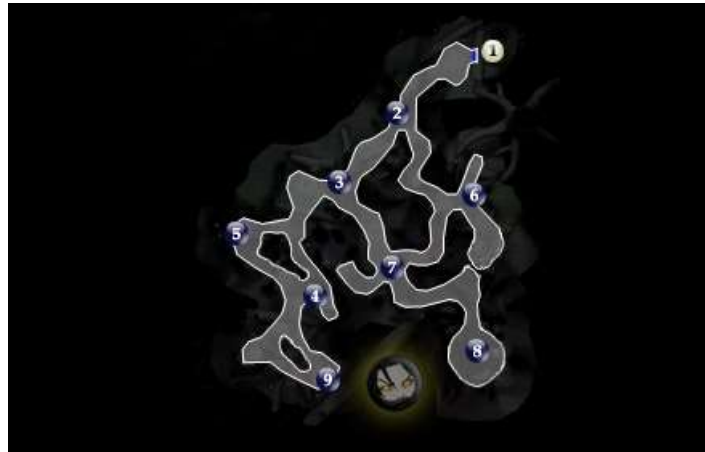
12) Невероятный тах, Генохараданское задание:

Вам нужно будет придти сюда если вы получили вторую часть Генохараданского квеста от Хуласа в Восточном Центре Манаана, а потом были на территориях #10 и #11 на этой карте. См. Восточный Центр (#13) в секции Рулана Пролика для подробностей об этом квесте. Здесь поговорите с тахом и атакуйте его. Один тахов будет превратившимся Руланом. Победите его и потом вернитесь к Хуласу.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Кашииук**Нижняя Земля теней / Lower Shadowlands****1) Выход:**

К Верхней Земле теней (#9)

2) Мандалорский квест Гррруахрра:

Когда вы в первый раз попадете в эту локацию, вы увидите, как вуки Гррруахрр отбивается от трех мандалорских негодяев. Помогите ему в битве, и когда она закончится, вы можете полечить (в разговоре) вуки для Очков Светлой Стороны. Он поведает вам о мандалорских трусах на этой локации, которые нападают в том случае если вы безоружны. Также он попросит убить их лидера. Если вас это заинтересовало, то вы столкнетесь с тремя группами, каждая состоящая из трех мандалорских налетчиков. Они находятся в локациях #3, #4 и #5. Это относительно легкий квест, пройдя его, вы получите неплохой вибромеч и прилично опыта. Смотри #3 ниже, чтобы начать.

После того как вы убьете Мандалорского Камандира:

Возвращайтесь к Гррруахрру со шлемом этого командира ради 350 экспы и стильного вибромеча, чрезвычайно важного, при прохождении светлячком, предстоящей Звездной Карты (локация #9).

3) Засада Мандалорцев:

Уберите оружие у каждого члена вашей команды (согласно квесту Гррруахрра в локации #2), и походите по локации. В качестве альтернативы, вы можете в одиночном режиме походить по локации безоружным. В любом случае, три мандалорца размаскируются из засады. Деритесь с ними как хотите, и когда они подохнут, обыщите их останки ради датападов, которые немного объяснят их цель. Если это ваша первая встреча с негодьями, то проследуйте к локации

#4. Если это для вас уже вторая встреча с подонками, то тогда вы, наверное, уже получили Сигнальное Устройство для Свупа, нужное вам в локации #5.

4) Засада Мандалорцев:

Дубль два: уберите оружие у каждого члена вашей команды (согласно квесту Гррруахрра в локации #2), и походите по локации. В качестве альтернативы, вы можете в одиночном режиме походить по локации безоружным. На вас нападут (опять, если вы следили за прохождением) три мандалорца. Обыщите их останки, найдете еще датапэды (как в стычке на локации #3) и, если это ваша вторая встреча с подонками, то используйте Сигнальное Устройство для Свупа в локации #5. Но если это ваша первая «встреча», смотри локацию #3, прежде чем идти на локацию #5. Как только получите Сигнальное Устройство, то идите в пункт #5.

5) Три припаркованных свупа:

На самом дальнем западном свупе активируйте Сигнальное Устройство, полученное вами в локациях #3, либо #4. Появится их лидер, поржет над вами немного, а потом нападет. Всего три врага, вы можете сначала сконцентрироваться на лидере, а потом на его сподручных, а можно и наоборот, сначала оглушить братков, а потом заняться лидером. То и то работает. Как только с ними будет покончено, проверьте их останки, особенно командира, чтобы найти: Боевую Броню Мандалорцев и шлем «Лидера Мандалорцев» (нельзя надеть, предупреждаю). Возвращайтесь к Гррруахрру ради 350 экспы и клевого вибромеча (смотри #2).

6) Фреир, «Безумный Вуки»:

Как только вы встретите Фрейра первый раз, он на вас нападет, он не верит чужакам. Когда он сдастся, у вас появится опция, чтобы убить его (ну как же безэтого), или спросить о Заалбаре и Чуундаре, и как он опять может стать Вождем. Он даст вам квест — вернуть Меч Вакка, который до сих пор находится в утробе Чудовища, на Ритуальной Локации #8. Вам нужно выманить чудовище, убить его и вернуть этот меч Фрейру. Чтобы выманить этого монстра, вы можете использовать тела Змей Кинратов, которые находятся в различных местах локации #7. Смотри #7 и #8 для детального описания и как получить меч.

После того, как вы принесли Меч Бакка:

Верните его Фрейру, и опять вы можете выбрать: либо убить его ради Чуундара, либо отдать этот меч и поддержать Фрейра в схватке против Чуундара и его мохнатых друзей. Если вы его убьете, то тогда вы можете просто вернуться (после Звездной Карты в локации #9) к Горвуукену к Верхней Земле теней (#1), и он вас отведет к Чуундару. Если вы отдадите меч Фрейру, вы получите 650 опыта, и он скажет вам, чтобы вы встретили его в тронном зале (в Холле Вождя), где он наберет мохнатиков против Чуундара и компании. Ваш последний шаг (если вы всему этому следовали) - найти Звездную Карту в локации #9.

7) Змеи Кинрати:

На этой локации и возле нее находятся несколько этих Змей. Если вы получили квест Фрейра (смотри #6 выше) достать Меч Бакка, то обыщите их останки, подберите их тело и проследуйте к локации #8, Ритуальная Зона.

8) Ритуальная Зона:

Рядом с локацией вы увидите свисающую лозу. Если вы получили квест от Фрейра (смотри #6 выше) найти Меч Бакка, то прикрепите тело Змеи (найденное вами в локации #7) на эту лозу. После небольшой сценки, вы начнете драться с тарантеком, достаточно мощным существом. К счастью, они очень уязвимы к Силе, особенно к Оглушению. Как только он умрет, вы автоматически извлечете из его тела Меч Бакка.

Не забудьте обыскать останки тарантека, вы найдете датапэд Гуун Хэна, который относится к другим двум, которые нужно найти (или вы их уже нашли). Они оба на Коррибане, в Пещерах Ширака (#4), и в гробнице Нага Садоу (#4). В пещерах — Дюррона, в гробнице — Шейлы. Прочитав все три, вы узнаете частичную историю этих открытий. Есть Джедай, охраняющий Анклав Джедаев, прямо после Черного Ястреба, который расскажет вам о Тарантеках и посвятит вас в некоторые детали этой истории.

9) Компьютер и Звездная Карта Кашииика:

Если можете, обезвредьте несколько мин в этой локации, прежде чем говорить с компом. Начните разговор с голографической фигурой. Вы много чего узнаете из этого разговора. В конечном счете, компьютер будет устанавливать вашу личность, чтобы посмотреть, подходите ли вы тому к профилю, который у него заложен в его ржавом нутре. Если Кашииик — последняя, посещаемая вами планета, и это пятая Звездная Карта, которую вы нашли, то тогда личность будет очень легко установлена и Звездная Карта ваша. Однако если это четвертая планета или другая, то тогда установка личности будет состоять из трех вопросов. Когда вы будете готовы, спросите про Звездную Карту. Спросите, как вы можете получить доступ к карте. Спросите, что будет, если не ответите. Потом спросите, что будет означать отказ. Наконец, «вы можете начинать идентификацию».

Вот ответы за Темную и за Светлую стороны. Если вы выберете ответы светлой стороны, то вы не будете подходить под описание, тогда на вас нападут дроиды и вам разрешена всего лишь одна ошибка. Если вы выберете ответы темной стороны, что вполне тактично, то вы подойдете под образ и получите доступ к Звездной Карте. Вообще-то,

драка с дроидами полезная вещь из-за опыта, тем более они не особо круты. Однако чтобы получить побольше темных очков, вы должны ответить «правильно». Ниже описание возможных ответов. Всего три вопроса. После первого, вы поймете, на правильном ли вы пути. А вот и ответы:

Вопрос 1, о Заалбаре и вере.

— Для светлых очков, ответьте, что вы доверяете Заалбару, так же как и он вам. Доводя до конца заявление, вы можете либо сохранить, либо пренебречь вашими светлыми очками, пытаясь сопоставиться с образом. У вас будет шанс, чтобы подойти под образ (скорее для темных очков) в следующем вопросе.
— Для темных очков, обвините Заалбара. Ответьте, быстро, в течение секунды, для все тех же темных очков.

Вопрос 2, о войне и о грядущей атаке. У вас будет три выбора.

— Для светлых очков, скажите, что вы эвакуируете город. За этот ответ вы получите дроида, причем враждебного.
— Для нейтрального решения, но «неправильного», скажите, что вы укрепите оборону города и приготовитесь к атаке, этот ответ тоже спровоцирует появление дроида.
— Для темных очков, что вы атакуете только через 10 дней, а пока будете ждать. Это «правильный» ответ и вас допустят к вопросу 3.

Вопрос 3, вопросы без угрозы. Также три выбора.

— Для светлых очков, выберите ответ, что вы спасете больше жизней. После этого ответа, вам будет дан еще один шанс. Если вы выберете «правильный» ответ, то вы сдвинетесь на темную сторону, будете идентифицированы, дадут доступ к Звездной Карте и вы получите 2800 экспы! Однако если вы выберете нейтральный ответ «Я буду героем», вы опять же получите дроидов. Вашим лучшим пари для светлых очков (ради опыта в том числе), заявить, что вы сами доберетесь до Звездной Карты, без помощи компьютера, что спровоцирует дроидов.
— Для нейтрального «неправильного» ответа, скажите компьютеру, что вы отобьете атаку и провозгласите себя героем, это естественно спровоцирует дроидов.
— Для темных очков, и «правильного» ответа, скажите, что пусть атака начнется. Компьютер узнает вас, что даст вам 2800 опыта, Звездную Карту и приличное смещение на сторону тьмы.

Драка с Дроидами: Используйте Силу Джоли «обезвреживание Дроидов». Это автоматически нанесет повреждение и оглушит их обоих. Вы можете позвать остальных членов вашей партии, но Джоли вам должно хватить. Вы получите 550 очков опыта за каждого. Когда их не станет, поговорите с компьютером снова, чтобы получить доступ к Звездной Карте и к 2800 опыта.

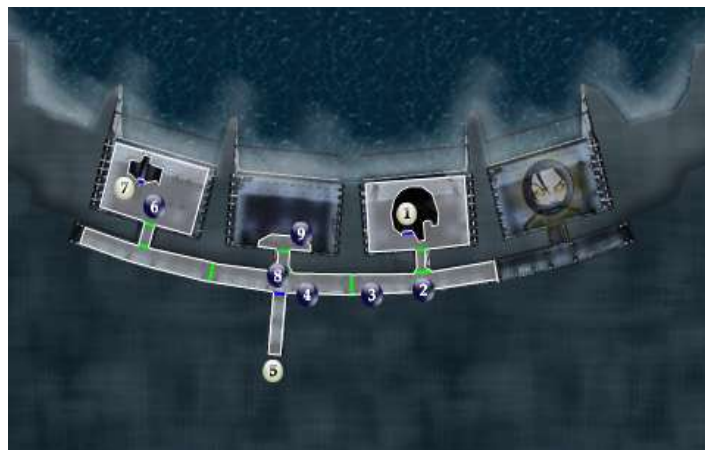
Манаан - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан

Манаан, Посадочный Сектор / Mанаан Docking Bay



1) ВЫХОД:

к [Черному Ястребу \(#1\)](#)

2) Встреча с Республиканским солдатом:

Как только вы войдете в главный коридор, вы увидите Республиканского солдата, спорящего с Ситхом. После этого вы сможете выведать у солдата информацию о Манаане и, если спросите его о Звездной Карте, получить квест встретиться с неким человеком, Роландом Ванном, в Посольстве Республики, [Восточный Центр \(#5\)](#).

3) Торговец и дополнительные квесты команды:

Кроме встречи с обычным торговцем — просто он выглядит, как помесь рыбы с каракатицей — вы можете активировать один из дополнительных квестов, если пройдете это место с определенным членом команды (Кандерос, Бастила, Миссия, Карт или Джухани), и если вы достаточно много с ними говорили. Подробности квестов для каждого участника вы можете посмотреть на первой возможной «точке активации» на Дантуине, у Анклава Джедаев (#2). Просто поищите их имена.

Также к вам может подойти тви'лек по имени Сенни Век, который скажет вам, что вы уронили датапад. Это начало Генохараданских Квестов, если вы возьмете у него датапад. Для полной информации см. [Восточный Центр \(#13\)](#).

Наконец, если вы уже прошли Левиафан, к вам может подойти загадочный тви'лек, который расскажет вам о магазине Мики Дорина на Коррибане. Он находится в Дрешдее (#10).

4) Нубасса, торговец экзотическими животными:

Если вы были в Анкорхеде на Татуине, то получили «Квест с гизками», описанный в Посадочном секторе (#3) на Татуине. Если вы не хотите уничтожать животных — а их можно отравить — вы можете принести их сюда и поговорить с Нубассой, который возьмет их за 100 кредитов. Если у вас хорошо развито убеждение, вы можете уговорить его дать вам 100 кредитов за них. Так или иначе, вдобавок вы получите 500хр.

5) ВЫХОД:

к [Западному Центру \(#1\)](#). Это единственный путь на Манаан, если только у вас нет очень высокого уровня безопасности, и вы не осмелитесь попасть туда через Базу Ситхов из частного ангара на территории #6.

6) Частный ангар:

Есть два способа попасть внутрь. Простой — поговорить с главой Посольства Республики Роландом Ванном в [Восточном Центре \(#5\)](#), о Звездной Карте, и он предложит вам несколько способов проникнуть на Базу Ситхов, это один из них. Он даст вам карточку, которая откроет доступ в ангар. Там вы можете взять транспорт и отправиться на Базу Ситхов. Другой способ войти, независимо от того, говорили вы с Роландом Ванном или нет, это просто иметь уровень безопасности 20 и выше, так как DC этой двери равен 40.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

**[Оглавление](#) — Манаан
Западный Центр / West Central****1) ВЫХОД:**

к [Посадочному сектору \(#5\)](#). Западный Центр это в большей степени просто переход. Здесь почти нечего делать кроме того, как заплатить за посадку и поиграть в Пазаак.

2) Джолан Афетт, мастер Пазаака:

Он поиграет с вами в Пазаак, максимум за 200 кредитов на руки, и потом отдаст вам свои карты в финальной игре.

3) Селкат-чиновник:

Чтобы пройти через южную дверь этого помещения, вам придется заплатить 100 кредитов этому селкату или уговорить его на 50. После того, как вы найдете манаанскую Звездную карту, он будет просить 500 кредитов.

4) ВЫХОД:

к [Ахто-Западу \(#1\)](#). Селкатский Верховный Суд, квест Джоли и пара дополнительных квестов в кантине.

5) ВЫХОД:

к [Восточному Центру \(#1\)](#). Посольство Республики, Гостиница, затем Ахто-Восток.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан
Ахто-Запад / Ahto West

**1) ВЫХОД:**

к [Восточному Центру \(#4\)](#)

2) Элора, суд над Санри:

Если когда вы войдете в Ахто-Запад, с вами будет Джоли (с Кашииика), вы встретите Элору и активируете довольно большой квест для Джоли и всей компании. Все будет описано далее. Квест касается мужа Элоры, Санри. Его обвиняют в убийстве женщины-ситха в гостинице Восточного Центра, и вам, как арбитру этого дела, предстоит провести расследование и представлять Санри в суде. Проще всего будет, если я объясню каждый шаг этого квеста и последствия шага, чтобы к ним можно было вернуться в соответствии с маркерами территорий, куда вам придется пойти.

A:

Сначала Элора попросит вас пойти в Селкатский Верховный Суд в [Ахто-Западе \(#7\)](#). Идите туда, поговорите с Судьей Шелкаром и попросите, чтобы вас назначили арбитром этого дела. Вы получите 100хр.

B:

Вам сообщат, что Большая часть событий происходила в гостинице в Восточном Центре. Направляйтесь туда, чтобы опросить свидетелей, по пути поговорите с Элорой и спросите ее о прошлом Санри за 500хр.

C:

Пройдите к гостинице в [Восточном Центре \(#8\)](#) и поговорите с хозяином гостиницы, Игнусом. Помните, что вы представляете Санри в суде. Используя навык убеждения или 200 кредитов, Игнуса можно уговорить сказать, что он слышал выстрел после того, как Санри ушел. Это похоже на "Темный" маневр, но вы не получите очков Темной стороны. Но получите 500хр. Это не имеет критической важности, даже если вы хотите доказать невиновность Санри, но может помочь в деле.

D:

После Игнуса поговорите с Фиритом Ми в номере гостиницы (#9). Опять же, вы можете убедить Фирита дать вам информацию, на этот раз о том, что женщина-ситх была Темным Джедаем. С той же целью можете дать ему 100 кредитов. И то, и другое принесет вам 500хр.

Е:

Далее поговорите с Глуупором в дальней левой комнате гостиницы Восточного Центра (#10). Используйте убеждение или 100 кредитов, чтобы заставить Глуупора сознаться, что он подбросил медаль Санри в комнату, и подтвердить это в суде. 500хр.

Ф:

По дороге из гостиницы в [Восточном Центре \(#11\)](#) к вам подойдет «загадочный человек». Все, что он скажет, если вы спросите, это быть начеку и искать информацию в Посольствах Республики и Ситхов. Насколько я знаю, это некий баг в игре, так как даже при повторном прохождении Посольства Ситхов там не было обнаружено ни малейшей улики, которую потом можно было использовать в суде. Тем не менее, Посольство Республики имеет очень ценную информацию в компьютерной комнате: запись данных о совершенном убийстве, которой вполне достаточно, чтобы объявить Санри виновным без слушания дела, если вы этого хотите. Идите в компьютерную комнату Посольства Республики в Восточном Центре (#6), взломайте компьютер и загрузите данные о Санри. Вместе с 300хр теперь у вас есть вся информация, чтобы объявить Санри виновным или невиновным.

Г:

Идите обратно в [Ахто-Запад \(#2\)](#) и снова поговорите с Элорой. Скажите ей, что Санри может быть не так безвиновен, как она думает, и покажите ей запись. Вы получите 500хр, но она вам не поверит. Теперь пора поговорить с самим Санри, который сейчас находится в тюрьме.

Н:

Поговорите с селкатом-охранником возле тюрьмы на территории #8, он позволит вам войти. Внутри вы увидите Санри и Хранителя. Сначала поговорите с Санри и постепенно переберите все темы разговора. Покажите ему датапад, доказывающий, что он убил женщину-ситха, получите 500хр, и он сознается в убийстве. Если после этого вы позволите Санри убедить вас освободить его, вы получите очки Темной стороны за этот разговор. Теперь перед вами стоит дилемма - оправдать Санри или доказать его виновность? Есть три варианта: 1. Виновен, не показывая запись за 300хр; 2. Виновен, предоставив запись как улику за 400хр; и 3. Невиновен, за 500хр и сниженные цены у двух основных торговцев на Манаане. Учтите, что в независимости от вердикта, вы не получите очков Темной или Светлой стороны во время предстоящего слушания.

И:

Поговорите с Хранителем и попросите начать слушание дела Санри. Он отведет вас в Селкатский Верховный Суд на территории #7, где будут присутствовать все (кто могут).

Ж:

Верховный Суд. Здесь несколько вариантов завершения:

Объявить Санри виновным, не показывая запись:

Просто следуйте по ходу слушания как можно быстрее, не показывая запись и не задавая вопросов. Его признают виновным, и вы получите 300хр.

Объявить Санри виновным, предъявив запись как улику:

Этот путь тоже прост. При первой вашей реплике прокрутите вниз варианты фраз и выберите: "Он виновен! У меня есть запись в качестве улики", и слушание закончится без вызова свидетелей. Вы получите 400хр.

Объявить Санри невиновным:

Все вышеописанные шаги в гостинице (кроме убеждения Игнуса) и разговоры с Элорой обязательны, и вам не придется брать запись в Посольстве Республики. Вот как должно проходить слушание. Сначала будет Игнус. Если вы уговорили его, он признается, что слышал выстрел после ухода Санри, как вы и просили. Если нет, он даст показания против Санри. Следующим будет Фирит Ми. Во время перекрестного допроса спросите Фирита, действительно ли женщина была Темным Джедаем. Потом спросите, видел ли он сам, как произошло убийство. Больше вопросов не задавайте.

После Фирита придет Глуупор. Во время перекрестного допроса спросите, подложил ли он медаль. Потом спросите, видел ли он, как произошло убийство. Больше вопросов не задавайте.

Следующей выйдет Элора. Во время перекрестного допроса спросите ее об измене Санри. Больше ничего не спрашивайте. Наконец, выйдет Санри. Когда будет возможность, просто спросите Санри, если он пришел туда для того, чтобы закончить аферу, то стала бы ситх возражать? Больше не задавайте вопросов.

Теперь время для завершающего аргумента. Сначала выберите «Никто не был непосредственным свидетелем убийства». Затем выберите «Санри решил закончить аферу, поэтому ее убили ситхи». Потом закройте дело. После коротких переговоров, Санри признают невиновным, вы получите 500хр и можете рассчитывать на сниженные цены у обоих главных торговцев, в [Восточном Центре](#) и в [Ахто-Востоке](#).

3) Нилко Бваас, квест:

Поговорите с Нилко, и он попросит вас выяснить, почему Республика собирает всех наемников.

После разговора с Роландом Ванном:

Вы можете вернуться сюда сразу после разговора с Роландом в [Восточном Центре \(#5\)](#) и завершить квест за 500хр, или можете отложить его до того момента, когда исследуете Станцию Хракерт позднее.

После исследования Станции Хракерт:

Как только вы исследовали Базу Ситхов, поговорили с Роландом Ванном в Посольстве Республики и исследовали Станцию Хракерт, вернитесь к Нилко и расскажите ему о подводной станции. Вы получите 500хр и 500 кредитов.

4) Гонто Йас, мастер Пазаака:

Он сыграет с вами в Пазаак, максимум за 200 кредитов на руки.

5) Шаэлас, обеспокоенный отец:

После того, как вы поговорите с ним, Шаэлас попросит вас выяснить, что случилось с его дочерью Шасой и ее друзьями. Они обнаружатся на Базе Ситхов (#16). Перед тем, как спасете их, проверьте #15 на Базе Ситхов и возьмите медальон у умирающего селката. Когда вы придете туда, вы с помощью медальона можете убедить их, что Ситхи их используют, или просто убить их. Примечание: вы сможете попасть на эту территорию Базы Ситхов, только если у вас будет квест от Шаэласа.

После того, как освободите или убьете Шасу и ее друзей:

Если вы убедите Шасу в злых намерениях Ситхов, расскажите об этом Шаэласу за 600хр. Также вы получите очки Светлой стороны, если откажетесь от награды в 500 кредитов.

6) Селкат-бармен:

Этот селкат также торговец, который специализируется на стимуляторах.

7) Селкатский Верховный Суд:

Возможно, вы окажетесь здесь три раза за время своих приключений на Манаане. Два раза обязательно и один при слушании дела Санри (см. #2 шаг J выше).

В первый раз вас отправят в суд после похода на Базу Ситхов. Вы можете выбрать взять арбитра или представлять себя сами. Представлять себя самим легче. В другом случае, вам придется прервать арбитра до того, как он начнет сходить с ума и умолять суд о милосердии, потом продолжите представлять сами себя, используя эти опции: Если у вас есть датапад из Базы Ситхов (#18), покажите суду датапад, содержащий планы Ситхов по захвату Манаана, и вас освободят. Если у вас нет датапада, скажите суду, что у вас были дипломатические дела с Республикой, а Ситхи вовлекли вас в двойную игру и атаковали. Затем вас отпустят.

Второй раз будет после возвращения с подводной Станции Хракерт, когда вы либо взорвете ее, либо отравите фираксанскую акулу, живущую там. Если вы решили отравить акулу, вас выгонят с Манаана насовсем. Если вы решили взорвать станцию, скажите об этом суду, вас поблагодарят и отпустят.

Единственный другой раз, когда вы можете здесь оказаться, — это защищая Санри в его деле. В этом случае см. #2.

8) Селкат-охранник:

Он впустит вас в тюрьму, чтобы увидеть Санри или начать слушание дела, если вы станете арбитром Санри, мужа Элоры. См. #2, шаг H для подробностей.

9) Санри и селкат-Хранитель:

Это тюрьма. Вам разрешат войти внутрь, только если вы взяли на себя обязанности арбитра Санри, мужа Элоры. Когда будете готовы поговорить с Санри, см. #2, шаг H для подробностей.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан
Восточный Центр / East Central



1) ВЫХОД:

к Западному Центру (#5)

2) ВЫХОД:

к Ахто-Востоку (#1). Там вы найдете Гонки на свупах, Торговца дроидами и Базу Ситхов.

3) Скрытный родианец, торговец картами:

Если вы пристанете к нему с вопросами, он разговорится и продаст вам карты для Пазаака. У него довольно широкий выбор, но не такой хороший, как у бармена в кантине Анкорхеда на Татуине.

4) Магазин Тиварка:

Тиварк — обычный торговец, который, как и многие другие в галактике, имеет для продажи несколько дорогих предметов. Если вы оправдали Санри при расследовании убийства — см. Ахто-Запад (#2) для подробностей — здесь вы получите сниженные цены.

5) Роланд Ванн, Глава Посольства:

Это человек, с которым вам нужно поговорить, чтобы найти Звездную Карту. Сначала он попросит вас об одной услуге, в обмен на информацию о Звездной Карте. Вам нужно будет проникнуть на Базу Ситхов, найти специального дроида (База Ситхов, #5), забрать его модуль с данными, касающимися подводных операций, и вернуть его в посольство для дальнейших инструкций.

Чтобы попасть на Базу Ситхов, Роланд предложит вам три способа. Вы можете допросить заключенного-ситха, удерживаемого в посольстве, терр. #7; взломать ситхскую карту доступа в компьютерной комнате посольства, терр. #6; или проникнуть в частный ангар в Посадочном секторе (#6) с помощью карты доступа, которую он вам даст, и взять транспорт прямо до второго входа в Базу Ситхов (#2). Проникновение в ангар лучше всего для получения опыта, хотя вы, конечно же, можете использовать все способы. Допрос не даст вам никакого опыта, но я предоставлю ответы ниже.

Дешифровка карты доступа к Базе Ситхов:

Чтобы войти на Базу Ситхов со «свежевзломанной» карточкой, войдите в компьютерную комнату на территории #6. Вас поприветствует техник, который объяснит вам, как дешифровать карты. Это довольно простые головоломки последовательностей, и чтобы начать, используйте компьютерный терминал в правой стороне комнаты. Вот ответы:

Последовательность 1, прогрессия на сложение: 1, 2, 4, 7, 11, 16... ?

Ответ: 22

Последовательность 2, прогрессия на вычитание: 21, 18, 16, 15, 15, 16... ?

Ответ: 18

Последовательность 3, прогрессия на умножение: 1, 2, 4, 8, 16, 32... ?

Ответ: 64. Каждое число умножается на 2.

Последовательность 4, прогрессия на деление: 128, 64, 32, 16, 8, 4... ?

Ответ: 2. Каждое число делится на 2.

Последовательность 5, экспоненциальная прогрессия: 32, 81, 64, 25... ?

Ответ: 6. 2 в 5-й, 3 в 4-й, 4 в 3-й, 5 в 2-й и 6 в 1-й степени.

Последовательность 6, логарифмическая прогрессия: 1 0 - 8 3 - 32 5 - 128 ... ?

Ответ: 7. 2 в степени 0 = 1, 2 в 3 = 8, 2 в 5 = 32 и 2 в 7 = 128.

Когда вы пройдете все последовательности, вы получите новую карту доступа (и 300хр), которую вы можете использовать, чтобы войти на Базу Ситхов в Ахто-Западе (#4). Конечно, вы по-прежнему можете войти на базу, используя транспорт в частном ангаре, описанном ниже; выбор за вами.

Допрос пленника для получения кода доступа к Базе Ситхов:

Чтобы войти на Базу Ситхов после допроса, вам нужно убедить пленника (#7) заговорить. Вы можете последовательно выбирать одни и те же опции один-два раза, пока он не расколется. Чтобы начать допрос, поговорите с Офицером разведки. Вот общая последовательность, необходимая, чтобы сломить пленника.

1. Выберите: «Успокойтесь, я не буду вам угрожать.»
2. Выберите: «Мы единственные, кто примет вас теперь.»
3. Выберите: «Давайте попробуем что-нибудь другое.»
4. Выберите: «Мы знаем кое-что о вашем компаньоне.»
5. Выберите: «Может быть, мы отдадим вас Ситхам, но его оставим.»
6. Если в этот раз не поможет, произведите те же действия еще раз, используя «Может быть, мы сделаем что-нибудь с Телой» вместо строки #4, а затем «Мы бы могли облегчить жизнь вам обоим в Республике.» Если снова не получится, попробуйте снова по порядку с 1 по 6. На третий раз должно сработать. Вы не получите опыта, но получите код доступа, чтобы войти на Базу Ситхов в Ахто-Востоке (#4).

Вход на Базу Ситхов через Частный ангар:

Возьмите карту доступа, которую даст вам Роланд, и используйте ее на двери частного ангара в Посадочном секторе (#6). Вас ждет агрессивный прием: Темный ученик, гранатометчик и несколько элитных солдат ситхов. Когда разберетесь с ними, садитесь в транспорт и летите к альтернативному входу Базы Ситхов (#2).

После того, как возьмете модуль данных с Базы Ситхов:

После разбирательства в Верховном Суде при выходе с базы, либо показав датапад с Базы Ситхов (#18), либо сказав суду, что вы выполняли дипломатическую миссию для Республики, а Ситхи вовлекли вас в двойную игру, принесите модуль данных Роланду и получите 600хр за проделанную работу. Потом он откроет вам, какие на самом деле у Республики дела на Манаане, и расскажет о секретной подводной станции по добыче Колто. Они вербовали так много наемников, потому что там что-то произошло, и все группы наемников, отправленные туда, просто не вернулись. Он хочет, чтобы вы исследовали это место и принесли ему информацию.

После прохождения Хракертской скважины:

Когда вернетесь из Хракертской скважины (и, скорее всего, с координатами Звездной Карты в кармане), вы встретитесь с Роландом Ванном, когда войдете в Посольство Республики с территории #12, из Подводного ангара. Сообщите ему о том, что произошло на станции, разрушена она или нет, вы получите 500 кредитов, 900хр и Кардиосистему. Когда вы выйдете из Посольства Республики, вас поприветствуют селкаты, которые снова отведут вас в Верховный Суд, чтобы вы объяснили свои действия. Просто скажите правду, потому что они все равно узнают. Если вы отравили гигантскую фираксу, вас выгонят с Манаана, если вы уничтожили Станцию Хракерт, вас поблагодарят и отпустят.

6) Компьютерная комната:

Кроме расшифровки карт доступа для входа на Базу Ситхов (см. #5: Дешифровка карт доступа к Базе Ситхов выше), другой наиболее вероятный способ здесь появиться — во время расследования дела Санри... но если у вас есть 100 «отмычек», можете открыть двери Подводного ангара. Для дела Санри здесь вы можете загрузить запись данных, доказывающую, что Санри убил женщину-ситха, за 300хр. См. Ахто-Запад (#2), часть F для подробностей этого случая.

7) Пленник-ситх:

Если вы здесь, то вы, скорее всего, поговорили с Роландом Ванном и знаете, что это один из способов попасть на Базу Ситхов. Вы можете допросить пленника, поговорив с Офицером Разведки возле клетки. См. #5: Допрос пленника для получения кода доступа к Базе Ситхов. выше для подробностей.

8) Игнус, хозяин гостиницы, свидетель:

Если вы получили квест о расследовании дела Санри в Ахто-Западе (#2), Игнус, вероятно, будет первым, кого вы спросите о случившемся. Его можно уговорить сказать, что выстрел прозвучал после ухода Санри, за 500хр. См. часть C по ссылке выше.

9) Фирит Ме, свидетель:

Если вы получили квест о расследовании дела Санри в Ахто-Западе (#2), эта комната будет открыта, и вы сможете расспросить Фирита об инциденте. Его можно убедить сказать, что женщина-ситх, возможно, была Темным Джедаем, потому что у нее был световой меч, за 500хр. См. часть D по ссылке выше.

10) Глуупор, свидетель:

Если вы получили квест о расследовании дела Санри в Ахто-Западе (#2), Глуупора можно убедить сознаться, что он подбросил в комнату медаль Санри, за 500хр. См. часть E по ссылке выше.

11) Встреча с Таинственным человеком:

Он появится, только если вы расследуете дело Санри, квест на которое вы получили в Ахто-Западе (#2), и после того, как вы поговорите со свидетелями в гостинице. Он скажет вам быть начеку и проверить Посольства Республики и Ситхов для дополнительных улик. См. часть F по ссылке выше.

12) ВЫХОД:

к станции Хракерт (#1), вам нужно активизировать подводный аппарат. У вас будет доступ в эту комнату только после того, как вы исследуете Базу Ситхов и вернете модуль данных от дроида Роланду Ванну. См. #5 для подробностей.

13) Хулас и Генохараданские квесты:

Чтобы начать эти квесты, вы должны уже убить Кало Норда и пройти мимо одной из ключевых точек, на которой к вам подойдет тви'лек по имени Сенни Век. На Татуине, после убийства Кало Норда, Сенни подойдет к вам, если вы пройдете мимо точки в Анкорхеде (#12). На Кашииике Сенни подойдет, когда вы пройдете мимо точки на Великой Тропе (#3) — см. ссылки выше для подробностей. Когда вы получите датапад от Сенни, в нем будет сказано прийти на Манаан, найти Хуласа и подойти к нему в одиночестве. Он заговорит с вами, если только с вами не будет компаньонов. Переключитесь на экран выбора команды и удалите всех перед разговором.

Хулас даст вам пять заданий, за каждое из которых полагается довольно значительная награда, но при этом за них вы будете набирать очки Темной стороны. Он начнет с того, что даст вам два возможных «заказа». Один — это Лоргал на территории #14 этой карты. Второй — Зуулан Сентар на Дантуине. Чтобы открыть последние три задания, вам нужно убить одного из них, или обоих, если желаете. После этого начнется посвящение в гильдию. Вслед за первыми двумя заданиями он даст вам еще три. Одно на Татуине, другое на Кашииике и еще одно здесь на Манаане. Ниже предоставлены полные подробности каждого задания в порядке появления.

Лоргал, находится в Восточном Центре на Манаане:

Точное расположение Лоргала — Восточный Центр (#14), в Посольстве Республики. Клетка до этого была пуста, но когда вы получите этот квест, в ней появится Лоргал. Чтобы убить его, нужно просто активизировать управляющий терминал справа от клетки и перепрограммировать его на убийство пленника. За это вы получите 170хр и очки Темной стороны. Вы можете вернуться к Хуласу по пути из Восточного Центра и забрать вознаграждение, если хотите, которое составляет 500хр и Генохараданский отравленный клинок, очень хорошее холодное оружие. Хулас откроет оставшиеся три задания, и, если захотите, также вы можете разобраться с Зууланом в любое время.

Зуулан Сентар, находится в Землях Матали на Дантуине:

Точное расположение Зуулана — Дантуин, Земли Матали (#8). Когда вы туда пойдете, вы увидите лэндспидер Зуулана. Активизируйте его, и у вас будет две возможности. Вы можете включить сигнал или поставить внутрь осколочную мину. Если вы выберете мину, придет Зуулан с дроидами и взорвется, дав вам очки Темной стороны, которые вы, несомненно, заслужили. Если вы включите сигнал, Зуулан придет посмотреть, в чем дело и начнет разговор. У вас есть шанс отпустить его, предложив ему жизнь в обмен на 200 кредитов и, следовательно, не получая награду от Хуласа. Или вы можете вернуться к Хуласу, когда задание будет выполнено, чтобы получить 500хр и новенький блестящий Генохараданский бластер. После этого Хулас откроет три оставшихся задания для вашего «посвящения в гильдию».

Ворн Даасраад, находится на Территории Песчаных людей на Татуине:

Точное расположение Даасраада — Татуин, Территория Песчаных людей (#6). Когда вы приблизитесь к этому месту, вы увидите пару спидеров и дроида. Его штурмовой дROID начнет атаковать вас, если подойдете слишком близко, поэтому лучше уничтожить его первым. Ворн будет отсутствовать. Когда вы разберетесь с дроидом, у вас будет несколько возможностей. Одна — это перепрограммировать дроида, чтобы он нашел Ворна и напал на него. Если вы выберете эту опцию, ваша команда последует за дроидом к Ворну и вместе с дроидом нападет на него. Вы получите по меньшей мере 340хр, плюс 600хр и очки Темной стороны за убийство Ворна. Другая опция — активизировать его свуп-байк, поставить туда осколочную мину и ждать Ворна. Он придет с холма, обнаружит ваш сюрприз прежде, чем тот снесет ему голову, перепрограммирует дроида и с ним нападет на вашу команду. Когда они будут мертвы, вы получите очки Темной стороны. Вернитесь к Хуласу, получите 1000хр и Генохараданский прибор невидимости.

Рулан Пролик, находится в Верхней Темной Долине, на Кашииике:

Точное расположение Рулана — Кашииик, Верхняя Темная Долина (#11). Сначала идите на территорию #10 и найдите «труп вуки», который будет там, только если вы получите этот квест. На трупе есть датапад, объясняющий смерть Грарввара. На территории #11 вы увидите Грарввара и его костер. Приблизьтесь к нему и заговорите об этом

противоречии, выяснится, что это и есть Рулан — оборотень. Потом он превратится в Джоли и нападет на вас. Когда вы его почти убьете, он превратится из Джоли в монстра и, наконец, в таха, после того, как вы «победите» его. Оставаясь тахом, он побежит на территорию #12 той же карты. Идите туда, активизируйте диалог с любым из тахов в этом месте, потом атакуйте его. Один из них будет Руланом-оборотнем. Когда он будет мертв, вы получите 600хр, причитающиеся вам очки Темной стороны, и можете возвращаться к Хуласу на Манаан. Его награда — 1000хр и Генохараданский прибор видения.

Иторак Гулдар, находится в Посадочном секторе на Манаане:

Точное расположение Иторака — Посадочный сектор (#9) на Манаане. Тем не менее, его там не будет, пока вы не увидите с Веком в помещении для регистрации свупов в Ахто-Западе (#8). Когда увидите Века, скажите ему, что вам нужна встреча с Итораком, и что вы представляете анонимного покупателя, он организует вам встречу в Посадочном секторе. Теперь идите в Посадочный сектор (#8), где Век будет ждать вас, чтобы проводить к Итораку. Здесь есть несколько возможностей. Начните небольшой разговор с Веком и спросите о его отношении к Итораку. Потом вы можете убедить его не идти с вами за 500 кредитов. Он уйдет, а его дроид останется стоять. Вы можете перепрограммировать дрoида, чтобы войти в Ангар Ситхов (#9 на этой карте) и атаковать Иторака за 340хр (по меньшей мере), или можете просто войти туда без дрoида. Для получения наибольшего опыта позвольте Веку и дрoиду проводить вас в ангар на встречу с Итораком и начать разговор. Неважно, что вы ему скажете, он поймет, что вы убийца, и нападет на вашу команду. Каким образом вы бы ни решили разделаться с Итораком, когда он будет мертв, вы получите очки Темной стороны. Найдите Хуласа, чтобы получить 1000хр и Генохараданские силовые перчатки и, если это ваше последнее задание, услышать ошеломляющую новость от Хуласа.

После завершения квестов с Ворном, Руланом и Итораком:

Хулас признается, что вы были вовлечены в убийство всех руководителей Генохараданской гильдии, чтобы он мог сам ее возглавить! Если хотите, можете сказать ему, что теперь он так просто не уйдет, и он вызовет вас на дуэль на Татуине. «Приходите один или не приходите вообще», снова скажет он... но что для вас теперь значат его слова? Он убежит и будет ждать вас в Дюнном море (#2) на Татуине. Только он будет не один, как вы договаривались. Вы можете прийти один, но можете взять с собой спутников, раз уж он не играет честно. К этому моменту игры у вас, скорее всего, будет уровень не ниже 16 и некоторые полезные навыки Силы, которые помогут вам в битве. «Накачайтесь» стимуляторами, потому что вам придется сражаться большим числом генохараданцев. Если вам удастся сначала оглушить Хуласа, принимайтесь за него. Если нет, сначала избавьтесь от его помощников, а потом беритесь за него. Сам Хулас стоит 750хр, и за некоторых других вы тоже получите приличный опыт, как, например, за Дж'ейн Хан. Хулас и она — сложные противники. На останках Хуласа вы найдете Генохараданскую кольчужную броню и 500 кредитов. На останках Дж'ейн вы найдете еще один (если получили первый за Лоргала) прекрасный Генохараданский отравленный клинок. Общитесь останки родианца на северо-востоке поля битвы, у него будет Генохараданский бластер. Это будет завершением Генохараданских квестов.

14) Лоргал, Генохараданское задание:

Он будет здесь, только если вы начали Генохараданские квесты от Хуласа в этом же месте. См. #13, секцию Лоргала для подробностей.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан
Ахто-Восток / Ahto East



1) ВЫХОД:

к Восточному Центру (#2)

2) Встреча с ситхами:

Когда будете здесь в первый раз, встретитесь с бандой ситхов, которые потребуют от вас 20 кредитов. Можете им, конечно, заплатить, а можете просто сказать, что это республиканская улица. Они уйдут.

3) Йортал Икслис, Торговец дроидами:

Йортал торгует запчастями для дроидов. Если вы оправдали Санри в суде — см. Ахто-Запад (#2) для подробностей — здесь вы получите сниженные цены.

4) ВЫХОД:

к Базе Ситхов (#1). Вы сможете войти в эту дверь только после того, как поговорите с Роландом Ванном в Посольстве Республики в Восточном Центре (#5) и либо расшифруете карту доступа, либо допросите пленника-ситха для получения кода. Ваша главная цель внутри — достать модуль данных из сломанного дроида и вернуть его Роланду.

5) Квидл, квест гонщика на свупах:

Расстроенному иторианцу Квидлу нужно апгрейдить свой свуп-байк, чтобы участвовать в соревновании. Если вы дадите ему 500 кредитов, вы получите очки Светлой стороны и 100хр. Сделайте это до начала гонок, а после того, как вы выиграете гонки здесь на Манаане, поговорите с ним снова, он вернет вам ваши 500. Если вы откажетесь от денег, вам достанется еще одна порция очков Светлой стороны, и вы все равно получите свои кредиты.

6) Панель гоночных рекордов:

Используйте этот терминал, чтобы посмотреть различные рекорды гонок, в том числе, и ваш собственный.

7) Т'силт и Ссламот, организаторы гонок:

Поговорите с Т'силтом, чтобы сделать тренировочный заезд по трассе всего за 20 кредитов. Чтобы начать официальный раунд, поговорите с Ссламотом, который попросит с вас 100 кредитов за каждый раунд. Награды за каждый заезд довольно значительны. Вы получите 500 кредитов за победу в первом раунде, 2000 за второй раунд и 5000 за третий и последний, а также небольшое количество опыта за каждый из них.

8) Век, Генохараданский помощник:

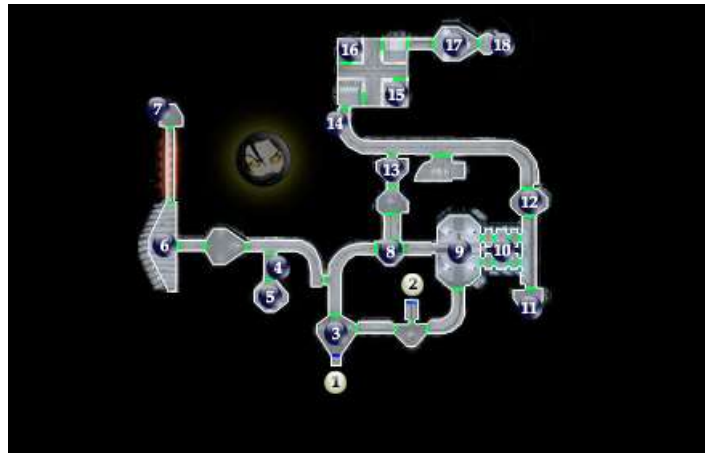
Хотя Век будет здесь, пока вы не обратитесь к нему во время Генохараданских квестов, но он не слишком много скажет вам, пока вы не поговорите с Хуласом в Восточном Центре (#13) о втором комплекте заданий. Век — помощник Иторака, который и есть объект Генохараданского задания. Для полных подробностей квеста см. секцию Иторака Гулдара по ссылке выше. Скажите Веку организовать вам встречу с Итораком, и что вы представляете анонимного покупателя, он уйдет и будет ждать вас в Посадочном секторе (#8).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан
База Ситхов / Sith Base



1) ВЫХОД:

к Ахто-Востоку (#4). Это единственный выход обратно на Манаан после того, как вы войдете на Базу Ситхов. Вы не сможете выйти через дополнительный вход #2.

Когда будете готовы уходить:

Вас отправят в Верховный Суд в Ахто-Западе (#7) за ваши действия. Более легкий выбор — это самим представлять свои интересы, так как если у вас будет арбитр, то вам придется перебить его. Если у вас есть датапад из #18, покажите его суду, и вас освободят. Если у вас не было возможности войти в Тренировочный корпус (см. #14), и вы ушли только с модулем данных дроида, скажите суду, что вы выполняли дипломатическую миссию от республики, а Ситхи вовлекли вас в двойную игру и потом атаковали. После этого вас отпустят, и вы окажетесь вне стен Верховного Суда.

2) ВЫХОД:

к Посадочному сектору (#7). Это односторонний вход. Вы можете прибыть на транспорте из Посадочного сектора, но вы не сможете выйти через эту дверь. Вам придется воспользоваться выходом на территории #1.

3) Пост охраны:

Как только вы войдете в это помещение, вас поприветствует женщина, офицер безопасности. Вы можете попытаться убедить ее не вызывать охрану, но это, скорее всего, не удастся, и вас ждет довольно крупная битва. Сначала разберитесь с Дипломатом Ситхов, и если у кого-то из вашей команды есть навык Оглушения дроида, самое время применить его к четырем дроидам, сопровождающим дипломата. Заберите с останков дипломата рапиру Эчани, а у офицера безопасности — пакет для укрепления нервов.

4) Сломанный боевой дROID:

Вы можете починить этого дроида и установить его в режим патрулирования (можно использовать и другие функции) для очков опыта. Соседняя комната — ваша главная цель, и дROID атакует находящихся там противников, но помните, что для исследования осталась еще целая база (если вы следуете этому прохождению), полная ценных предметов и опыта.

5) Ситх и сломанный дROID:

Это и есть главный объект Базы Ситхов. Вам нужно добраться до большого сломанного дроида в этой комнате и забрать модуль данных для Роланда Ванна в Восточном Центре (#5). Однако, сначала вам предстоит довольно большая битва с ситхами. Два боевых дроида, гранатометчик (ваша первоочередная цель в бою) и еще пара солдат-ситхов. После битвы проверьте ящик у восточной стены и возьмите там интерфейс безопасной дешифровки и универсальный компьютерный интерфейс. Возьмите модуль данных из сломанного дроида. Ваш журнал теперь обновится.

6) Дроиды и Ситхи:

После того, как разберетесь с двумя боевыми дроидами в предыдущей комнате, здесь вас ждут еще. Виброклинки действуют особенно хорошо против дроидов со щитами, но лучше всего будут навыки Оглушения дроидов. У Джоли будет продвинутое умение — Обездвижить дроида. Когда закончите битву, вы заметите длинный коридор, наполненный красным паром. Это очень действенное вещество, и оно уничтожит ваши жизненные силы быстрее, чем большинство других вещей в игре. Выберите любого из Джедаев в вашей команде в одиночный режим (с помощью соответствующей кнопки) и убедитесь, что у него есть навык Ускорение. Активируйте его и бегите сквозь пар на противоположную сторону. Если у вас нет этого навыка, вы все равно успеете пробежать, но после этого придется использовать одну-две аптечки. Потом вы сможете перекрыть пар с помощью клапана.

7) Компьютерная панель и Клапан управления паром:

Скорее всего, вашей первой целью будет отключить пар, чтобы вы могли безопасно вернуться обратно. На юго-восточной стене есть клапан управления потоком, который это и делает. Единственный ценный объект кроме него — это компьютерная панель, которую вы можете использовать для доступа в большинство помещений Базы Ситхов. Используя эту панель, вы можете отключить силовое поле на территории #13, а также убить многих ситхов и дроидов на других территориях базы. Отключение силового поля не имеет критической важности для прохождения всей базы, но оно позволит обойтись вам без «головоломки» в комнате управления потоком на территории #10.

8) Встреча с Темными Джедаями:

В этом помещении находятся пара Темных Джедаев и один ученик. На их останках вы найдете короткий светомеч и кристалл Дженруакс для меча.

9) Комната управления потоком, встреча с Ситхами:

В северном и южном концах этой длинной комнаты вы обнаружите дроидов и ситхов. Капитан ситх на южной стороне станет одной из ваших первоочередных задач. На останках капитана вы найдете датапад анализа водного насоса, который немного поясняет, как работают двери управления потоком на территории #10. См. ниже подробности прохождения этих дверей.

10) Двери управления потоком:

Есть очень простой способ войти и выйти из комнаты управления потоком через эти двери.

1. В комнате управления потоком включите оба дверных механизма, затем войдите через левую дверь (северную).
2. Активируйте дверной механизм в этой комнате, пройдите через следующую дверь.
3. Активируйте механизм управления потоком на правой стене этой комнаты, пройдите через дверь.
4. Наконец, активируйте последнюю дверь, ведущую в коридор.

Чтобы вернуться в комнату управления потоком, войдите в первую комнату, откройте дверь, войдите во вторую комнату и активируйте механизм управления потоком, затем выйдите через последние две двери. Также вы можете отключить силовое поле на территории #13, используя настольный компьютер поблизости на территории #12.

11) Встреча с Темными Джедаями:

В этой комнате будет три Темных Джедая, так что вам придется непросто, если вы проходите Манаан в начале игры. На их останках вы найдете два кристалла Дженруакс, термальный детонатор и короткий светомеч. Проверьте оба ящика в комнате и заберите полезные следующие предметы: спусковой крючок, пакет био-противоядия и увеличитель силы Эриаду.

12) Настольный компьютер:

Как и компьютерную панель на территории #7, вы можете использовать этот настольный компьютер, чтобы уничтожить многих ситхов и дроидов на базе и дезактивировать силовое поле на территории #13.

13) Штурмовые дроиды и силовое поле:

В этой комнате вы столкнетесь с двумя непростыми штурмовыми дрoидами со включенными щитами. Навыки Джоли (или другого члена команды) в Оглушении дроидов творят с ними чудеса. Используйте вибротлинки, чтобы пробить их защиту. Силовое поле в комнате (если вы еще не дезактивировали его) может быть отключено, с помощью двух компьютеров на базе, одного на территории #12, другого на #7. В этом не слишком много пользы, если вы можете достаточно легко пройти через двери управления потоком на территории #10. Это просто более короткий путь.

14) Дверь в Тренировочный корпус:

Если вы не получали квест о пропавшем селкате от Шаэласа в Ахто-Западе (#5), вы не сможете войти в Тренировочный корпус или пройти дальше по Базе Ситхов. Когда вы выйдете на территории #1, и вас отправят в суд, скажите, что вы были выполняли дипломатическую миссию от Республики и были втянуты ситхами в двойную игру, и потом они напали на вас. После этого вас отпустят.

15) Медицинский отсек, встреча с умирающим селкатом:

Когда вы войдете, умирающий селкат даст вам медальон. Вы можете использовать его, чтобы убедить Шасу и ее компанию на территории #15, что ситхи используют селкатов в собственных целях.

16) Шаса и селкаты-ученики:

Перед входом, если вы еще этого не сделали, пройдите на территорию #14 вдоль по коридору и возьмите медальон от умирающего селката. Когда откроете дверь, вас встретит дочь Шаэласа, Шаса, и другие селкаты-ученики. Если вы были в Ахто-Западе (#5) и видели Шаэласа, это и есть его квест, чтобы выяснить, что произошло с его дочерью и другими пропавшими селкатами. Отдайте Шасе медальон, и если сумеете без боя убедить ее в том, что молодого селката пытали ситхи, вы получите 700хр и очки Светлой стороны.

Есть альтернативный метод убедить ее, что ситхи — зло. Если сначала вы доберетесь до территории #18 и возьмете датапад из ящика, вы можете показать ей его, взять медальон в #14 и показать медальон Селкатскому Верховному Суду (вместо датапада) после того, как вы выйдете отсюда. Для этого вам нужно будет самим представлять свои интересы в суде или в определенный момент перебить арбитра.

17) Темный Мастер Джедай:

Будьте готовы, потому что в этой комнате Темный Мастер Джедай и два ученика. Сначала он поговорит с вами, потом атакует. Если для вас это начало игры, разберитесь сначала с учениками, так как Мастер будет непрост. Он сам по себе «стоит» 1000хр, а на его останках вы найдете кристалл Луксум, робу Темного Мастера Джедая и двойной светомеч. Возьмите из ящиков полезные предметы. Пройдете в соседнюю комнату за полезным датападом.

18) Комната с видом:

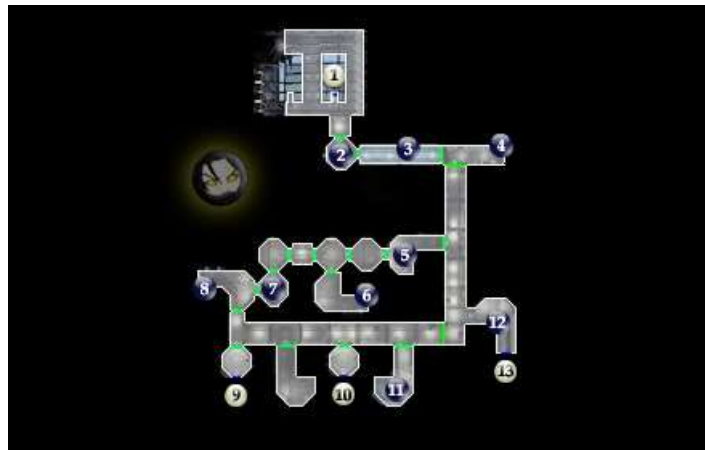
В этой комнате стоит заминированный ящик с датападом, содержащим планы Ситхов по захвату Манаана. Можете использовать его в свою защиту после выхода с базы. На выходе через территорию #1, вас захватят селкаты и отведут в Верховный Суд в Ахто-Западе (#7). Представляйте свои интересы сами и при первом удобном случае покажите им датапад, найденный в этой комнате, вас отпустят. В другом случае, если вы выберете, чтобы вас представлял арбитр, перебейте его пораньше и покажите им датапад.

Примечание: см. #1 или #14, если вы читаете это, но у вас нет датапада, когда вы выйдете с Базы Ситхов.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан**Станция Хракерт / Hrakert Station****1) ВЫХОД:**

к Восточному Центру (#12) с помощью подводного аппарата. Ваша главная цель на Станции — получить звукоизлучатель (на территории #6 или #8, или на обоих), и глубоководный костюм, чтобы вы могли выйти на морское дно. Звучит захватывающе. Так и есть.

2) Испуганный наемник:

Когда вы откроете дверь в эту комнату, вы встретите напуганного наемника, который предупредит вас о безумных селкатах на станции. Вам их много попадется на пути, но они не сложнее прочих стандартных врагов, с которыми вы уже сталкивались.

3) Кало Норд или Дарт Бэндон:

После возвращения из вашего путешествия в Скважину Хракерт, если Звездная Карта Манаана была или стала вашей второй из пяти (включая Дантуин), или четвертой, в этом месте вы встретите либо Кало Норда, либо Дарта Бэндона.

Если это будет ваша вторая Звездная Карта из пяти (включая Дантуин):

Вы сразитесь с Кало Нордом и его четырьмя приспешниками. Эта битва может оказаться трудной. Кало, скорее всего, начнет с метания гранаты и включения собственного энергетического щита. Не используйте против него световые мечи, пока его щит не будет пробит. Используйте вибротелепортное оружие. Но перед тем, как вы что-либо сделаете, усильте свою команду стимуляторами или Силой, как позволяет время. Начните битву с бросания нескольких гранат в противника; хорошо сработает оглушающая граната, все его помощники будут стрелять из бластеров. Так как Кало очень силен, вы можете одолеть его двумя способами, но проще всего будет быстро избавиться от врагов рядом с ним по одному, а потом сосредоточиться на Кало, чтобы у него закончились аптечки. Оставьте одного из членов команды позади и продолжайте бросать гранаты или пытайтесь обездвигать других. Потом сосредоточьте всю мощь на Кало. Кроме 650хр после убийства Кало в его останках вы найдете, среди прочего: пару мандалорских винтовок, более 2000 кредитов и боевую броню Кало Норда.

Если это будет ваша четвертая Звездная Карта из пяти (включая Дантуин):

Здесь вы сразитесь с Дартом Бэндоном и двумя Темными Джедаями. Сложность этой битвы может быть меньше, а может быть и гораздо больше, чем с Кало Нордом, но обычно не такая сложная. Дарт Бэндон вооружен двухклинковым световым мечом и постоянно будет пытаться парализовать вас и вашу команду. К тому времени, когда будете с ним биться, у вас должны быть мощные возможности Силы, оружие и стимуляторы. Прорыв или Иммуниетет помогут очень ощутимо, а также Оглушение, Страх, Шок и Толчок, хотя Оглушению он часто противостоит. В этой битве рекомендуем сосредоточиться сначала на двух Темных Джедаях, так как они могут сильно мешать использованием Силы, если Бэндона не уничтожить быстро. На его останках будут: двойной световой меч, волоконная броня Дарта Бэндона и 3000 кредитов.

4) Компьютер безопасности:

Как и большинство компьютеров, вы можете использовать его для получения опыта или для осмотра различных территорий станции.

5) Останки Джедая и сломанный патрульный дроид:

Кроме встречи с селкатом, обыщите останки на полу, чтобы найти кристалл Сигил и робу Мастера Джедая. Также у южной стены этой комнаты стоит сломанный патрульный дроид (который может оказаться полезным), которого вы можете перепрограммировать (за хр) для патруля местности к востоку.

6) Звукоизлучатель:

В ящике у стены вы найдете один из двух звукоизлучателей на станции, необходимых, чтобы справиться с акулами фиракса на морском дне.

7) Территория склада глубоководного оборудования:

Здесь вы можете взять глубоководный костюм для внешних исследований. Еще вам понадобится звукоизлучатель, который можно найти как на территории #6, так и на #8. Также в этой комнате вы найдете «хнычущий шкаф». Вы можете поговорить с человеком внутри, но он не выйдет, несмотря на все ваши попытки. Если вы скажете, что порежете его на кусочки, потом можете проткнуть шкаф световым мечом (за очки Темной стороны). На мертвом солдате на полу вы можете найти улучшенную энергетическую ячейку для огнестрельного оружия.

8) Звукоизлучатель:

В ящике у стены вы найдете один из двух звукоизлучателей на станции, необходимых, чтобы справиться с акулами фиракса на морском дне.

9) ВЫХОД:

на морское дно (#1) через шлюз «Дверь под давлением». Активируйте дверь, имея в инвентаре глубоководный костюм с территории #7 и звукоизлучатель из #6 или #8, и остальные участники команды останутся позади. Дальше следует одиночная миссия (хотя текст на двери предполагает, что где-то есть другие костюмы), и незабываемый опыт, который нигде больше в игре не найдете.

10) ВЫХОД:

на морское дно (#1) через шлюз «Дверь под давлением». Активируйте дверь, имея в инвентаре глубоководный костюм с территории #7 и звукоизлучатель из #6 или #8, и остальные участники команды останутся позади. Дальше

следует одиночная миссия (хотя текст на двери предполагает, что где-то есть другие костюмы), и незабываемый опыт, который нигде больше в игре не найдете.

11) Встреча с безумными селкатами:

Хотя в основном это те же безумные селкаты, что и везде, но одни из них оставит после себя деталь для апгрейда энергетического излучателя.

12) Сломанный патрульный дроид:

Перепрограммируйте этого дроида на патруль территории, если желаете, и вы получите очки опыта и более легко справитесь с врагами на этой территории.

13) ВЫХОД:

к Скважине Хракерт (#2). Это односторонний шлюз, так же как и на территориях #9 и #10, который останется закрытым, пока вы не посетите Скважину Хракерт и не войдете с другой стороны.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан Морское дно / Sea Floor



1) ВЫХОД:

к Станции Хракерт (#9). Как только вы попадете на морское дно, вы заметите, что ваш костюм двигается не так быстро, как когда вы внутри. Это нормально. Ваша главная цель здесь — добраться до здания управления колто на территории #6 или #7.

2) ВЫХОД:

к Станции Хракерт (#9). Как только вы попадете на морское дно, вы заметите, что ваш костюм двигается не так быстро, как когда вы внутри. Это нормально. Ваша главная цель здесь — добраться до здания управления колто на территории #6 или #7.

3) Ненадолго выживший:

Вы увидите, что это значит. На пути из здания вы встретите выжившего, который будет идти к управлению колто, вашей цели. Вы можете последовать за ним или побродить немного. Он подождет вас на территории #4.

4) Выживший и фиракса:

Чтобы вы получили представление о том, что вас ждет, вы встретитесь здесь с выжившим и станете свидетелем небольшой сцены. После этого вы останетесь сами по себе. Чтобы защититься от фиракс, подходите к ним достаточно близко, чтобы они вас заметили и начали плыть на вас. Когда они почти рядом с вами, используйте ваш звукоизлучатель (единственный доступный предмет в окошке снаряжения). Достаточно одного выстрела из излучателя, чтобы справиться с ними, и вы получите 40хр за каждую акулу.

5) Пролом и фиракса:

Осторожнее внутри, там фиракса; будьте готовы. Внутри вы также найдете ящик с поясом для укрепления нервов. К этому времени вы, должно быть, поняли, что дверь в этой комнате запечатана, и вы не можете снова войти или выйти на Станцию Хракерт через этот коридор. К счастью, вам не придется снова сюда входить, так как позже на Станцию Хракерт будет еще один вход.

6) ВЫХОД:

к Управлению колто (#1). Открывайте дверь с осторожностью. Недалеко от входа четыре безумных селката, описанные по ссылке выше. Неважно, какую дверь вы выберете, чтобы войти в Управление колто, вы можете добраться до противоположной двери через здание.

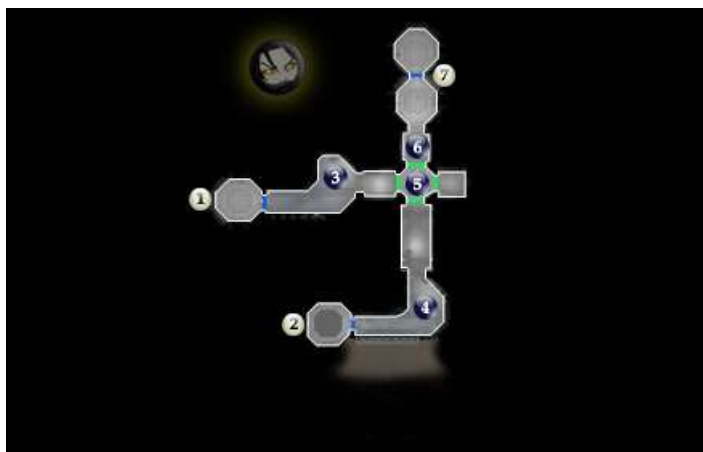
7) ВЫХОД:

к Управлению колто (#2). Открывайте дверь с осторожностью. Внутри четыре безумных селката. Неважно, какую дверь вы выберете, чтобы войти в Управление колто, вы можете добраться до противоположной двери внутри здания.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан**Управление колто / Kolto Control****1) ВЫХОД:**

на морское дно (#6). Внутри несколько безумных селкатов, так что приготовьтесь, когда впервые войдете на эту территорию.

2) ВЫХОД:

на морское дно (#7). В комнате вы сразитесь с несколькими безумными селкатами, так что приготовьтесь.

3) Безумные селкаты:

За углом группа четырех безумных селкатов, и вам придется сразиться с ними в одиночку. Гранаты здесь очень пригодятся. Для начала подойдет липкая или оглушающая граната, тогда вам не придется драться со всеми ними одновременно. Хотя если Манаан не первая ваша планета, у вас не будет много проблем с ними.

4) Безумные селкаты:

На этой территории группа безумных селкатов, поэтому если вы вошли с территории #2, будьте готовы. Киньте гранату или две, чтобы начать битву, если вы не уверены в своих силах — здесь пригодится липкая или оглушающая граната.

5) Силовое поле:

Когда войдете сюда, вы увидите большое силовое поле, разделяющее эту комнату и соседнюю, с двумя людьми внутри. Если вы дотронетесь до силового поля, люди внутри включат давление в помещении и закроют все двери, и у вас будет 60 секунд, чтобы отключить давление, уговорить их или разбить поле. Если вы решите отключить давление, здесь есть полезная панель управления, которая поможет вам сделать это. Или прикоснитесь к силовому полю снова, чтобы поговорить с людьми внутри, убедите их, что не причините им вреда, и они отключат его. Наконец, несколько ударов мечом по нему также хорошо сработают. Теперь вы можете войти и поговорить с ними.

6) Коно Нолан и Сами:

Во время разговора с ними вы узнаете о гигантской акуле фиракса в Скважине и двух способах уничтожить угрозу. Коно даст вам простое решение в форме канистры с ядом, который вы можете залить в вентиляцию уборочной машины. Сами, с другой стороны, предложит вам другой способ по возможности успокоить чудовище. Если вы разрушите добывающую станцию, используя нестабильную комбинацию химикатов, вы вызовете взрыв, который разорвет станцию на части, и чудовище, возможно, уйдет. Итак, у вас есть Темный и Светлый способ избавиться от гигантской фираксы. Когда закончите разговор, выйдите из Управления колто через территорию #7.

7) ВЫХОД:

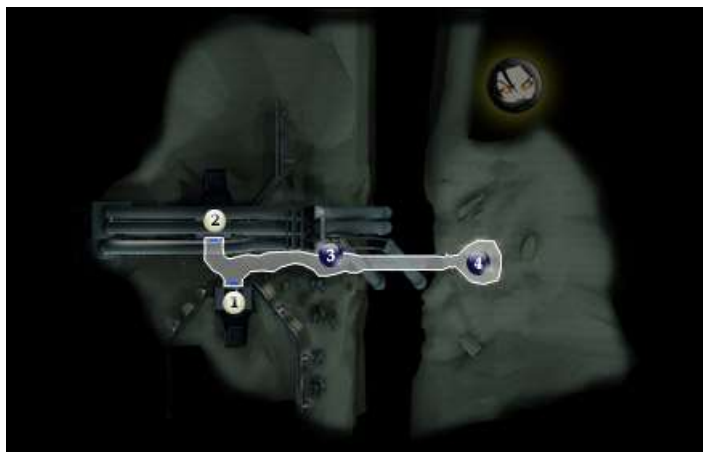
к Скважине Хракерт (#1).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Манаан Скважина Хракерт / Hrakert Rift



1) ВЫХОД:

к Управлению колто (#7). Ваша главная цель здесь — использовать панель управления колто на территории #3, чтобы пройти мимо гигантской фираксы, охраняющей Звездную Карту на территории #4.

2) ВЫХОД:

к Станции Хракерт (#13). Когда пройдете скважину, или если вам надо будет вернуться на поверхность Манаана до того, как найдете Звездную Карту, используйте этот вход на станцию.

3) Панель управления колто:

Вот и последний этап Манаана. Используя эту панель, вы можете либо а) залить яд в вентиляцию уборочной машины из канистры, которую вам дал Коно в Управлении колто, чтобы отравить гигантскую фираксу... либо б) решить головоломку по распределению токсичных химикатов, чтобы взорвать станцию. Если вы решите залить яд, вы не получите очков опыта и будете навеки изгнаны с Манаана по возвращении на поверхность. Все аптечки и лечебные товары значительно возрастут в цене по всей галактике. Просто активируйте панель управления и выберите опцию «залить яд в вентиляцию». Теперь можете идти забирать Звездную Карту на территории #4 за 2000хр и вернуться на поверхность через территорию #2 обратно на станцию Хракерт! Но помните о последствиях. Читатель прислал нам альтернативный способ остаться на Манаане:

Есть возможность отравить систему колто и не быть выгнанным из Ахто Сити. Тем не менее, во время слушания есть только ОДИН вариант правильных ответов, который приведет к этому результату. Ответы должны быть

следующими:

1. В самом начале скажите правду, что «уборочный механизм выпустил токсины в воду».
2. Когда они спросят, что случилось со станцией, ответьте: «Это не моя вина! Механизм сломался!»
3. Когда они спросят, что случилось с механизмом, ответьте: «Ладно, это сделал я. Но вы не можете ничего мне сделать — я знаю слишком много!»
4. Когда суд предположит, что они закроют планету для всей республики, ответьте: «Если вы нас выгоните, я расскажу, что колто уничтожен!»

После четвертого ответа они решат, что вряд ли могут что-то вам сделать, так как вы загнали их в угол. Они позволят вам уйти, если вы никому ничего не скажете про колто.

Распределение химикатов:

Если вы предпочтете распределить химикаты в капсулах по обеим сторонам панели управления, чтобы разрушить станцию, вам нужно будет наполнить правый контейнер (который вмещает 5 частей) только 4-мя частями жидкости. Левый контейнер вмещает только 3 части. Сначала войдите в управление давлением топливного резервуара. Вот самое быстрое решение:

1. Наполните емкость контейнера. (контейнер = 5 частей)
2. Перелейте из контейнера в инжектор. (контейнер = 2, инжектор =3)
3. Опустошите емкость инжектора. (контейнер = 2, инжектор =0)
4. Перелейте из контейнера в инжектор. (контейнер = 0, инжектор =2)
5. Наполните емкость контейнера. (контейнер = 5, инжектор =2)
6. Перелейте из контейнера в инжектор. (контейнер = 4, инжектор =3)

Это должно сработать. Когда механизм будет разрушен, гигантская фиракса уйдет в сторону, и вы получите доступ к Звездной Карте на территории #4! Заберите ее и заодно 2000хр, а затем вернитесь на Станцию Хракерт через выход на территории #2. Вы можете, конечно, вернуться к Коно Нолану и Сами, но они будут ждать «настоящую» спасательную команду.

4) Звездная Карта Манаана:

Вот и карта, но она охраняется гигантской акулой фиракса. На территории #3 вы должны использовать панель управления колто, чтобы либо отравить акулу, либо уничтожить станцию, и тогда получите доступ к карте. Когда это сделаете, заберите Звездную карту и получите 2000хр. Теперь вы можете снова войти на Станцию Хракерт через территорию #2, где вас ждут остальные члены команды.

Помните, вы можете встретиться с Кало Нордом или Дартом Бэндоном на пути к Станции Хракерт (#3) в зависимости от того, какой по счету будет эта Звездная Карта. Когда вернетесь на поверхность в подводном доке Манаана, поговорите с Роландом Ванном в Посольстве Республики. После того, как скажете ему, что произошло, он даст вам награду и очки опыта, подробности в Восточном Центре (#5). Наконец, после выхода из Посольства Республики, вы снова попадете в Селкатский Верховный Суд в Ахто-Западе (#7) за ваши действия. Если вы отравили акулу, вас выгонят с Манаана. Если вы разрушили станцию, получите их уважение и благодарность. Просто говорите правду, потому что ложь здесь не поможет.

Коррибан - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан
Дрешдэй / Dreshdae



1) ВЫХОД:

к Черному Ястребу (#1). Ваша первая цель на Коррибане — попасть в Академию Ситхов. Чтобы это сделать, вам надо узнать о помощнице учителя — Ютуре Бан, и о том, что она обычно находится в Кантине. Об этом вам может рассказать один из кандидатов в Ситхи на территории #10, или вы можете инициировать этот квест, поговорив с Ситхом охранником у входа в Академию (#4). В обоих случаях вам нужно будет сначала пойти ко входу в Академию, а потом обратно, чтобы Ютура появилась в Кантине.

Примечание: Этот посадочный сектор является одной из точек активации квестов участников команды, также как и аналогичные территории на каждой из планет. См. Анклав Джедаев #2 для полных подробностей о каждом квесте.

2) Встреча с администрацией порта:

Когда вы первый раз пройдете мимо этого тви'лека, он попросит 25 кредитов в качестве портовой оплаты. Вы можете заплатить деньги или убедить его пропустить вас бесплатно. Вы также можете расспросить его (и многих других) о Коррибане, Академии Ситхов и Звездной Карте, чтобы узнать больше о ваших предстоящих целях.

3) Шаардан и ученики:

Когда вы будете здесь первый раз, вы увидите Шаардана, члена Академии Ситхов, который намерен поиздеваться над будущими Ситхами. Он спросит ваше мнение о том, что следует с ними сделать. Если вы убедите его отпустить их, вы получите очки Светлой стороны.

4) Б'ри и ученики:

Сначала вы увидите только Б'ри. Это торговец-родианец, у которого есть в наличии некоторые хорошие предметы, в частности, тяжелый пистолет Кассуса Фетта за 10 тысяч.

После того, как Ютура откажет вам в поступлении в Академию Ситхов:

Встреча с учеником Ситхом произойдет, только если вы поговорили с Ютурой в Кантине (а вам придется это сделать) и попытались ей солгать, что желаете вступить на путь Ситха. После этого вам понадобится ситхский медальон, чтобы попасть в Академию, и здесь можно будет его получить. Вы увидите ученика, угрожающего женщине. Он нападет на вашу команду в независимости от того, что вы ему скажете, и когда вы с ним разберетесь, проверьте его останки. Вы получите ситхский медальон и кристалл Бондар для светового меча. Теперь вы можете принести медальон Ютуре и показать его, она пропустит вас в Академию.

5) Встреча с учениками Ситхов:

Опять же, когда будете здесь впервые, вы встретите женщину (ученика Ситха) Лашоуи. Она и ее друзья попытаются заставить вас развлечь их. Здесь нет возможности заработать опыт или очки Светлой или Темной стороны, так что говорите, что пожелаете... результат может оказаться забавным.

6) Встреча с «головорезами» Ситхами:

Эта встреча произойдет только после того, как вы поговорите с Ютурой и солжете ей о своем намерении присоединиться к ситхам. Когда вы отправитесь обратно к территории #4, чтобы подобрать ситхский медальон, эти негодяи попытаются завязать драку с вашей командой. Если вы отговорите их, получите 200хр и очки Светлой стороны. Если решите драться, вы найдете медальон на их останках, и тогда еще один на #4 вам больше не нужен, хотя его все равно можно оттуда забрать (это, в основном, альтернатива для Светлых персонажей, чтобы попасть в Академию).

7) Склад офиса Черки:

Здесь вы найдете довольно дружелюбного представителя Черки, который предложит вам приличный товар. Также там есть поступающий в Академию Ситхов, которого вы можете убедить покинуть Коррибан за очки Светлой стороны, но только если у вас есть ситхский медальон (см. #11).

8) Лурз и квесты для Черного Ястреба:

Лурз может дать вам два квеста. Когда вы поговорите с ним в первый раз, он расскажет вам о спайсе, который так и не был доставлен. Если вы скажете, что достанете этот спайс для него, он даст вам код к секретному отделению на Черном Ястребе. Когда вы принесете ему спайс, вы получите 500хр и 1000 кредитов (можно уговорить на 1500) и откроете еще один квест.

Следующий квест от Лурза — это квест с загадочной коробкой. Он попросит вас доставить ее к хату Мотте на Татуине за 2000 кредитов. Возьмете ли вы только первый квест или оба, вы можете найти полное описание этих квестов в Черном Ястребе (#1) под заголовками «Тайник со спайсом» и «Загадочная коробка».

Также там есть поступающий в Академию Ситхов, которого вы можете убедить покинуть Коррибан за очки Светлой стороны, но только если у вас есть ситхский медальон (см. #11).

9) Толл Апка, мастер пазаака:

Он сыграет с вами в пазаак, максимум за 100 кредитов на руки.

10) Мика Дорин, престижный торговец:

Первую часть игры он не обратит на вас большого внимания. Но после того, как вы побываете на «Левиафане», в посадочном секторе любой планеты (включая Коррибан) к вам может подойти тви'лек, который даст вам приглашение в особый магазин Мики Дорина здесь на Коррибане.

Это лучшее место для покупки предметов в игре для Xbox (для PC еще есть магазин на станции Явина). Однако, каким образом инициировать приглашение тви'лека было, наверное, самой большой тайной в течение почти 3 месяцев после выхода игры. Вот что вы можете сделать, чтобы увеличить свои шансы. Просто не инициируйте квест Джухани с Ксором до того, как окажетесь на «Левиафане». Это будет после того, как вы найдете четыре из пяти карт Звездных Карт, включая Дантуин. Подождите, пока не пройдете «Левиафан», а потом выполните ее квест. Вы можете говорить с ней о рабстве и ее семье, но если выйдете вместе с ней из «Черного ястреба», то это может привести к появлению Ксора, так что советуем вам выйти с другими членами группы, а ее выбрать в другом месте.

Так или иначе, когда вы получите приглашение в магазин Мики, вернитесь сюда и приготовьтесь увидеть одни из самых дорогих, а также и лучших, предметов в игре. Это будет только после нахождения четырех Звездных Карт из пяти.

11) Ютура Бан и Дак Вессер:

Так как вашей первой главной целью на Коррибане будет попасть в Академию Ситхов, то Ютура понадобится, чтобы пропустить вас туда. Она будет стоять здесь, только если вам уже дали знать о ее существовании. Одна из кандидаток в Ситхи недалеко от Кантины может вам рассказать об Академии и Ютуре, либо вы можете выйти наружу и поговорить с охранником у входа в Академию (#4). Если вы уже снаружи и поговорили с охранником, просто возвращайтесь внутрь и побеседуйте с Ютурой. Если вы инициируете квест у женщины у входа в Кантину, вам нужно будет выйти ко входу в Академию, а потом вернуться, чтобы Ютура появилась.

Ютура спросит, действительно ли вы хотите стать Ситхом. Вы можете прямолинейно ответить «нет, спасибо», попытаться убедить/солгать, что вы хотите вступить на путь Ситха, или убедить ее искренне за очки Темной стороны. Если вы искренне убедите ее или успешно солжете, она немедленно отведет вас в Академию на встречу с Утаром, главным учителем. Вы окажетесь в Академии Ситхов (#1). Во время первоначального разговора с Утаром, вы можете избежать дополнительных очков Темной стороны, если скажете, что Ситхи это «сила, с которой надо считаться», когда он спросит, что вы знаете о них.

Если вам не удастся убедить ее или солгать, или вы скажете «нет, спасибо», она откажет вам в поступлении, и вам нужно будет найти ситхский медальон, чтобы попасть в академию. К счастью, его легко найти. Один есть на территории #4 у ученика Ситха, который появится там после того, как закончится ваш разговор с Ютурой. Просто подойдите к месту встречи, он атакует вашу компанию, и вы сможете найти медальон на его останках. Покажите медальон Ютуре, и она отведет вас в Академию для инициации. После этого вы окажетесь в Академии Ситхов (#1). Во время первоначального разговора с Утаром, вы можете избежать очков Темной стороны, если скажете, что Ситхи это «сила, с которой надо считаться», когда он спросит, что вы знаете о них.

После того, как вы поговорили с Даком Вессером в Долине Темных Лордов:

У Дакка была романтическая связь с Джухани. Если вы поговорили с ним в Долине Темных Лордов (#4), и он убежал, вы можете найти его здесь в Кантине. Он расскажет немного больше о своих отношениях с Джухани и упомянет о том, что он собирается покинуть Коррибан. А вот здесь начинается интересное. Вы можете угрожающе спросить его «а что, если я тебя не отпущу?», а потом сказать, что вы собираетесь убить его. Это послужит началом драки, если только Джухани нет в вашей команде. Если она с вами, то она скажет вам прекратить, и драки не случится. Если ее нет в вашей команде, и вы убьете его, кроме непереносимых очков Темной стороны на его останках вы найдете единственный в игре кристалл Эралам.

12) ВЫХОД:

к входу в Академию (#1)

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан

[Вход в Академию Ситхов / Sith Academy Entrance](#)



1) ВЫХОД:

в Дрешдэй (#12). Ваша первая цель — поговорить с охранником на территории #4, чтобы узнать об Академии Ситхов и о способе попасть внутрь.

2) Желаящие поступить в Академию:

Вы найдете здесь трех несчастных, над которыми потешается Микел на #3. Если вы поговорите с ними, то выясните, что Микел заставил их стоять здесь, пока он не скажет, что они прошли тест. Как только поговорите с Микелом, вернитесь и поговорите со студентами слева и справа, убедите их покинуть это место, и вы 2 раза получите очки Светлой стороны. Студент так и не поймет, чего вы добиваетесь, и останется.

3) Микел:

Это амбициозный ученик, который потом окажется одним из ваших соперников. Сначала поговорите со студентами, стоящими в ряд на #2, чтобы узнать, кто их туда поставил, а потом вернитесь к Микелу и спросите его об этом. Он уйдет, и вы можете вернуться к студентам и убедить их в жестокости Микела за очки Светлой стороны.

4) Охранник Ситх и Белайя из Анклава Джедаев:

Охранник — это тот человек, с которым вы захотите поговорить, чтобы добиться пропуска в Академию Ситхов. Он упомянет Ютуру Бан и то, что она находится в Кantine в Дрешдэе (#11). Потом вы можете пойти и увидеться с ней по поводу поступления в Академию.

Здесь возможна еще одна встреча. Если вы убили Джухани на могиле в Дантуине, Белайя из Анклава Джедаев (в переходной территории около выхода из анклава) будет у этого входа в робе Темного Джедая, и вам придется сразиться с ней.

5) ВЫХОД:

к Академии Ситхов (#9). Попав в Академию впервые, вы не будете входить в эту дверь. Вместо этого вы «телепортируетесь» туда с Ютурой, в #1 Академии Ситхов. После этого вы можете свободно входить и выходить через эту дверь.

После получения Звездной Карты:

Охранник у двери атакует вас, но он не представляет абсолютно никакой сложности.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан
Академия Ситхов / Sith Academy



1) Ваша комната:

После того, как войдете в Академию и поговорите с Утаром, ваш персонаж окажется в своей комнате в Академии Ситхов и заработает 1000хр. Можете проверить ящик здесь и в комнатах других студентов. Там есть не очень значимые, но полезные предметы.

2) Ютура Бан, заместитель:

Когда вы пройдете мимо Ютуры в первый раз, она начнет разговор и расскажет вам о своих планах занять место Утара, отравив его перед финальной битвой. У вас нет иного выбора, кроме как принять этот квест, но то, что вы сделаете потом, зависит от вас. Есть несколько вариантов, описанных ниже, но, прежде всего, Ютура — это просто кладезь информации.

Чтобы опередить других студентов и пройти финальный тест, вам нужно заработать престиж у Утара, который находится на территории #8. В некотором роде, это система зарабатывания очков, где чем больше вы делаете, чтобы произвести впечатление на Утара, тем выше вы взбираетесь по шкале, пока не достигнете вершины. Спросите Ютуру об известных ей способах получения престижа. Она расскажет вам о Лашоуи, студентке на территории #4, и других способах, как, например, уничтожить студентов в Ширакских Пещерах в Долине Темных Лордов, это будет вашим следующим пунктом назначения. Вы также можете расспросить ее о Кодексе Ситхов. Это простой способ получить престиж у Утара, не говоря уже о большом количестве очков опыта от Ютуры за обучение. Вы найдете описание ответов в #8.

Наконец, если вы играете за мужчину, вы можете расспросить ее о себе несколько раз и сделать намек на начало романтических отношения между вами. Вы можете расспросить ее и за женщину, но у вас не будет флиртовых строчек. Кодекс Ситхов — это простой способ заработать начальный престиж у Утара, не говоря уже о большом количестве очков опыта от Ютуры за обучение. Если вы поговорите с Ютурой обо всем, вы можете заработать более 1000хр.

Ниже представлены варианты продолжения квеста «двойной игры», о которой говорила вам Ютура:

Рассказать Утару о планах Ютуры

Хотя Ютура предупреждала вас не делать этого, вы можете тут же заработать немного престижа и очков опыта, рассказав Утару о планах Ютуры. Утар немедленно произведет ответный шаг против Ютуры, дав вам датапад, который нужно будет отнести на территорию #13 и отдать Адренасу, который отравит Ютуру, возможно, сделав последнее противостояние более простым. Теперь вы можете продолжить двойную игру или оставить ее как есть. В любом случае, вы не получите очков Темной стороны.

Вернуться к Ютуре после того, как вы «настучали» Утару:

До или после того, как возьмете датапад, который дал вам Утар для Адренаса, вы можете вернуться к Ютуре и рассказать ей о планах Утара. Она спросит вас, как вы об этом узнали. Вы можете просто сказать ей правду, что вы рассказали обо всем Утару, и хотя она разозлится, а потом восхитится тем, что вы играете на обе стороны, ничего особенного не случится. Или вы можете солгать ей. В любом случае, она снова пойдет против Утара, дав вам бутылочку с ядом, чтобы вы подложили ее в его кровать на территории #10, и 500хр. Также она даст вам карточку доступа в его комнату (которую вы можете открыть с большим уровнем безопасности). Это будет окончанием интриги. Вы не сможете еще раз рассказать Утару о второй двойной игре Ютуры, даже если захотите. Но, в конце концов, вы заработали много очков опыта и значительно более легкую битву в конце финального испытания, и все это без очков Темной стороны.

3) Кел Алгвинн, студент:

Во время разговора с Келом Алгвинном вы можете убедить его рассказать о своих истинных чувствах. Если вы уговорите его найти Джедаев и отвернуться от Ситхов, вы получите очки Светлой стороны и 350хр. В качестве

небольшого бонуса, если вы можете после этого вернуться в Анклав Джедаев, вы найдете его в тренировочной комнате!

4) Лашоуи, квест с Голокроном:

Если вы достаточно поговорили с Ютурой, чтобы спросить ее о возможностях получения престижа, вы узнали о квесте с Лашоуи. Она ищет древний голокрон, и у вас есть возможность предложить ей свою помощь. Сначала она будет подозрительна, и не без основания. Если вы мужчина, у вас будет вариант убедить ее, что вы хотите поработать с такой красивой женщиной. Если она согласится, она встретит вас в Долине Темных Лордов (#7). Если вы не хотите выбирать вариант «потому что ты красива» или вы женщина, вам придется убеждать ее дальше, рассказав ей о другой возможности получить престиж. В Академии Ситхов их много. Об этом может рассказать Утар, Ютура или любой из учителей Ситхов на территории #13. Вы можете искренне рассказать ей о какой-нибудь возможности или просто выдумать ее, используя опцию лжи. Когда вы убедите ее, она примет предложение и скажет, что будет ждать вас в Долине Темных Лордов (#7).

Небольшое предупреждение: Если вы не брали этот квест, она будет ждать вас, когда вы вернетесь после Звездной Карты, и она будет настроена агрессивно. На ее останках будет кристалл Фиркранны.

5) Шаардан, студент:

Он не скажет слишком много, но у вас будет хорошая возможность встретить его позднее в одной из гробниц в Долине.

6) Микел:

Вы можете убедить Микела намекнуть вам о своем способе получения престижа, но он не скажет ничего из этого, что вы не откроете сами, когда исследуете гробницы.

7) Дастил, сын Онаси:

Дастил будет здесь только если вы: а) достаточно поговорили с Картом о его сыне и б) если вы активизировали этот квест раньше в игре. См. Анклав Джедаев (#2): «Квест о сыне Карты» для подробностей. У Дастила и его отца произойдет довольно жаркая встреча. Вы можете успокоить Дастила, сказав, что Карт просто пытается защитить его. После этого, разговор пойдет своим путем, и Дастила надо будет убедить, что Ситхи это зло, чтобы восстановить его связь с отцом. Спросите его, как вы можете это доказать, и завершите воссоединение, найдя доказательство.

Доказательство, которое вам нужно, находится в комнате Утара на территории #10. Вы можете вскрыть замок, имея уровень безопасности выше 14 (против DC 34) или получить карточку доступа от Ютуры через квест двойной игры. Если вы сначала скажете Утару о ее планах отравить его, вы можете вернуться к Ютуре и рассказать ей о его плане отравить ее. Она даст вам карточку доступа к его комнате (см. #2). В комнате слева будет ящик, содержащий очень убедительный датапад Утара о Дастиле. Отнесите его Дастилу за 250хр, и он убедится в том, что Ситхи опасны. Он убежит, пообещав, что встретит Карту на Телесе. Хотя он намекает, что останется, чтобы помочь вашей команде, вы больше его не увидите. Таким образом завершается квест Карты.

Кроме этого, когда будете искать доказательство, вы можете получить немного опыта, проникнув в файлы данных компьютерной панели на территории #12 и выяснив кое-что о некоем «Селине», подавляющем потенциал Дастила. Но все, что это даст вам, — это опыт.

8) Утар и получение престижа:

Вы впервые поймете, что такое Академия, на вашей инициации, перед тем, как попадете в свою комнату. После этого у вас будет две причины посетить Утара. Одна из них — рассказать ему о планах Ютуры отравить его. Это даст вам 610хр, некоторое количество престижа и датапад, который нужно отдать Адренасу на территории #13, чтобы он отравил Ютуру. См. #2 для подробных деталей об этой двойной игре.

Другие причины для визита к нему включают чтение Кодекса Ситхов для получения престижа и отчет о других выполненных квестах. Есть несколько способов заработать престиж, и вам надо выполнить только около половины из них, чтобы обогнать других студентов, но вы вольны выполнить их все. Только один из них требует получения очков Темной стороны, а некоторые имеют Светлые возможности, все они будут описаны ниже. После выполнения любого из них, вы можете сообщить об этом Утару, и он либо скажет, что вам нужно больше, либо, что вы готовы к финальному тесту. Рекомендуется выполнить как можно больше квестов для получения очков опыта и ценных предметов, а потом, когда почувствуете, что сделали достаточно, возвращайтесь к Утару и рассказывайте о них в любом порядке. Вполне вероятно, что один или два из них не пригодятся. Вот все возможные способы получения престижа:

Кодекс Ситхов: Академия Ситхов #8

Вы можете узнать Кодекс Ситхов от Ютуры на #2, и потом сообщить об этом Утару и рассказать его для получения престижа. Поговорите вы сначала с Ютурой или нет, вот ответы по порядку:

«Страсть»
«Сила»

«Власть»
«Победа»
«мои цепи разорваны»

Наконец, он задаст вопрос об истинности или ложности:

Ответ «Ложь», если вопрос о том, что нужно делать все, что только возможно, чтобы достичь победы.

Ответ «Ложь», если вопрос о том, что нет ничего хуже, чем любовь.

Ответ «Истина», если вопрос о том, что Сила питается вашей страстью.

Двойная игра Ютуры: Академия Ситхов #8

Здесь все просто и это также объяснено на территории #2. Когда вы первый раз подойдете к Утару (не считая инициации), вы можете рассказать ему о плане Ютуры отравить его. Вместе с 610xp вы получите некоторое количество престижа и датапад, который нужно отнести Адренасу на территории #13, который даст вам еще опыта. Это последний раз, когда вы можете сказать Утару об обманной игре между ними обоими.

Допрос о складе оружия: Академия Ситхов #11

Требуется получения очков Темной стороны, если только у вас нет высокого компьютерного уровня, который позволит вам набрать и престиж, и очки Светлой стороны. На территории #11 вы найдете допрашивающего и пленника. Допрашивающий попросит вас узнать у пленника, где находится секретный склад оружия, используя инъекции сыворотки правды через компьютер. См. #11 для подробностей. Когда вы добудете информацию, вам придется убить допрашивающего и сообщить Утару о складе, получив очки Темной стороны. Другим способом вы можете ввести пленника в бессознательное состояние с помощью вашего компьютерного навыка и, когда он скажет вам расположение склада, пойти к Утару и получить очки Светлой стороны.

Студенты-отступники: Ширакские Пещеры (#2)

Вы можете узнать о студентах-отступниках от Ютуры на #2 и из некоторых других источников, включая учителей на территории #13. Отправляйтесь в Долину Темных Лордов через выход на территории #14, пещеры будут в Долине Темных Лордов (#3). Вы можете либо спасти студентов за очки Светлой стороны, либо убить их за очки Темной стороны. Когда вернетесь к Утару, даже если вы освободили их, вы можете солгать для престижа, сказав, что "их больше... нет." Он в этом удостоверится, и вы получите и очки Светлой стороны, и престиж. Неплохое сочетание. Конечно же, вы получите такое же количество престижа, если убьете их.

Голокрон Лашоуи: Долина Темных Лордов (#7)

Перед тем, как вы получите этот квест, вам нужно будет убедить Лашоуи, что ей нужна ваша помощь. Она находится на территории #4 в Академии, обратитесь к этому пункту за подробностями. Когда вы доберетесь до Долины Темных Лордов, Лашоуи будет стоять на коленях и читать некую мантру, призывающую зверей Тук'ата. Вы сразитесь с тремя из них, и когда они будут повержены, вам придется разобраться с Лашоуи в битве за голокрон. См. ссылку выше для подробностей, когда будете на месте. После того, как получите голокрон, можете возвращаться к Утару за престижем. Кстати, если вы выполнили все вышеперечисленное, включая допрос с очками Темной стороны, у вас будет достаточно престижа, чтобы пройти финальный тест, даже без посещения гробниц.

Меч Аджунты Пола: Гробница Аджунты Пола

Находится в Долине Темных Лордов (#6). Пройдите Гробницу Аджунты Пола, принесите меч Утару, и вы заработаете много престижа. См. ссылку для полных подробностей. Одно предупреждение. Этот меч - очень мощное неэнергетическое оружие ближнего боя. Возможно, вы захотите сохранить его и вместо этого рассказать о другом квесте, который не требует расставания с ценным предметом.

Записи Джорака Улна: Гробница Джорака Улна

Находится в Долине Темных Лордов (#8). Пройдите Гробницу Джорака Улна, принесите записи Утару, и вы заработаете много престижа. См. ссылку для полных подробностей.

Взбунтовавшийся Дроид: Гробница Марко Рагноса

Находится в Долине Темных Лордов (#8). Пройдите Гробницу Марко Рагноса, принесите Утару вести о том, что вы уничтожили дроида, и вы заработаете много престижа. См. ссылку для полных подробностей.

После того, как наберете достаточно престижа:

После того, как вы заработаете достаточно престижа, чтобы убедить Утара, что вы готовы к финальному тесту, вас вернут в вашу комнату на территории #1 и велят приготовиться. Когда будете готовы, скажите ему, что вы готовы, вас отведут ко входу гробницы Нага Садоу (#1), где состоится финальный тест. Когда вернетесь в Академию после теста, скорее всего, все будут настроены агрессивно против вашей команды, если только вы не расстались миром с Ютурой (и она осталась с Ситхами) или с Утаром. У вас будет довольно большое сражение на территории #13 со всеми учителями. К счастью, у вас, скорее всего, будут очень полезные навыки Силы, и вы сможете с ними справиться. Ваша команда будет немного разделена, один участник будет на территории #8, сражаясь с многочисленными Ситхами, другой на территории #13, ждатель вашей помощи. Если вы хотите, чтобы они оба были с вами на территории #13, отведите их туда до того, как поговорите с Утаром, перейдите в одиночный режим и поговорите с ним. Оба члена команды будут на #13, когда вы вернетесь. Вы можете зачистить всю Академию Ситхов для получения приличного количества очков опыта.

9) ВЫХОД:

к входу в Академию (#5). Пока вы остаетесь в Академии Ситхов, вы можете свободно входить и выходить через эту дверь.

10) Квартира Утара Винна:

Если вы не получили карточку доступа в эту комнату от Ютуры за двойную игру с отравлением Утара (см. #2: «Вернуться к Утару» выше), вы можете взломать замок, имея уровень безопасности выше 14. В ящике возле его кровати вы найдете некоторые полезные предметы для Темной стороны: маску Ситха и робу Темного Мастера Джедая.

Если вы здесь по поводу двойной игры Ютуры:

Если вы вернулись к Ютуре после того, как сказали Утару о ее планах отравить его, она даст вам карточку доступа и бутылочку с ядом. Вы можете активировать кровать, положить внутрь яд за 500хр и дело сделано. Проверьте ящик возле кровати, там есть полезные предметы для Темной стороны (описано выше). После того, как вы положили яд, все будет готово, чтобы ослабить Утара во время финального теста.

Если вам нужно «доказательство» для сына Карта, Дастила:

Тогда вы пришли в правильное место — см. #7 для подробностей. Опять же, вы можете взломать замок или поиграть в двойную игру с Ютурой для получения карточки доступа (см. #2 выше). У восточной стены комнаты будет ящик, в котором лежит датапад для Дастила. Принесите и покажите его Дастилу, чтобы завершить квест Карта.

11) Комната для допросов:

Это еще один способ набрать престиж. Если у вас нет высокого компьютерного уровня (хватит 17, включая бонусы), вы получите очки Темной стороны. Пока вы здесь, проверьте металлический контейнер за пленником, там лежит тяжелая пластина для дроида типа III.

Допрашивающий, который стоит у консоли компьютера, спросит вас, не хотите ли вы вызнаться у пленника расположение тайного склада оружия. Потом он отойдет в сторону и позволит вам активировать консоль. После этого пленник заговорит. У вас есть возможность получить и престиж, и очки Светлой стороны, но только если вы обладаете достаточным компьютерным навыком. Если вы скажете пленнику, что пришли помочь ему, вы можете убедить его рассказать вам, как освободить его... введя его в «бессознательное» состояние с помощью консоли. После того, как он скажет вам об этой возможности, в консоли появится опция «применить сыворотку для ввода в бессознательное состояние». Если вам удастся это сделать, он будет свободен и скажет вам, где находится склад. Вы можете сообщить об этом Утару для получения престижа.

Чтобы получить престиж «темным» путем, вам нужно активировать консоль и вводить большие, средние или малые дозы сыворотки пленнику, пока он не окажется на грани, и потом спросить его, где находится склад оружия. Проще сказать, чем сделать. Большая доза означает 5 пунктов, средняя — 3 пункта и малая 2. Пленник должен получить 9 пунктов, чтобы рассказать вам, где он находится. Если вы превысите дозу, вы получите очки Темной стороны, но потеряете престиж и пленника. Также там есть инъекции анти-сыворотки, но вам не нужно их использовать, если вы знаете нужное количество. Вот комбинации, которые работают:

- а) одна большая доза и две малых,
- б) три средних дозы, или
- в) одна средняя и три малых дозы.

Когда вы дадите ему необходимое количество, спросите, где находится склад, и он расколется. Допрашивающий поздравит вас и попытается убежать, чтобы рассказать Утару о расположении склада. Вы можете сказать ему, что не дадите ему просто так уйти, что приведет к драке, и это единственный способ получить престиж Темной стороны. Или вы можете его отпустить. Он довольно силен и будет использовать силу удушения на вас, так что будьте готовы. Когда битва закончится, вы получите свои очки Темной стороны, но можете вернуться к Утару и рассказать ему о расположении склада для престижа.

12) Комната пыток:

Когда вы войдете, вы увидите Дуэлянта Ситха, убивающего пленника. Когда битва закончится, у вас будет возможность поговорить с ним. Он расскажет вам об этой комнате, но кроме этого у вас не будет возможности устроить поединок между вами. Вы можете активировать компьютерную панель в центре комнаты для пары опций. Если вы вскрыете файлы, вы можете добыть кое-какую информацию для очков опыта. Если у вас есть квест Карта, вы можете вскрыть файлы для получения некоторой информации о нем, но это не поможет вам в квесте. Также вы можете выпустить пленника для дуэли с вами. Даже если вы захотите отпустить его, ничего нельзя будет сделать. Однако, вы можете избежать очков Темной стороны, если скажете ему, что хотите освободить его. После поединка вы получите 50хр за каждого пленника.

Вы можете освободить узников, если сначала выполните квесты престижа для Утара, получите Звездную Карту, оставите Ютуру в живых, вернетесь в мирную академию и убедите дуэлянта отпустить пленников. За это получите очки Светлой стороны.

13) Адренас и учителя Ситхи:

Учителя в этой комнате могут рассказать вам о возможностях заработать престиж, а в контейнерах в комнате есть некоторые полезные, хотя и не очень ценные предметы. Если вы говорили с Утаром о планах Ютуры отравить его (см. #8), он даст вам датапад, чтобы вы передали его Адренасу, и чтобы тот отравил Ютуру. Когда вы это сделаете, вы получите 500хр. Если вы скажете Ютуре о планах Утара до того, как доставите датапад, она заберет его у вас, и вы не сможете получить очки опыта, поэтому вы, вероятно, захотите сначала его доставить.

После того, как найдете Звездную Карту:

Когда вы снова войдете в эту комнату, если только вы не приняли сторону Ютуры во время финального теста и не оказали ей милость (отпустили ее), вся академия, включая многочисленных Ситхов, будет враждебна к вам и вашей команде. Один из членов вашей команды будет в этой комнате, а другой - там, где был Утар, на территории #8. Если вместо этого вы привели их обоих сюда до того, как поговорили с Утаром, пошли к Утару одни, а потом вернулись, они оба должны быть здесь. В этих двух комнатах вам предстоит довольно большая битва, поэтому будьте осторожны и не бойтесь использовать свои навыки Силы.

Если вы отпустили Ютуру, она пожелает, чтобы вы ненадолго остались, и вы сможете безопасно пройти через академию.

14) ВЫХОД:

в Долину Темных Лордов (#1). Когда выйдете через эту дверь, если это будет ваша вторая или четвертая Звездная Карта (включая Дантуин), снаружи вы сразитесь либо с Кало Нордом (если вторая), либо с Дартом Бэндоном (если четвертая). Будьте наготове.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан

Долина Темных Лордов / Valley of the Dark Lords



1) ВЫХОД:

в Академию Ситхов (#4)

2) Кало Норд или Дарт Бэндон:

Если это будет ваша вторая или четвертая Звездная Карта (включая Дантуин), вы сразитесь либо с Кало Нордом (если вторая), либо с Дартом Бэндоном (если четвертая). При условии, конечно, что вы еще не дрались с кем-то из них на другой планете.

Если это будет ваша вторая Звездная Карта (включая Дантуин):

Вы сразитесь с Кало Нордом и его четырьмя приспешниками. Эта битва может оказаться трудной. Кало, скорее всего, начнет с метания гранаты и включения собственного энергетического щита. Не используйте против него светомечи, пока его щит не будет пробит. Используйте виброклинковое оружие. Но перед тем, как вы что-либо сделаете, усильте свою команду стимуляторами или Силой, как позволяет время. Начните битву с бросания нескольких гранат в противника; хорошо работает оглушающая граната (concussion), все его помощники будут стрелять из бластеров. Так как Кало очень силен, вы можете одолеть его двумя способами, но проще всего будет быстро избавиться от врагов рядом с ним по одному, а потом сосредоточиться на Кало, чтобы у него закончились аптечки. Оставьте одного из членов команды позади и продолжайте бросать гранаты или пытайтесь обездвигать

других. Потом сосредоточьте всю мощь на Кало. Кроме 650хр после убийства Кало в его останках вы найдете, среди прочего: пару мандалорских винтовок, более 2000 кредитов и боевую броню Кало Норда.

Если это будет ваша четвертая Звездная Карта (включая Дантуин):

Здесь вы сразитесь с Дартом Бэндоном и двумя Темными Джедаями. Сложность этой битвы может быть меньше, а может быть и гораздо больше, чем с Кало Нордом, но обычно не такая сложная. Дарт Бэндон вооружен двухклинковым светомечом и постоянно будет пытаться парализовать вас и вашу команду. К тому времени, когда будете с ним биться, у вас должны быть мощные возможности Силы, оружие и стимуляторы. Прорыв или Иммунидет помогут очень ощутимо, а также Оглушение, Страх, Шок и Толчок, хотя Оглушению он часто противостоит. В этой битве рекомендуем сосредоточиться сначала на двух Темных Джедаях, так как они могут сильно мешать использованием Силы, если Бэндона не уничтожить быстро. На его останках будут: двуручный светомеч, волоконная броня Дарта Бэндона и 3000 кредитов.

При возвращении из гробницы Нага Садоу:

Вы встретите группу трех Учеников Ситхов, охраняющих вход в Академию. Они атакуют вашу команду, если только в гробнице Нага Садоу во время финального теста вы не расстались мирно с Ютурой (и она осталась с ситхами) или Утаром, но они относительно безобидны. Если они нападут, будьте готовы к тому, что вся Академия Ситхов будет враждебна при встрече с вами — вам потребуется довольно большие усилия, чтобы со всеми справиться.

3) ВЫХОД:

в Ширакские Пещеры (#1). Этот вход охраняет стая из пяти шираков. Они не очень сильны, и на них легко воздействовать навыками Силы.

4) Дак Вессер, старый друг Джухани:

Если Джухани в вашей команде, они узнают друг друга и поговорят о несчастливом расставании. Дак все еще держит обиду на Джухани, после разговора он убежит в Кантину в Дрешдэе (#11). Кроме истории об их отношениях от него вы можете узнать много полезной информации о гробницах. Он расскажет о каждой из них и о возможности получения престижа в ней.

5) Галон Лор:

Вот тот, который знает тайну гробницы Аджунты Пола, но не осмеливается войти внутрь. Он расскажет вам о мече, и если у вас еще нет этого квеста, он появится в вашем журнале. В любом случае, от него мало пользы, кроме некоторой информации о гробнице.

6) ВЫХОД:

в гробницу Аджунты Пола (#1). В ней есть возможность получения престижа для Утара, это меч Аджунты Пола.

7) Лашоуи и голокрон:

Она будет на этом месте, если в Академии Ситхов (#4) вы согласились «помочь» ей получить голокрон для престижа. См. ссылку для подробностей. Когда вы придете, она будет читать мантру, призывающую зверей тук'ата, и вскоре они появятся из входа в гробницу справа от вас. Это две тук'аты и одна королева-тук'ата. После того, как они будут мертвы, у вас есть несколько вариантов в отношении Лашоуи. Вы можете позволить ей уйти к Утару одной и потерять возможность заработать престиж, но получить 500хр. Или вы можете потребовать голокрон (при этом приобретете очки Темной стороны) и получить приличный опыт, убив Лашоуи.

Третий вариант наиболее пригоден для Светлых игроков. Чтобы избежать очков Темной стороны и получить голокрон, скажите ей: «погоди, мы пойдем вместе». Она будет возражать, и вы можете сказать ей: «планы изменились». Потом продолжайте настаивать на том, что вы работаете вместе. Она нападет на вашу команду и будет использовать некоторые средние навыки Силы. Когда она будет мертва, вы получите 1000хр и голокрон плюс некоторые предметы средней ценности, если обещаете ее останки. Теперь вы можете отнести голокрон Утару для престижа. Вы можете солгать, что вы добыли его сами, или сказать Утару правду, что вы помогли ей, а потом убили ее, и он будет весьма доволен... но не более.

8) ВЫХОД:

в гробницу Тулака Хорда (#1). В ней есть возможность получения престижа для Утара, это записи Джорака Улна.

9) ВЫХОД:

в гробницу Марко Рагноса (#1). В ней есть возможность получения престижа для Утара, это взбунтовавшийся дроид-убийца.

10) ВЫХОД:

в гробницу Нага Садоу (#1) и к коррибанской Звездной Карте. Эта дверь будет закрыта, пока вы не войдете в нее во время финального теста с Утаром (после Академии Ситхов (#8)). Когда вы наберете достаточно престижа, Утар отведет вас с Ютурой туда. Вы выйдете через эту дверь, когда все закончится.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан Ширакские Пещеры / Shyrack Caves



1) ВЫХОД:

в Долину Темных Лордов (#3). Внутри пещеры вам будут попадаться стаи обычно по пять шираков. Также, на трупах на территориях внутреннего круга, схожего с #2, есть некоторые предметы, по качеству равные плазменной гранате.

2) Талиа Мэй и студенты-отступники:

Это еще одна возможность получить престиж для Утара в Академии Ситхов (#8). Вы можете получить престиж, убив их за неперменные очки Темной стороны, или спасти их и потом солгать Утару об их участии. Поговорите с Талией Мэй, предводительницей небольшой группы студентов, и если вы не хотите их убивать, скажите ей об этом. Она расскажет вам о выходе в дальней стороне пещеры, через который они могли бы уйти, если бы не существо, охраняющее выход. Это существо — терантатек, довольно мощное создание, но, к счастью, поддающееся воздействию Силы. Он находится на территории #3. Если вы убили Талию и ее компанию, вы можете сообщить об этом Утару для получения престижа, но если вы хотите освободить их, вам нужно сначала разобраться с монстром.

На трупе Талии Мэй вы найдете кристалл Дженруакс и дуэльный щит Юнаси.

После того, как убьете монстра, охраняющего выход:

Вернитесь к Талии, скажите, что существо убито, и она может идти, вы получите 1000хр и очки Светлой стороны. Теперь вы можете сообщить Утару, что «их больше... нет», не получив очков Темной стороны, но заработав некоторое количество престижа.

3) Терантатек и шираки:

На другой стороне этого естественного моста вы увидите монстра, похожего на ранкора, но поменьше. Это терантатек, который способен наносить частые удары с большим уроном. К счастью, он часто не может противостоять вашему навыкам Силы, так что используйте их, чтобы обездвигнуть, а потом и уничтожить его, получив хорошего количество очков опыта. После или во время битвы вы можете наткнуться на несколько более сильных шираков, так что будьте готовы. Они далеко не так сильны, как терантатек. Не забудьте пройти на территорию #4, там есть очень хорошие предметы. Потом сообщите Талии Мэй на территории #3, что вы убили терантатака, чтобы освободить их.

4) Труп и останки:

Обыщите останки здесь, на них находятся замечательные одежды Кел-Дромы и дневник Дюрона. Этот датапад имеет отношение к другим двум датападам, которые вы могли найти (или еще найдете) — один на Кашииике, в нижней Темной долине (#8), а другой здесь на Коррибане, в гробнице Нага Садоу (#4). Тот, который на Кашииике, называется дневник Гуна Хэна, а на Коррибане — дневник Шаэлы. В них описано несколько планет и рассказывается об их исследованиях и отношениях друг с другом.

На трупе вы можете найти приличную сумму в 900 кредитов и церемониальную броню Массасси.

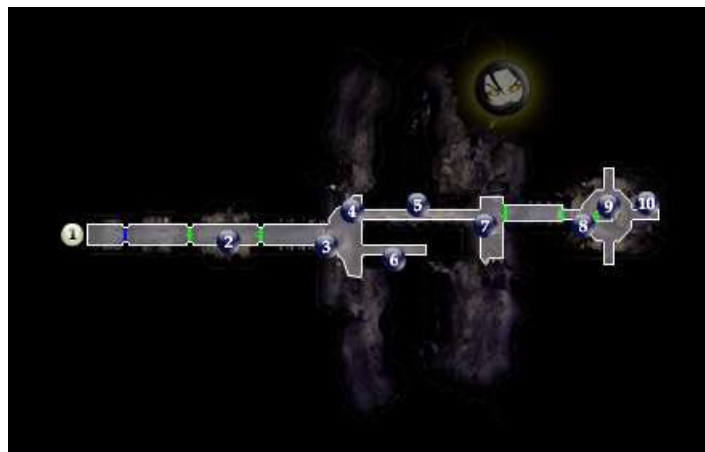
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан

Гробница Аджунты Пола / Ajunta Pall's Tomb



1) ВЫХОД:

в Долину Темных Лордов (#6). Ваша цель — добраться до территории #9.

2) Встреча с Шаарданом:

После того, как вы получите меч Аджунты Пола, на обратном пути вас встретит Шаардан из Академии и потребует, чтобы вы отдали меч ему. Однако, так как он не знает, как тот выглядит... вы можете просто сказать: «хорошо... вот он» и дать ему один из двух других мечей, которые вы получили на территории #10. Подойдет любой из них. Он обрадуется и уйдет, а когда вы вернетесь к Утару, вы увидите Шаардана, отдающего ему не тот меч, и как Утар наказывает за ошибки. Конечно, вы можете сразиться с Шаарданом и уйти, но ведь гораздо интереснее сначала поиграть с ним, не так ли?

3) Труп Ситха:

Обыщите труп, на нем найдете сенсор взрывчатки.

4) Оторванная рука:

В ней находится датапад, который дает подсказку, как решить довольно простую головоломку на территории #5.

5) Обелиск Теранген:

Чтобы пройти через этот обелиск, вы должны активировать его, положить туда гранату и посмотреть, как он взорвется. Конечно, не без последствий — это ловушка. После взрыва все дроиды на территории #6 активируются, и у них будут щиты. Но решение недалеко. Вы можете уничтожить их для получения небольшого количества очков опыта, используя любые свои способности (включая серию навыков Силы Оглушить дрoида), или просто потянуть за рычаг на территории #7, которых их всех взорвет. Колонну, стоящую перед дрoидами, убрать нельзя.

6) Дроиды в ловушке:

Как только вы положите гранату в Обелиск Теранген на территории #5, эти дроиды активируются. Вы можете уничтожить их собственными средствами или задействовать рычаг на территории #7, чтобы избавиться от этого неудобства.

7) Рычаг для дроидов:

Это рычаг, который построил Джек. :) Нажмите рычаг, который уничтожит дроидов, которых активировал обелиск, который упал от взрыва, о котором вы узнали из датапада, который вы нашли в оторванной руке на территории #4.

8) Дух Аджунты Пола:

Как только вы войдете, вас поприветствует Дух Аджунты Пола. Кроме экскурса в историю древних Ситхов, он даст вам задание. Вы должны взять три меча из саркофага в центре комнаты на территории #9 и, полагаясь на его стихотворную загадку, выбрать, какой из них поставить в статую на территории #10. Вы можете перечитать загадку в квестах своего журнала и посмотреть мечи в инвентаре, чтобы сделать выбор.

Правильный меч — инкрустированный (двуручный). Если вы отдадите его статуе, то «вы сделали мудрый выбор». Дух вручит вам клинок великого Аджунты Пола, и вы получите 1000хр. Далее, если убедите Духа, что он может искупить свои темные деяния, вы заработаете очки Светлой стороны. После этого он уйдет, и вы можете поступить точно так же. Кроме этого, во время того же разговора вы можете разозлить духа настолько, что он на вас нападет, просто продолжайте спрашивать о Звездной Карте. Теперь вы можете вернуться к Утару в Академию и отдать клинок за значительное количество престижа, но, увидев, насколько мощен этот меч, вы, возможно, захотите рассказать ему о других квестах вместо этого.

Другой вариант — убить Духа. Вы можете сделать это, положив неправильный меч в статую (серебряный или виброклинок). Хотя это не принесет вам ни престижа, ни хорошего меча, вы получите 500хр и 1000хр за смерть Духа.

Помните, если вы получили меч Аджунты Пола, вы столкнетесь с Шаарданом при выходе из гробницы на территории #2.

9) Дверь гробницы, саркофаг:

После разговора с Духом Аджунты Пола на территории #8 сначала откройте дверь гробницы, потом саркофаг, чтобы найти три меча. Правильный выбор для статуи — инкрустированный двуручный меч.

10) Статуя:

После того, как поговорите с Духом и достанете три меча из саркофага, вам нужно будет решить, какой из них вложить ей в руки. Серебряный и вибромеч — неправильный выбор. Если выберете инкрустированный меч, Дух подарит вам клинок Аджунты Пола.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан

Гробница Тулака Хорда / Tulak Hord's Tomb



1) ВЫХОД:

в Долину Темных Лордов (#8). Ваша цель — добраться до территории #5. Внутри вам встретится много тук'ат и несколько шираков.

2) Отключенный дроид:

Вы можете починить этого дроида и установить его в режим патрулирования за очки опыта. Он может помочь вам справиться с тук'атами, хотя их несложно убить.

3) Древняя консоль:

Используйте эту древнюю консоль, чтобы открыть закрытую дверь неподалеку. Как только вы перешагнете через порог этой двери, ваша команда будет отравлена газом и попадет на территорию #4, чтобы встретиться с Джораком Улном.

4) Джорак Улн, безумный Ситх:

Джорак — старый учитель Утара, и у него есть некоторые записи, которые могут очень пригодиться для получения престижа у Утара. Однако, в данный момент он будет занят тем, что затеет смертельную игру с вами и Микелом, еще одним студентом академии, которого вы, возможно, уже видели. Неважно, что вы скажете, но Джорак начнет задавать вам вопросы, и вы можете либо отказаться отвечать (или давать «светлые» ответы), чтобы подвергнуть себя пытке, либо давать правильные «темные» ответы, чтобы убить Микела и спасти себя (за 1000хр). Если вы выберете спасти себя, просто дайте «темные» ответы три раза. Затем Джорак даст вам древнюю ситхскую табличку, вы получите 1000хр, и он уйдет, но Микел погибнет, и вы, несомненно, получите очки Темной стороны. До того, как начнутся вопросы, Микел скажет вам, что если вы сможете продержаться, то вы можете вместе атаковать Джорака.

Отказываясь отвечать или давая «светлые» ответы, вы будете подвергать себя пытке. Это случится пять раз. В отличие от Микела, вы можете это пережить. После того, как Джорак сдастся, Микел и ваша команда атакуют Джорака, хотя у вас, как главного персонажа, будет значительно меньше жизни. Советуем вам подлечить себя и использовать все навыки Силы, доступные вашей команде, против Джорака. Он может быть достаточно силен. Если вы спасете и себя, и Микела, вы получите 1000хр и можете потом убедить Микела отвернуться от Темной стороны (вы получите очки Светлой), сначала выбрав строчку: «никто не заслуживает такой смерти, никто». Потом вы можете убедить его словами: «это может шансом изменить свой путь». Если вы убьете Микела, на его останках вы найдете кристалл Фонд. На останках Джорака вы найдете 450 кредитов, древнюю ситхскую табличку, которую вы можете вернуть Утару за большое количество престижа, кристалл Опила и другие вещи. Заберите предметы и кристаллы для светомечей из саркофага и ниш в комнате. Разбивайте все, на чем не можете использовать навык безопасности.

5) Дверь гробницы, саркофаг:

Откройте запертую дверь гробницы, а затем саркофаг, чтобы найти маску Тулака Хорда.

6) Урна с прахом:

Внутри закрытой ниши находится урна с прахом. В ней — фиолетовый кристалл.

7) Урна с прахом:

Внутри этой закрытой ниши находится еще урна с прахом. В ней — кристалл Бондар.

8) Урна с прахом:

Внутри этой закрытой ниши тоже находится урна с прахом. В ней — кристалл Фиркранн.

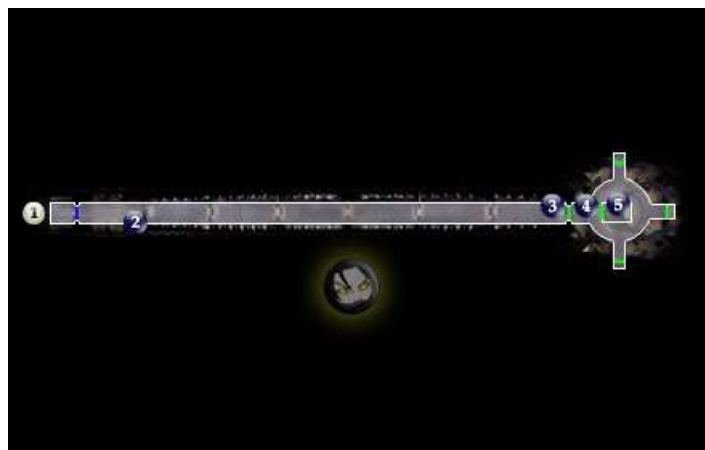
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан

Гробница Марка Рагноса / Marko Ragnos' Tomb



1) ВЫХОД:

в Долину Темных Лордов (#9). Ваша цель — добраться до территории #5. По всему длинному коридору вы будете сражаться с боевыми дроидами. Если у вас в команде Джоли, или у вас самих есть серия Силовых навыков Оглушить дрoида, то вам будет очень просто. Они не очень сильны, но у вас почти не будет времени отдохнуть между ними. Одно предупреждение. По всей длине коридора расставлены мины средней силы, и, скорее всего, ваши герои будут спотыкаться о них на пути к дроидам. Имейте это в виду.

2) Полезный труп:

Как часто трупы бывают полезны? В этой игре довольно часто. На этом вы найдете датапад, упоминающий о том, что дроид внутри гробницы чувствителен к звукам. Кроме этого, к датападу прилагается звукопоглощающий модуль. Более того, вашему персонажу не обязательно иметь какой-либо уровень скрытности, чтобы использовать его в нужное время. См. #4 для подробностей.

3) Остановка для отдыха:

До того, как откроете эту дверь, если вы планируете мирное решение проблемы с дроидом, вам лучше одеть звукопоглощающий модуль и сохранить игру. Возможно, он уже есть у вашей команды, но если нет, то можно взять его с трупа на территории #2. Экипируйте его в слот для пояса любого из ваших персонажей, у кого есть навык скрытности, и сделайте его ведущим. Переключите этого персонажа в одиночный режим и откройте дверь. Таким образом, дроид не будет проверять снаряжение других ваших персонажей. Когда вы откроете дверь, вы встретитесь с более мирным дроидом на территории #4. Если вы надели заглушающий модуль на ведущего персонажа и следовали инструкциям, но дроид все равно враждебен, перезагрузите игру, наденьте другой заглушающий модуль на другого не ведущего персонажа и попробуйте снова.

Если вы наделали слишком много шума, входя через дверь, дроид нападет на вас, и вам придется убить не только его, но и других ползающих дроидов, которых он вызовет из ниш. Если вы последовали совету на территории #3, дроид поблагодарит вас за то, что вы вели себя тихо, и предложит несколько вариантов диалога. Один из них — это, конечно, убить его. Это приведет к той же ситуации, что описана выше. Другой вариант — помочь ему отключить свои функции, чтобы он мог отключить программу на убийство и уйти. Одно из преимуществ этого пути — очки Светлой стороны (если это то, что вам нужно), хорошее количество опыта и детали для дрoида, которые он вам даст, не говоря уже о престиже, который заработаете у Утара, когда расскажете ему о дрoиде. Если вы его убьете, то все равно получите детали и престиж, но больше ничего.

Предположим, вы решили ему посодействовать. Эта логическая загадка требует, чтобы вы попросили у дрoида помощи, пока у вас не будет достаточно информации, чтобы знать, в каком порядке отключать его функции. Нужно отключить восемь основных функций, и он будет давать вам подсказки, например: «Матрица двигательной функции должна быть отключена одной из первых трех», и остальное в том же духе. Если в какой-либо раз вы сделаете ошибку, вам придется использовать свой навык ремонта, чтобы восстановить функции, и это будет сложнее с каждой ошибкой. Если навык ремонта у вас нулевой, то ошибиться вы не можете ни разу. Вот порядок отключения схем:

- "Боевая матрица"
- "Матрица двигательной функции"
- "Матрица сенсорных систем"
- "Матрица памяти"
- "Системы распознавания"
- "Матрица эмоциональных конструкций"
- "Матрица симуляции творчества"

И он автоматически отключит свое «Ядро».

Когда это будет сделано, у вас будет еще две опции. Вы можете «удалить программу убийства» или «активировать режим самоуничтожения». Выбрав последнее, вы не получите деталей, но приобретете очки Темной стороны. Если вы решите удалить программу, это даст вам очки Светлой стороны, 1000xp, и он даст вам несколько полезных деталей для дрoида, включая: улучшенный разрушитель щита, улучшенный огнемёт, карбонитовый огнемёт марки 2 и тяжелое покрытие для дрoида типа 3. Если в начале вы случайно или намеренно убьете дрoида, вы тоже получите эти детали. Но если вы активировали его на самоуничтожение после того, как помогли, то детали будут потеряны.

5) Дверь гробницы, саркофаг:

Откройте дверь гробницы, а потом саркофаг, чтобы найти перчатки Марки Рэгноса.

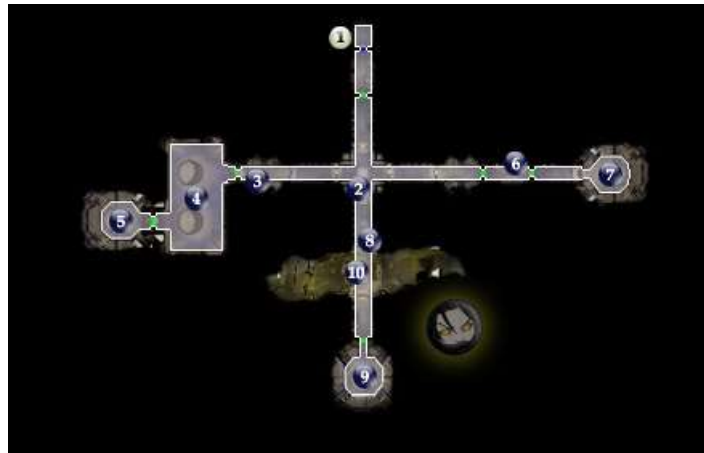
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Коррибан

Гробница Нага Садоу / Naga Sadow's Tomb



1) ВЫХОД:

в Долину Темных Лордов (#10). Вы начнете свой финальный тест сразу после входа. Дверь будет закрыта, пока вы не закончите тест и не получите Звездную Карту.

Когда вы войдете, вашей целью будет сказать Утару, что вы поняли его слова и готовы начать. В журнале появится новая запись, и вас отпустят. Хотя основная цель здесь — получить светомеч (и Звездную Карту) на территории #9, сначала вам нужно будет преодолеть бассейн с кислотой на территории #8. Решение находится в восточной стороне. В западной есть мощное оружие ближнего боя, и об этом будет рассказано позднее.

2) Три рэйда:

Один хулак рэйд, более сильная разновидность, и пара обычных. Они подвержены воздействию Силы, но могут наносить удары со средним и большим уроном. Вы найдете еще трех рэйдов на территории перед #7 и перед #9.

3) Останки человеческого скелета:

Обыщите останки, на которых находится датапад, объясняющий кое-что насчет загадки с бассейном с кислотой на территории #8 и того, что находится в комнате. Будьте в готовности и полном здоровье, когда войдете в следующую комнату, так как битва может быть сложной, или простой, в зависимости от того, какими навыками Силы вы обладаете.

4) Терантатеки, рычаг и кристалл:

Вашей первой целью будет избавиться от двух охраняющих территорию терантатеков в дальней стороне комнаты. Скорее всего, для некоторых они будут представлять серьезную проблему, поэтому вот несколько подсказок. Они наносят очень сильный урон, поэтому лучше всего обездвижить их каким-либо образом, используя соответствующие навыки Силы, к которой они имеют низкую сопротивляемость. Бросьте сначала пару гранат, если вы не уверены в своих силах. Вы можете также медленно подойти к левой стороне стены, пока первый зверь вас не заметит, потом двигайтесь обратно и сражайтесь с ним отдельно; выманить их по одному проще, если вам не хватает навыков Силы в это время. Кроме этого, вы можете сначала взять отравленный клинок Нага Садоу на территории #7, ударить одного из них, пока он не будет отравлен, а потом продолжать дальше. Самый легкий путь, хотя и не слишком честный, — заставить их гонять за вами по комнате, потянуть за рычаг и пройти в следующую комнату, где вы можете безопасно разобраться с ними на расстоянии. Выбор за вами, конечно же. Когда они будут мертвы, вы можете пройти к рычагу в дальней стороне комнаты, который открывает дверь на территорию #5, но сначала проверьте человеческий скелет возле середины западной стены и возьмите один из самых мощных кристаллов для светомеча в игре, кристалл Солари. Это будет ваш единственный шанс найти его.

Также на скелете есть «дневник Шаэлы», часть длинной межпланетной истории о трех следователях и их отношениях. Дневники других двух компаньонов находятся в Ширакских Пещерах (#4) и на Кашииике, в Нижней темной долине (#8). Дневник в Ширакских пещерах принадлежит Дюрону, а тот, который на Кашииике — Гууну Хэну. Вместе они составляют эту «трилогию». Добавьте к этому пролог, который вы получите от джедая, охраняющего Анклав на Дантуине недалеко от «Черного Ястреба», и вы получите полную картину.

Когда все сделаете здесь, поверните рычаг, который управляет замком двери на территорию #5, и входите.

5) Колонны Льда и Огня:

В комнате стоят две колонны, в каждой из которых находится особая граната, одна сделанная из огня, а другая из льда. Вы можете взять обе, но только «особая холодная граната» имеет значение. С этим приобретением теперь вы можете пересечь бассейн с кислотой на территории #8, но вы, вероятно, можете получить мощный меч на территории #7 до того, как закончите этот тест. Это потребует решения еще одной загадки. К счастью, решение прямо здесь.

6) Компьютерный терминал и загадка с энергетическими столбами:

Как только вы сюда войдете, двери закроются, и вам не останется ничего, кроме как разгадать эту головоломку, похожую на старинные и хорошо известные «Ханойские башни». Используйте терминал, и он выдаст вам много указаний. Слева от вас стоят четыре столба, и вам нужно перенести все энергетические кольца на правый дальний столб. Конечно, есть соответствующие правила, и машина вам их объяснит. Когда вы благополучно перенесете все части, вы сможете войти на территорию #7. Вот наиболее быстрое решение:

1. Переместите систему с левого столба --> на средний столб
2. С левого --> на правый
3. Со среднего --> на правый
4. С левого --> на средний
5. С правого --> на левый
6. С правого --> на средний
7. С левого --> на средний
8. С левого --> на правый
9. Со среднего --> на правый
10. Со среднего --> на левый
11. С правого --> на левый
12. Со среднего --> на правый
13. С левого --> на средний
14. С левого --> на правый
15. Со среднего --> на правый

Когда они все будут на месте (на дальнем правом столбе), откройте дверь и продолжайте. Берегитесь нескольких рэйдов (как описано на территории #2) и мины впереди.

7) Памятник Нага Садоу:

Внутри памятника находится превосходный отравленный клинок Нага Садоу. Также обыщите человеческий скелет на земле, там есть некоторые полезные средние предметы. После этого пройдите к территории #8 и бассейну с кислотой.

8) Бассейн с кислотой:

Когда вы подойдете к бассейну с кислотой, появится диалоговый экран и спросит, что бы вы хотели сделать. Если у вас есть обе гранаты с территории #5, выберите бросить в бассейн особую ледяную гранату. После этого поверхность замерзнет, и вы сможете безопасно перейти территорию. Конечно, если бросите огненную гранату, приготовьтесь к худшему. Проходите к территории #9, но остерегайтесь несколько рейдов, как объяснено на территории #2.

9) Звездная Карта Коррибана и светомеч ситхов:

Когда вы сюда придете, Звездная Карта откроется, и вы получите невероятное количество опыта в 250хр. В Статусе Ситха позади Звездной Карты находится ситхский светомеч. Теперь время подлечиться и проследовать на территорию #10, обратно к бассейну с кислотой для последней схватки, где ждут Утар и Ютура.

10) Утар и Ютура:

В зависимости от того, что вы делали в Академии Ситхов в отношении двойной игры и отравления, у вас будет несколько разных вариантов и сценариев. А именно: вы можете драться с Утаром и Ютурой по отдельности, или можете драться с ними обоими одновременно. Есть еще небольшая вариация. Если вы примете сторону Ютуры и сначала сразитесь с Утаром, у вас будет возможность отпустить Ютуру (после того, как она сдастся) за очки Светлой стороны. Также это шанс сохранить Академию Ситхов мирно настроенной к вам. (Это можно сделать и приняв сторону Утара, если вы рассказали ему о планах Ютуры и не отравляли его потом, либо если вы были на «Левиафане», и тогда вы сможете рассказать ему, что узнали там...) Больше всего опыта и награды вы получите, если сразитесь с ними обоими, так как в этом случае вы можете обыскать их останки и получить много вещей и кредитов. Утар может оказаться очень силен, поэтому лучше всего будет, если вы нанесете удар первым с помощью навыков Силы.

Когда вы первый раз поговорите с Утаром во время последнего разговора, вам нужно будет сделать выбор. Вот сценарии:

«Я с вами, Утар»

Вы выбрали сторону Утара. Кроме того, что вы получите очки Темной стороны, вам придется сначала убить Ютуру, а потом разобраться с Утаром. В зависимости от того, как вы вели двойную игру, если вы решили отравить Ютуру, Утар предоставит вам возможность (или две) расстаться мирно. Если вы пошли против него, он нападет на вас, и вы получите 840хр плюс то, что будет на их останках после битвы (описано в конце). Если вы расстались мирно, и он, и все в академии, когда вы войдете туда, разумеется, на вас не нападут.

«Я с тобой, Ютура»

Вы играете напрямик, но по-прежнему на стороне ситха. Сначала вы оба атакуете Утара. Когда он будет мертв, Ютура не позволит вам уйти без битвы. Когда силы ее будут на исходе, она сдастся и предоставит вам последний шанс для диалога. Если вы позволите ей уйти, вы получите очки Светлой стороны, но останетесь без трофеев. Академия Ситхов также предоставит вам безопасный проход. Если вы отпустите ее и убедите оставить путь Ситхов, вы получите очки Светлой стороны, и академия будет враждебна, когда вы туда вернетесь. В качестве бонуса, когда обратите ее к Свету, если вы можете после этого вернуться на Дантуин, вы можете найти Ютуру недалеко от Анклава Джедаев в северной стороне двора! Однако, если вы останетесь и атакуете ее, вы получите очки Темной стороны, но сможете собрать «добычу» с ее останков. Выбор за вами.

«Я выбираю... себя»

Отважная душа. Вы решили сразиться с ними обоими, но, к счастью, один из них, если не оба, были отравлены и стали значительно слабее, в зависимости от того, как вы играли в Академии. В этом варианте у вас будет трудная битва, если вы не нанесете первый удар с помощью навыков Силы. Это должно быть атакующее или обездвиживающее действие. Вы можете, конечно, использовать Силу Сопротивление или Иммуитет, так как они сделают то же самое, но в этот первый момент они будут уязвимы. В версии для Xbox вы получите 840хр, должны получить очки Светлой стороны, полагая, что вы не выбрали ни один из «темных» вариантов, и потом сможете обыскать оба их тела.

В версии для PC вы получите очки Темной стороны, обратите внимание на разницу.

«Вы оба подлецы»

Вы получите очки Светлой стороны за это «признание», и после этого будете вынуждены защищаться.

Что бы вы ни выбрали, вы, очевидно, будете обыскивать их трупы. У Утара есть 3000 кредитов, интерфейс подавления безопасности и Синнагарский боевой костюм. У Ютуры — 1500 кредитов и некоторые предметы средней ценности. После того, как все сделаете, не забудьте подобрать кристалл Солари на территории #4 или отравленный клинок Нага Садоу, если еще этого не сделали. Выход, конечно же, на территории #1.

Когда вы вернетесь в Академию Ситхов, все будут враждебно настроены против вас, если только вы не отпустили Ютуру или не приняли сторону Утара, убедив его в том, что в вас есть нечто особенное. Когда вы войдете территория #13 Академии Ситхов будет кишеть учителями и учениками. Один из членов вашей команды будет с вами, а другой останется там, где раньше сидел Утар, в центральной комнате Академии на территории #8. Это может быть нелегко, так что будьте готовы.

Поздравляем. Если вы следовали этому прохождению, теперь вы получили свою пятую и последнюю Звездную Карту и готовы покорять Неизвестное! Просто активируйте Галактическую Карту на «Черном Ястребе», и вы увидите новую опцию.

Если еще нет, то все равно поздравляем, что добрались так далеко.

Левиафан - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Левиафан

Тюремный блок / Prison Block



1) ЛИФТ/Elevator:

К Командным отсекам/Command Deck (#1) (отмеченным "Bridge/Мостик"), Тюремный Блок/Prison Block #1 (этот отсек, отмеченный «Блок Клеток/Cell Block») и Ангар/Hangar (#1). Когда вы только прилетаете на Левиафан, ваша задача освободить остальную команду в Отсеке для Задержанных/Detention Area #14. Только после этого вы можете воспользоваться Лифтом/Elevator. Чтобы выполнить это вам надо открыть Тюремный Блок(или отсек для задержанных как вам угодно) с помощью компьютера #4, или с помощью карточки #10.

После освобождения команды приходите обратно к Лифту/Elevator и нажмите «Мостик/Bridge».

2) Начальная позиция Джухани:

Если вы выбрали Джухани когда спасли её, она начнёт прямо здесь. Она одна из самых лёгких персонажей чтобы пройти миссию, она как и не одна начинает со всеми пренюджностями (и со световыми меча тоже) но и имеет уникальную способность красться и другие способности чтобы воспользоваться во время миссии. Играть с ней как нечего делать. Только следите что она не крадется когда используете Detention Terminal/Тюремный Терминал #14.

3) Охранник Ситхов:

Этот солдат, зависит каким персонажем вы играете, может создать небольшую угрозу. Для примера, если вы играете ТЗ-М4 который начинает с #12 но имеет только то что вы ему дали, и если он безоружный когда вы начинаете, ему будет труднее пробраться через охранника. Для всех персонажей которые беззащитные бегите через него до #9 и открывайте ящик названный как «Riot equipment!», в котором лежит меч и бластер которые вам нужны. Джол начинает там-же но он может надеяться на свои джедайские силы/Force Powers чтобы взять большинство их от туда. Тем не менее это была бы хорошая идея пробежаться к #9 и если надо снарядить ваших персонажей.

У дохлого охранника есть ключ от Камер #5,6,7 и 8.

4) Техники и Комп/Technicians & Brid terminal:

Помимо Техников с которыми надо повозиться, это один из способов освобождения друзей. На конце комнаты в контейнере есть немного компьютерных шпильки/spikes. Вам потребуется очень много их чтобы открыть тюрьму, но есть очень лёгкий способ насчёт этого. К этому моменту надуюсь вы уже разделались с охранником #3. Вы можете использовать его ключ чтобы открыть камеру #7, и освободить Родианца внутри. Он даст вам штуку которая называется «ICE Breaker».

Вы можете использовать штуку чтобы воспользоваться всеми командами компа, даже если сказано что нужны шпильки. А так-же вы можете получить довольно много очков/хр за пробования всех команд и функций.

Другой путь к камерам друзей, это найти ящик в конце #10 и достать от туда карточку ситха. Проблема что в комнате куча охранников, и если ваш персонаж не умеет красться или плохо дерется, взламывание компа был бы самый лучший выбор.

5) Начальная позиция Джол:

Технически он начинает снаружи камеры, но по заставке/cut-scene он сначала внутри.

Наверное Джол самый лёгкий персонаж чтобы пройти Тюремный Блок/Prison Block. К этому моменту его силовые возможности/force powers очень сильны(если вы его развивали). Естественно с начала у него нету оружия. Как мы уже говорили его можно найти в ящике #9 называется как «Riot Equipment», в унтуре лежит длинный и короткий меч а так же и пара бластеров. Дайте ему то что лучше. Наверное ему придется пробежать через охранника #3 но если вы поймаете его на северном конце то он и не увидит что вы бежите к #9.

6) Начальная позиция Миссии:

После того как вы разглядели её со всех сторон открываем клетку, Миссия начнет без всего(кроме нижнего белья). И еще раз там есть ящик #9, берём пару бластов, а в контейнере есть ручной Stealth Field Generator/Генератор поля который дает вам крадучесть, берём. Сначала вы должны пробраться через охранника #3, это может показаться довольно рискованно без генератора. Но когда вы достали оружие все должно быть в порядке, даже если он стреляет в вас.

7) Родианский пленник:

Как только вы пройдете перед его клеткой, он попросит чтобы вы его освободили, и обещает дать за это награду. Эта награда один из путей к тюремным камерам (#14) вашей команды.

Есть несколько путей открыть клетку. Вы можете использовать взламывательное умение Миссии, или взять ключ у охранника #3...когда он здох. Открываем, выпускаем, и он даёт вам «ICE Breaker». Это даст вам возможность использовать все команды КОМПА #4 и так-же открывание Камер друзей.

8) Сумасшедшие Родианцы:

Для немного очков/хр,если ваш персонаж может драться, вы можете открыть вот эту камеру и подраться с 3 сумасшедшими ридианцами.

9) Вооружение:

Это место куда надо идти в первую очередь если у персонажа которым вы играете нечего нет.

Внутри ящика названного как «Riot Equipment» лежат-короткий и длинный меч,пара бластеров и еще немного нужных вещей.В контрбандном контейнере вы найдёте, Hair Triger для улучшения вещей, и ручной Stealth Field Generator если вы играете Миссией.Будьте уверены что она не крадется когда используете Комп терминал #14. А и еще там немного Pazaak карт.

10) Солдаты Ситхов и Passcard/карточка.

В ящике который находится на конце комнаты есть еще один путь пробраться к Тюремным камерам чтобы спасти Команду.Там находится Карточка/Passcard.Сначала убейте всех солдат внутри, или используйте умение крастись чтобы пробраться к ящику.Эти солдаты легче всех с которыми раньше сталкивались, наверное потому что вы не так хороши в вооружение, так что серьезной битвы здесь не будет.Джол, Кондериус,НК-47 и Джухани справятся с ними только так.

Миссия и ТЗ-М4 могут чуть повозиться но не чего особенного.Вы можете использовать карточку для двери #14, и затем использовать компьютер чтобы открыть камеры.Другой путь это использование Brig Terminal #4 чтоб открыть Тюремный Блок, говорилось в #4.

11) Тяжеловооруженный Солдат:

Так как Джухани начинает с оружием, этот тип будет появляться здесь если вы играете ей.Вы может прокрасться через него, но это может стоить убить его, учтите он самый сложный солдат в этом уровне.У него в останках есть Plasma Grenade/Плазменная граната.

12) Начальная позиция НК-47,ТЗ-М4.

Если вы выбрали НК-47, то начнёте маленькой битвой с одним из солдатов ситов.Если вы не готовы к бою или не знаете что делать я бы посоветовал снарядить себя «Advance Flame Thrower/Огнемёт» из «Droid Upgrades» контейнера, и бежать к #9 где НК-47 может вооружить себя.

Это означает что надо пробежать через охранника #3, огнемёт о нём позаботится.

Если вы выбрали ТЗ-М4 то вам придется потуже,надо отгадать пазл или вся ваша команда помрёт.Дроид будет работать над ТЗ и если вы проскальзнёте через его зашиту то вас убьют.

Появятся 3 пазла и если вы не отгадаете один то вам придется всё с начала.Вот ответы:

Пазл 1) 34, 21, 13, 8, 5...?

Ответ 3.

Пазл 2) 00, 11, 01...?

Ответ 10.

Пазл 3) 2, 3, 5, 7...?

Ответ 11.

После того как вы ответили, дроид взрывается (не ваш) и вы свободны! Если вы безоружны обшарьте комнату, и наципите Огнемёт чтобы зашишаться от солдат по пути к #9 за бластерами.

После выхода из комнаты удостоверьтесь что вы взяли всё из контейнера названного как «Droid Upgrades».Так же проверьте ящик.В правом заднем углу есть отключенный дроид можете включить его для получения очков/хр или для помощи, если нужно.

13) Начальная позиция Кодериуса:

Сразу обшарьте контейнер названный как «Patient Gear» там его персональные вещи(всё что вы ему дали до этого и оружие тоже).Это, вместе с его возможностью регенерации, даст больше чем достаточно силы чтобы справиться со всеми Ситхами на пути.В ящику вы найдёте «Retinal Combat Implant» и «Nerve Enhancement Package».

14) Тюремные камеры и Компьютерный терминал:

Единственный путь сюда это открывание двери с помощью карточки #10 или взламывание компа #4 с помощью которого открываем дверь.По подробней смотрите по номерам.

И опять же для тех у кого Xbox. Когда вы используете комп. Терминал #14 следите чтоб Джухани или Миссия не КРАЛАСЬ.Иначе всё полетит.

Когда вы готовы используйте Компьютерный Терминал и выпускаете вашу команду, смотрим заставку. После этого вы будете играть с Картом, Бастилой но и собой, начнете в Equipment Storage/Склад вещей #15.

15) Склад Вещей:

После освобождения вашей команды из #14 вы окажетесь здесь с Картом и Бастилой. Они двое уже одели свои вещи. Но все ваши «цапки» заложены в ящике на южной стене. В смежном ящике вы найдете хорошую сумму из 2000 кредитов. А на полу в ремне названного как «Bandoleer» лежит Мандалорское ружьё.

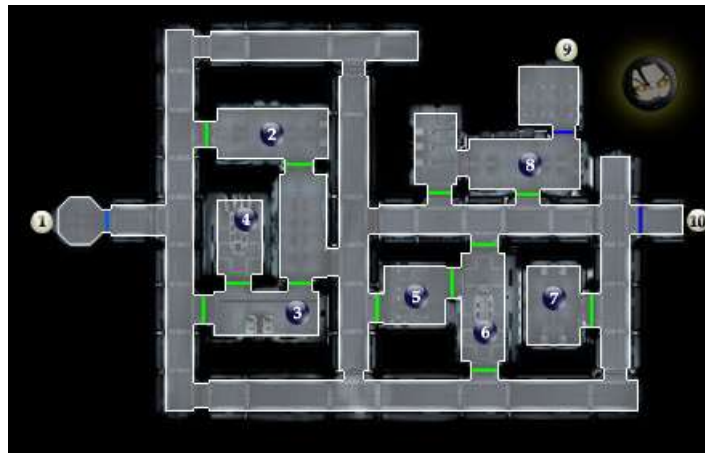
Наконец когда вы всех одели и спасли, пора идти на лифт #1 и выбрать «Bridge/Мостик». На самом деле он отвезёт вас к «Командным Отсекам/Command Deck», но другого выхода нет.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Левиафан Командный Отсек / Command Deck



1) Лифт/Elevator:

к Командным Отсекам #1, Тюремному Блоку(#1), и Ангар (#1). Как вы только туда прибудете коридоры будут заполнены Солдатами Ситхов. Но когда вы будете возвращаться, попозже, они уже будут заполнены Тёмными Джедаями и Гранадчиками, довольно много очков/хр но всё равно опасно.

Ваша главная задача в этом уровне-пробраться к «Мостику/Bridge», через #9 выход. Перед тем как это случится вы должны пробраться в оружейню и забрать Space Suit/Скафандры.

После возвращения с «Мостика» и открывания дверей Ангара:

Используйте Лифт и нажмите «Ангар» с помощью меню. Это будет ваша следующая цель.

2) Бараки и Датапад:

В этой комнате и в комнате рядом, находятся солдаты. Они не такие лёгкие каких вы видели в Тюремном Блоке до этого, так что приготовьтесь. Осмотрите ихние трупы, на одном из них находится Датапад, рассказывающий что Скафандры которые вам нужны находятся в Оружейной #5, эта ваша первая задача в этом уровне.

3) Военный Дроид и Части для Дроида:

Здесь вы будете сражаться с несколькими Дроидами, посмотрите в «Droid Upgrades» кантейнере там немного нужных улучшений, еще в ящике есть «Superior Targeting Computer». А так-же вы заметите большого Военного Дроида стоящего в углу комнаты, неработающего. Есть путь его завести, это надо сделать с помощью компа #4.

4) Компьютерная Панель:

Кроме обычных функций компьютера, это как камеры и тд., здесь вы можете активировать Военного Дроида в #3. Есть предупреждение и к лучшему. Если вы столкнётесь с Дроидом то у вас будет одна тяжёлая битва на руках: это не обычный дroid. Может это и самый трудный враг с исключением последнего. Для испытания, посмотрите как ваша команда с ним справится. Но смотрите он даст вам только 350хр и не каких частей, это так для испытания. Ну что готовы?

На ходу этого опционального боя, используйте силу Valor (поставте на себя все улучшающие препараты которые у вас есть), и всё что повышает вашу силу. И после этого вы скорее всего будите выдеть промах,промах, промах...почти всё время битвы, даже если вы используете меч Аджунта Пал/Ajunta Pall ,который к тому моменту должен быть у вас.Одно хорошее средство против Дроида это Droid Stun. Но вы можете использовать это или Бастилой или самим собой так как Джол и все остальные сидят в корабле и ждут вас.

5) Оружейня и Скафандры:

Это закрытая комната которую можно пробить или взломать.Внутри, вы найдёте множество разных вещей включая всегда нужные термические детонаторы из ящиков, также и наши Скафандры которые лежат в углу.После того как они у вас, вы сможете пройти на «Мостик» через #9. Берегитесь мин!

6) Компьютерная Панель:

Ещё одна из двух на этом уровне, где вы можете использовать различные функции на Коммандом Отсеке.Ну конечно ,теперь они вам не нужны но всё равно хорошо знать что она здесь.

7) Бараки:

Здесь нет ничего интересного кроме кучи солдат и немного вещичек.

8) Тёмные Джедаи Мастеры:

Здесь три их.Будьте готовы к битве. Для вас там не должно быть проблем, но если вы дадите им атаковать вас очень долго то могут быть.Старайтесь сфокусироваться на одном пока не убьёте а остальных отвлекать другим персонажем и тд..Они дадут вам вход к #9.

Незнаю как я это пропустил но в комнате стоит отключенный дроид. После того как все враги померли, думаю у него не будет проблем с этим! Шутки в сторону, лучше используйте его на обратном пути когда появятся более тяжёлые враги.

9) Выход:

к «Мостику» (#1),перед тем как войти проверьте что вы взяли Скафандры #5. Думаю их трудно пропустить если они вам нужны.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Левиафан
Мостик / Bridge



1)Выход:

к Коммандному Отсеку (#9).Ваша задача здесь это пробраться к #4, справиться с врагами и открыть ворота для вашего корабля используя Компьютерный терминал.

2) Воздушная пробка:

Если они еще не у вас, вам нужны Скафандры из оружейной в Командном Отсеке #5, перед тем как входить в Пробки/airlock. Когда они у вас просто откройте Двери и вы увидите очень красивую картину саруже Левиафана. Дальше просто идите до другой Воздушной Пробки, и вы окажетесь в комнате #3.

3) Битва с Ситхами:

В этой комнате 5 Элитных Солдат так что будьте готовы. Посмотрите ихние останки и контейнеры тоже, там есть немного нужных вещичек.

4) Мостик и Саул Карас:

Как только вы вошли на Мостик, начнётся заставка с Саулом. После этого вы будете драться с несколькими Элитными Солдатами, Двумя Тёмными Джедаями и с Саулом. Это не легко но если хорошо подготовится получится. Два солдата будут стоять по бокам двери как раз где вы стоите, так что пускай один из вас ими займётся. Это хороший момент потратить Детонатор даже два, особенно если вы взяли его ещё до этого в оружейной. Псылайте самого сильного персонажа на Саула (наверное себя). И постарайтесь выманить двух джедаев, а солдаты наверное подошли от детонаторов. Элитные будут кидаться детонаторами так что осторожней. На Саула хорошо действует сила так что не бойтесь её использовать на нём. Избавьтесь от джедаев как можно быстрее ото они мешают.

Когда битва закончена, Саул будет лежать на полу и позавёт к себе Карта. Если вы уговорите Карта не подходить к нему то получите (Очки светлой силы/LS), и Саул помрёт. После того как он умер осмотрите его останки- 3.7k кредитов, его пистолет и ужасно эффективный Verpine Prototype Shield, самый лучший щит в игре. Пистолет Саула назван как и все но в нём есть разница.

Теперь время использовать панель рядом где лежит Саул, чтобы открыть док и улить на корабле с Левиафана. Ещё вам нужна панель чтобы открыть закрывшийся выход #5. Когда вы будете использовать панель вы увидите трёх Гранадчиков направляющихся к вам, замочите их и идите к выходу #5.

5) Выход:

к Командным Отсекам (#10). Эта дверь будет закрытой пока вы не откроете её с помощью панели на Мостике около мертвого Саула. Когда вы возвратитесь к Командным отсекам, опасайтесь пар Джедаев и Гранадчиков. Для хороших «хр» и вещичек разделайтесь с ними всеми. Ваша задача здесь это добраться до Лифта и направлться вниз к Ангару.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Левиафан Ангар / Hangar



1) Лифт:

к Командному Отсеку (#1), Тюремному Блоку (#1), и Ангар #1 (пряма здесь). Ваша задача пробраться к кораблю #7, но для вас тут есть сюрпризы.

2) Солдаты:

Здесь встретите горстку Солдат. Не чего особенного но всегда лучше знать что они тут.

3) Тёмные джедаи:

Один мастер и два обычных Джедаев в этой комнате, и они любят поиграть с силой так что осторожней.

4) Комната Контроля:

Здесь большая комната, с видом на доки и с Ястребом на одном конце. Если вы посмотрите из окна можно увидеть вход туда, мы не будем от туда входить, но всё же красиво. А, ну да, здесь ещё торчат солдаты. Мочим их, обыскиваем трупы и контейнеры тоже, везде одни и те же штуки но всё равно не мешают.

5) Малак:

Ваша первая встреча с ним не так ли? Он встретит вас на этом месте, и после нескольких слов (которые я не буду пересказывать), он заморозит всех кроме вас. и вы будите сражаться в одиночку. Он всё время кидается силой. Вы можете ответить так же силой, или драться на мечах.

Убивать его до конца не надо, но вам придётся добить 60%, и после этого он бежит в переднюю центральную дверь #6. Другие останутся заморожены а вам придётся его догнать.

6) Второе пришествие Малака:

Дверей там много. Но пробраться к центру вы сможете только через восточную дверь, и приготовьтесь встретиться с Малаком второй раз. Можете бить его той же тактикой, (если она работает) опять же не до конца убивая, прибегает Бастила и говорит что она сможет удержать его, чтоб вы добрались к Ястребу. Пути обратно нет так что вам придётся согласится и бежать с Картом в #7.

После встречи с командой вам придётся отбиться от истребителей на Туррели. А потом вы будите лететь к той планете которую вы выбрали перед попаданием на Левиафан, а если выбрали Дантуин то полетите к планете где осталась Звёздная Карта. Вы почти готовы к встрече с неожиданным. Ещё чуть-чуть.

Неизвестный мир - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Неизвестный мир
Центральный пляж / Central Beach



1) ВЫХОД:

к Черному Ястребу (#1). Не плохое место чтобы разобраться что-куда. Тут красивый и экзотичный вид. Здесь есть несколько вещей известных вам раньше. В воде вы найдёте ящичек с однообразными вещичками, но ваша первая встреча #2. Следуйте по песчаным тропкам, и вы не пропустите.

Ваша задача: пробраться к Древнему Храму, посмотрите ролик и всё поймите. Помогут вам в этом одно из двух поселений, которых вы встретите по пути. Ваша вторая задача, найти нужные детали корабля чтобы починить стабилизаторы на борту Ястреба.

Если у вас ещё остались эти надоедливые «ГИЗКИ» на борту корабля, то вы увидите что им нравятся здешние места. ;)

2) Встреча с Раката:

Как только вы пройдёте чуть дальше по тропе, вас атакует пять воинов раката. Они не лучше обычного воина Ситха, так что не волнуйтесь. После того как враг повержен к вам выйдут два прячущихся «dugos» и поблагодарят вас за спасение. Ваш выбор что вы им скажите, вы можете узнать немного информации о планете, если пожелаете... и узнать о Мандолорцах/Mandalorians во внешней области Храма (это соответствует к квесту по-позже).

3) Встреча с Раката:

Опять они. Теперь вы будите сражаться с шестерыми и один из них Элитный воин. Любая из ваших массовых сил/force хорошо на них подействует. Как только вы засеяли песок их трупами, вы больше не встретите раката на Центральном пляже.

4) ВЫХОД:

к Северному Пляжу (#1). Не обязательно сразу идти сюда, вы можете пойти любыми путями как захотите.

5) Вид:

Правда захватывающий вид. Для игры, я не когда не видел настолько красивое место как это.

6) ВЫХОД:

к Внешнему Храму (#1), остерегайтесь Диких Ранкоров в этой области.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — [Неизвестный мир](#)
[Северный пляж / North Beach](#)



1) Выход:

к Центральному Пляжу (#4). Пселение Раката находится на #3 и вы скоро туда направитесь, в конце концов.

2) Встреча с раката:

Как только вы подайдёте, к вам на встречу подайдут толпа воинов поселения и молодые ранкоры, и пригласят вас встретится с «Одним/The One» в нутри поселения. Вы можете потрудится и заволить всю группу, но вы получите больше хр если вы примите приглашение.

Они отведут вас прямо к «Одному» без задержек (#1).

После возвращения из поселения, если вы ещё в мире с ними, обязательно поговорите с Лидером Гарном (#4) рядом с пляжем за квест с очень хорошей наградой.

После того как вы побывали в поселение Элдер:

Если вы побывали в поселение Элдер на Южном пляже и решили быть на их стороне, то вы опять встретите эту большую группу, но уже как врагов. Сдесь будет большая битва против четырёх ранкоров и кучи Элитных раката. Но с хорошими приёмами силы они большой проблемы вам не окажут. Если вы за Элдер то и в поселение зайдёте тоже.

3) ВЫХОД:

к Поселению Раката (#5). Если вы согласились встретится с Одним когда были на (#2), то вы будите отведены прямо к нему, и возвращайтесь через эту дверь.

4) Гарн:

На пути обратно из Поселения Раката, полагаясь что вы ещё союзники с ними, поговорите с Гарном для квеста в котором надо очистить Внешний храм от Мандолорцев/Mandolorians. Вы найдёте их во Внешнем Храме (#3). Давольно тяжоленькая битва если не использовать силу, а вам надо принести Голову ихнего Капитана Гарну за награду.

Перед тем как идти к Элдерам, покончите с этим квестом и приходите сюда-же за наградой. Если вы сначала пойдёте к Элдер и заключите мир с ними, то все Раката станут вашими врагами и вы не сможете выполнить квест.

После того как у вас башка Капитана:

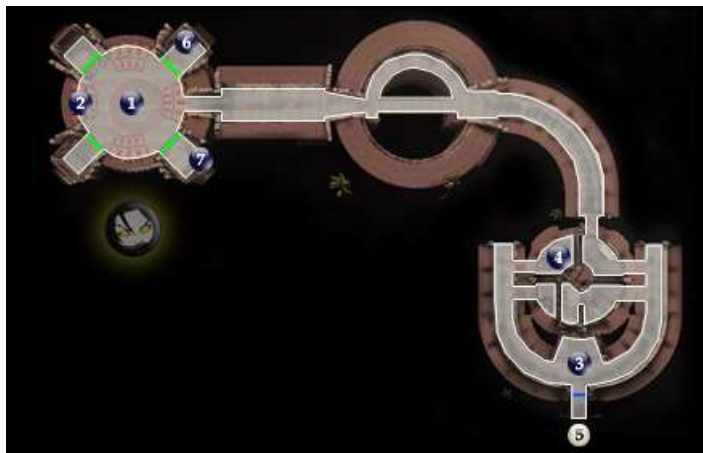
Принесите её обратно к Гарну, и взамен 1000 хр, он откроет ящик с класными штучками которые делают этот квест одним из лучших в игре. Вы найдёте не плохую броньку, Varpine Zal Alloy Mesh, и класные 6 Термических Детонаторов, лучший шит в игре, Varpine Prototype Shield, 2 мощные Плазма Мины, и ещё...

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Неизвестный мир Поселение Раката / Rakatan Settlement



1) Один/The One:

Пологаясь на то что вы приняли приглашение на Северном Пляже (#2) и вы ещё не враги с Раката, то они отведут вас к Одному.

После объяснения ему что вы не тот Реван, он попросит вас поути в поселение Элдер и принести от туда Древний том, как вы обещали когда были здесь раньше. Взамен он поможет пробраться в Храм. Если вы играете за Свет то перед тем как резать Элдеров вы может хотели бы узнать кто они. Используйте все сторочки в разговоре кроме «Забуть это/Forget it...», потом можете сказать что вы достаните «Том» без боязни DS points (очки тёмной стороны), можете наврать или сказать правду, не имеет разницы. Том находится у Хранителя Орсаа (#4) в Поселение Элдер.

Другой выбор взбесится или сказать «forget it». Это разозлит их всех против тебя. Один откроет клетки с четырьмя ограмными ранкорами. Неплохая битва, вам придётся в ней участвовать... но зато вам дадут больше если вы сделаете это потом. Уйдите с миром, если хотите больше XP и вещей попозже.

После вашего разговора с Одним вы получите 1000 XP. Когда вы доберётесь до Поселения Элдер у Южного Пляжа, у вас будет выбор установить мир с ними или сразиться, взять том и отнести к Одному. Светлая сторона — это

союзничать с Элдер, которые пошлют вас на миссию сюда к Раката (которые уже будут врагами для вас), и искать помощь пробраться в Храм у них.

И наконец Чёрная Сторона — это зарубить их всех своим световым и забрать Том, для Одного.

После разговора с Элдер или если вы Враги с Раката:

Если вы уже враги или пришли с миссией от Элдер для освобождения пленника (#6), вам придётся сразиться с Одним. Он откроет четыре клетки из которых полезут четыре Ранкора. Один сильный, но слаб к силам/force powers. Сначала разделайтесь с Ранкорами, а потом с ним.

Когда всё окончится, если вы пришли с квестом Элдеров, вы получите 1000 XP за квест, плюс ещё XP за его смерть. У Одного есть крутой вибромеч, он просто назван «вибромеч» но мы назовём его «Вибромеч Одного». Если вы пришли к нему как враги сразу, и вы ещё не знаете о пленнике, вы всё равно можете его спасти (#6). Если вы ещё не сделали это, то обязательно проверьте все ящики и контейнеры (#2). Теперь спасите пленника (#6), и возьмите деталь для каробля (#7).

Если вы принесли древний том:

Если вы проходите этот квест за Тёмную сторону, и перерезали Элдер в поисках тома (#4), принесите его обратно за 3000 XP и он поможет вам пробраться в Храм. Когда вы готовы, вы должны сначала договориться что пойдёте одни. У вас нет выбора. Потом вам надо встретить их у [Внешнего Храма \(#5\)](#) для ритуала чтобы открыть энергошит.

2) Ящики, контейнеры:

Обыщите все ящички и контейнеры в этом месте, к большой возможности найти много классных вещей. Не пропустите.

3) Любопытный Лео:

Вот ваш шанс побыть Оби Ваном. Вы можете поучить Лео в нескольких о нескольких путях силы (если вы еще не враги), и он стремящийся к знаниям, но тут всего чуть-чуть диалога.

4) Гарши:

Хорошая возможность заработать хр если вы друзья с Ракат. Поговорите с Гарши, начиная с спрашивания истории ихнего народа. Спрашивайте его обо всем и вы получите как минимум 1600 XP за слушание.

5) Выход:

к [Южному Пляжу \(#3\)](#). Перед тем как уходить не забудьте проверить все ящики и контейнеры.

6) Пленник:

Это Элдер пойманный и посаженный в клетку Ранкора, единственный путь его освободить это стать врагом с Раката. Скорее всего вы получите квест освободить его от Поселения Элдер (#2).

Если вы уже враги то Один (#1) откроет эти клетки и вы сможете освободить его после битвы.

Если вы пришли с квестом от Элдер, то после битвы с Одним вы получите 1000 хр за его освобождение.

7) Деталь Каробля:

Одна из двух нужных дуталей чтобы поченить Ястреб находится прямо здесь. Другая на [Южном Пляже \(#3\)](#). Вам надо найти только одну из них. Единственный путь взять эту — стать врагом с Раката или из за принятия мира с Элдер или по своей воле. Посмотрите «Replacement Ship Parts» квест для более инфо.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — [Неизвестный мир](#)
[Внешний Храм / Temple Exterior](#)



1) Выход:

к Центральному Пляжу (#6). Вы встретите Мандолорцев в (#3), и кучу Диких Ранкоров в этой местности.(#5)- приходите сюда когда вы готовы зайти в Храм (этого не случится если вы здесь впервые).

2) Остерегайтесь Ранкоров:

Ваша первая пара Ранкоров ждёт здесь, вы найдёте и больше по дороге. Они сильны, так- что лучше убивать их по одиночке чем сразу обоих. Ну и к лучшему, каждый из них стоит хорошего хр.

3) Засада Мандолорцев:

Главная задача убивать их, не смотря на хр, это принести голову их капитана к Гарну на Северном Пляже (#4), основываясь на том что вы ещё дружелюбны с Раката.

Эта часть квеста Гарна, как только вы подайдёте сюда на вас набросятся Мандалорцы со всех сторон. Капитан довольно силён, но как и многие враги в игре сильно слаб к Силам/Force powers. Используйте их и вы выиграете без проблем. Есть только одна проблема что вы окружены, будет немного не удобно. Каждый напарник должен быть в силах чтобы взять на себя пару Мандолорцев, так что у вас не будет проблем. У капитана вы найдёте его голову (естественно), и Mandalorian Assault Armor(Бронька). Принесите голову обратно (если у вас есть квест, если нет то ещё можете его получить) к Гарну, и вы получите одну из самых лучших наград из всей игры.

Как только получите головы сразу идите к Гарну, перез тем как пойти к Южному Пляж. Потому- что если вы заключит мир с Элдера то Гарн станет врагом и вы не сможете выполнить квест!!!

4) Выход:

к Южному Пляжу (#1). Поселение Элдера ждёт.

5) Ритуал:

После того как вы поговорили с Элдерами, и выполнили ихний квест, они согласятся открыть энергетический щит на время за которое вы можете проникнуть внутрь. Но если вы решили остаться с Раката то «The One/Один» и его помощник помогут вам пробраться. Когда вы готовы то они будут ждать здесь.

Уберите всех своих напарников, и поговорите в одиночку. После этого начнётся ритуал. Сначала вы должны согласится пойти в одиночку но как только ритуал начнётся двое ваших напарников прибегут и предупредят вас не идти одному. Скорее всего это будут Джол и Джухани, если они у вас есть. Потом вам надо будет уговорить ритуальцев чтобы взять остальных. Это не трудно.

Если вы будите требовать а не мирно рассуждать то получите (DS points/очки тёмной стороны).

Скоро вы и ваши напарники окажитесь в нутри Храма на Главном Этаже(#1).

6) Выход:

к Первому Этажу Храма (#1). Это и есть ваша задача на Неизвестном Мире. В нутрь храма можно зайти только с помощью одного из Поселения.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Неизвестный мир Южный пляж / South Beach



1) Выход:

к Внешнему Храму (#4). Ваша задача пробраться в Поселение Элдер и поговорить с councilors.

2) Опасность:

Как только вы пройдёте вперёд вы увидите Гизку подарвавшуюся на плазменной мине. Это предупреждение об опасности. Здесь их много, так что имейте побольше здоровья если не хотите подорваться. Мины могут нанести вам 72 или 36 повреждения, но вы довольно сильны чтобы пройти через них. Если у вас получится то можно подобрать мины, которые пригодятся вам в сражении попозже.

3) Детали Карбля:

Здесь лежит одна из двух нужных частей для починки Ястреба. Другая находится в поселении Раката (#7). Эта охраняется двумя плазма минами, которых полно вокруг. Вам надо найти только две части чтобы починить Ястреб. Посмотрите квест «Replacement Ship Parts» для более информации.

4) Ранкоры:

В честь вашего первого прибытия на Южный Пляж вас будут встречать два диких Ранкора.

5) Встреча с голограммой:

Как только вы ступите сюда, появится голограмма и спросит цель вашего прибытия. Скажите или «Я ищу Звёздную Кузню/I seek the Star Forge» или когда он спросит ты кто «Я Реван/I'am Reven» и он отведёт вас к главе поселения (#2). Если скажете не так, он активирует электрические лавушки и вы умрёте, лёгкий выбор.

6) Выход:

к Поселению Элдер (#1).

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Неизвестный мир Поселение Элдер / Elder Settlement



1) Выход:

к Южному Пляжу (#6). Ваша задача или покинуть поселение мирно с миссией от Главы поселения, или фтакавать и забрать древний Том для Раката у Хранителя Орса (#4). Не забудьте проверить все ящички и контейнеры в нутри посёлка, в них есть большое количество нужных вещей.

2) Глава Элдеров:

Вы придёте сюда как Реван увидеть этих канслеров. Один из них спросит о вас и зачем вы возвратились после долгого времени. Если вы хотите быть в мире с ними (светлая сторона), объясните им что вы изменились, и попросите их посудить вас по делам. Канслеры после этого дадут вам квест чтобы убедиться что вы изменились. Они хотят чтоб вы освободили пленника из Поселения Раката (#6). Чтобы это сделать вам надо убить самого «Одного». После того как вы поговорили с канслером, вы получите 1000хр. Чувствуйте себя спокойно, можете изучить поселение для квеста и немного хр.

Если вы пришли как враг:

Когда будите разговаривать с канслером выбирайте самые грубые выражения, и тогда они разозлятся. По осторожней канслеры могут быть похуже, чем другие. Короче вам надо пробраться в (#4) найти Хранителя Орсаа, убить и забрать «древний том» для «Одного» (#1) в Поселение Раката, и всё это для того чтоб зайти в Храм. Но если вы уже враги с Раката то вы не сможете быть врагами и с Элдер.

После свободы пленника:

Приходите обратно сюда к канслерам, и после обсуждения они согласятся помочь вам зайти в храм. Теперь вам нужно встретиться с ними у Внешнего Храма (#5) для ритуала. Вы должны согласится пойти в одиночку.

3) Исследователь Лиава:

Поговорите с Лиава за квест. Если вы спросите о его исследование, он скажет что ему нужна генетическая дата для того чтобы собрать пазл их рас, затеряных веками. Вы найдёте её в Катакомбах Храма (#5). Когда вы возвратитесь с датой вы получите 1000 XP как награда.

Если вы враги с Элдер:

Вы заметите трёх воинов Раката, сидящих в клетках. Они попросят чтобы вы их освободили. Убейте Лиава, возьмите ключи, и откройте клетки, они пообещают сказать «Одному» который должен вознаградить вас. Но если вы принесёте древний том पहले, то он даже не заикнётся на счёт этого.

4) Хранитель Орсаа:

Спросите Хранителя о истории Раката, и получите 500 хр. И не только если вы враги с Элдер то у него вам нужно забрать «древний том» для поселения Раката (#1), и послужит единственным путём пробраться в [Храм](#).

5) Комп Раката:

Зайдите в компьютер и появится голограмма. Скажите ей что вы понимаете её язык, и вы сможете задать лубые вопросы касающиеся Звёздной Кузни, Раката, и Храма. Это содержит кучу инфо. Не забудьте обыскать все ящички и контейнеры в этой комнате, так как они содержат много нужных вещей.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — **Неизвестный мир** **Главный этаж Храма / Temple Main Floor**



1) Выход:

к Внешнему Храму (#6). Сначала вам надо пробраться в Катакомбы с помощью (#15) чтобы открыть дверь (#2), потом пройдёте через выход (#14) на Вершину Храма чтоб попытаться отключить Планетарное Поле. Как вы увидите много комнат заполнено Тёмными Джедаями «Помошниками».

2) Громадная дверь и Часовые Дроиды:

Вы не пройдёте дверь переграждающую эту комнату пока вы не откроете её в Катакомбах Храма, с помощью выхода (#15). Внутри два Часовых Дроида с целью убить.

3) Компьютер:

Эта штука может помоч. У него есть много функций, отключение турелей и дроидов, что-то типа того, для XP.

4) Ситхи:

Пока вы будите здесь проходить на вас нападут «Помошники/Acolyte» и Военный Дроид... несмотря на уже тамошнюю пару дроидов в коридоре. Но это не страшно.

5) Контейнеры:

Обыщите цилиндры, там находятся давольно нужные Аптечки.

6) Компьютер:

Еще один комп с которым можно отключить дроидов и туррели, или поглазеть в камеры.

7) Корridor Обелиска:

Длинный корridor с туррелями выстроенными вдоль стен уже ничего не представляет, но это было место где Бастила была пленнена Малаком, в прошлой заставке.

8) Сломанный Дроид и Улучшения для Дроида:

Ваша команда должна быть способна справиться со всеми опасностями в Храме, но если хотите заработать XP, можете активировать дроида. Не забудьте проверить два закрытых железных ящика в этой комнате в которых лежат апгрейды для дроида.

9) Мины и Кристал:

Охраняя «пиллар» в одном углу лежат две фраг-мины. Вам надо иметь 20 или больше осведомлённости чтобы заметить их. Как только вы убрали мины берите кристал «пиллар», с которым можно класно улучшить свой Световой меч.

10) Компьютер:

Вот ещё один из таких-же компов, если хотите заработать немного XP.

11) Встреча с Тёмными Джедаями:

Как только вы войдёте в эту комнату то навстречу вам будут стоять два Тёмных Джедая, они атакуют вас после короткого диалога. Как только они повержены, Мастер Ситх откроет дверь #12 и атакует вас. Если нет то вы найдёте его там. Смотрите #12 для более инфо.

12) Мастер Ситх:

Когда вы убьёте двух джедаев в #11, он выйдет варча сколько лет он потратил на тренировку, и атакует. Если нет то он будет в своей комнате и проварчит тоже самое. Он не лёгок так что не жалей своих force powers. Зачем с ними встречаться? Они охраняют Оружейню (с верстаком) #13. Общайте их остатки, четыре световых меча, Одежда Мастера Тёмного Джедая, две ситские Перчатки и неплохой Кристал Упари/Upari Crystal, можно улучшить на верстаке #13.

13) Оружейня и Верстак:

Ищите где улучшить меч кристалами которые вы нашли? В этой закрытой комнате находится верстак. И не только он да ещё куча всякой всячины в ящика и контейнерах. В одном лежат пять видов гранад. В другом — лучший щит в игре, Verpine Prototype Shield. Сейчас идите к #14 и в конечном счёту к выходу в Катакомбы #15.

14) Дроиды:

По пути в Катакомбы вам встретятся два Дроида с тяжёлыми щитами. Можете использовать вибромечи или одну из сил Джола как Stun (если возможно), это вам поможет. Когда битва окончена общайте ящик в комнате для 5к кредитов, пары Аптечек и два Красных Кристала.

15) Выход:

к Катакомбам Храма (#1). Внутри есть компьютер, который нужно использовать чтобы пробраться на Вершину Храма.

16) Выход:

к Вершине Храма (#1). После входа в Катакомбы через выход #15, и использования компьютера, вы сможете пройти на Вершину через этот выход, где вы сможете отключить планетарное поле.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — Неизвестный мир Катакомбы Храма / Temple Catacombs



1) Выход:

к Главному Этажу Храма (#15). Вам надо пробраться к #5 и использовать компьютер, чтобы открыть вход на Вершину Храма.

2) Часовые Дроиды:

Пара дроидов атакует вас как только вы войдёте, они не составят вам проблем.

3) Всячина:

Слева от входа будут лежать две фраг мины охраняющих класный кристал для улучшений. Вам надо иметь 20 или более осведомительности чтобы заметить их. С права будет ящик в котором лежит датапад, который поможет пройти головоломку в #4. Соответствующая информация на нём: « пройдите плитки в форме «Н»."

4) Головоломка из Плиток:

Когда войдёте в эту комнату переключите одного из вашего персонажа в режим соло. На полу огромный пазл из квадратов, квадрат который ближе ко входу- наступите и все квадраты опять станут какими были(чтобы начать заново). Можите наступать когда хотите.(я его буду называть «reset»)

Просто надо пройти форму «Н».Сначала пройдите правую сторону «Н» (нет разницы с какой стороны начинать), потом назад вниз к центру, потом два квадрата в лево, потом в низ левой стороны «Н», и потом обратно в верх левой стороны «Н». Не считайте «Reset» квадрат как часть «Н». Вы только можите пройти по одному квадрату один раз. Если вы нечаяно зацепили его дважды вам надо начинать заново.Вот как всё надо делать:

1. Квадрат который ближе к входу это «reset». Нажмите на него чтобы начать пазл, пока вы будите идти по правой стороне. Вам не надо использовать «Reset» квадрат, только если вы правалили.
2. Проидите правую сторону «Н» до конца и не останавливайтесь. Сойдите с пазла и не чего не касайтесь.
3. Обойдите пазл к его правой стороне, не чего не касаясь, и остановитесь как только вы окажитесь у центрального квадрата этого ряда. И идите на прямую по серединному ряду и не останавливайтесь. Сойдите с пазла и остановитесь.
4. Теперь пройдите вокруг к лувому нижнему квадрату, и остановитесь как только вы смотрите в его сторону, но не наступайте. Пройдите по прямой до конца, и как только вы каснётесь последнего квадрата, дверь откроется. Если нет то наверника вы тронули один из квадратов дважды. Идите к «reset» и пройдите всё заново.

Выйдите из режима соло, и входите в комнату #5.

Другой способ это с числами. Числа 1,2 и 3 пускай будут верхние квадраты которые ближе к закрытой двери, с лева на право. Под ними 4,5 и 6, в ряду по середине, тоже с лева на право. И в нижнем ряду 7,8 и 9. Вот последовательность по которой вы должны пройти: 9, 6, 3, 6, 5, 4, 7, 4, 1 и дверь откроется. Запомните на каждый квадрат наступать можно только один раз.

5) Компьютер Раката:

Вы можете использовать компьютер для некоторых функций. Одна из них это закончить квест Лиава из поселения Элдер (#3). Если у вас есть квест, спросите компьютер о датападе. Он даст вам датапад, вы должны отнести его перед тем как улетите. Как только вы всё зделали с терминалом, вы получите 500хр за квест.

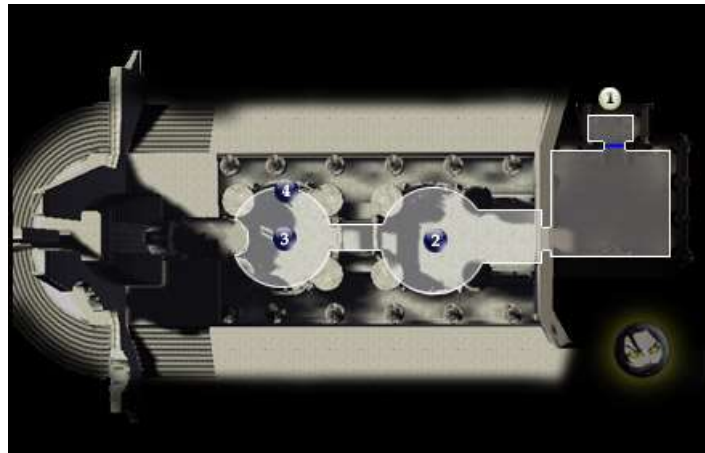
Главная задача использования этого компьютера для открытия двери, чтобы пройти на Вершину Храма. Спросите компьютер о планетарном поле и как его отключить, и потом как найти вход к Вершине. Он откроет большую дверь на Главном Этаже Храма (#2) чтоб вы могли пройти. Теперь вы можете идти обратно к той двери которая открылась (#16) чтобы пройти на Вершину, куда вам и надо.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — [Неизвестный мир](#)
[Вершина Храма / Temple Summit](#)



1) Выход:

к Главному Этаж Храма (#16). Ваша задача пробраться к компьютеру #4 и отключить планетарное поле, но вам предстоит встреча по пути.

2) Момент Правды:

Сейчас вы должны решить судьбу галактика в одиночку, и окончание игры зависит от решения которое вы примите. Бастила Шан уже стоит и ждёт вас. Как только вы подыдете она начнёт разговор. У вас есть много возможностей получить (LS points/очки светлой стороны) и (DS points/ очки тёмной стороны) в диалоге с ней, и вы наверное знаете какой из них какой. Если вы попытаетесь спасти её от тьмы, вы получите LS points, а если сами падёте на тёмную сторону то конечно получите DS points.

После первой части разговора вы начнёте драться с неё, и она любит использовать силы/force powers. Вы можете использовать Force Resistance чтобы уменьшить урон наносимый ей. Когда вы отняли пол жизни она оттолкнёт вас силой и вы отлетите. И начнётся раунд два, и здесь вам придётся сделать выбор от которого зависит конец игры и будущее галактики.

Если хотите быть за свет:

Скажите Бастиле что теперь вы используете силы Света, что вы раньше ошибались, и что вы слуга Света. Она побежит к своему кораблю (#3), и улетит обратно к Звездной Кузне. Не сомневайтесь увидеть её ещё.

А теперь идите к #4 и используйте компьютер чтобы отключить «планетарное поле» и «энергетический щит храма». И теперь вы свободны идти назад к Ястребу, починить гипердрайв (если ещё не сделали), и лететь к Звездной Кузне. Но перед тем как улететь закончите квест Лиавы в Поселении Элдер (#3), если вы друзья с ними.

Когда вы придёте к Центральному Пляжу (#2), вся ваша команда будет стоять снаружи и хотящие всё узнать. Скажите что Бастила ушла на тёмную сторону, и старайтесь избежать DS points, спросите Джол можно ли её спасти. Потом скажите им что вы сможете и должны спасти её. Теперь заходите в Ястреб, почините гипердрайв (если надо), и летите в Звёздной Кузне!

Если хотите стать Лордом Тьмы:

Скажите Бастиле что вы новый тёмный лорд и что вы вместе будете править Галактикой. Джол и Джухани (если она у вас) удивятся и вам придётся их убить. Как бонус вы можете управлять Бастилой и попробовать её новые силы. После того как битва окончена и вы потеряли своих компаньонов, идите к компьютеру (#4) и отключите «планетарное поле» и «энергетический щит храма» чтоб вы могли вернуться через выход на Главном Этаже (#1), и пройти назад к Центральному Пляжу.

Вы заметите что вы как минимум на середине в свет/тьма измерителе, даже если вы были 100% света. Это большое изменение сил итд. Например у Бастилы уже совсем другие силы /force powers. Тёмные силы у неё будут все улучшены почти до конца но она потеряла почти все светлые силы.

Когда вы придёте на Центральный Пляж (#2), вся ваша команда будет стоять снаружи корабля, и жаждущая всё узнать. Они заметят что Джол и Джухани не хватает, и Бастила всё им объяснит. Теперь вам надо решить. Кандериус останется с вами, но Миссия и Карт конечно нет. Зулбар остаётся и дроиды тоже. Если вы разрешите Миссии уйти без боя то они с Картом покинут это место. Но если вы хотите быть настоящим злодеем, вы можете заставить Зулбара убить её. Единственный путь это сделать, только с помощью силы. По другому они будут драться на смерть. Зулбар может стать против вас на Кузне если вы заставили его убить Миссию.

Когда все на борту, почините гипердрайв (если надо), и летите к Звездной Кузне. Бастила опять будет членом Экипажа.

3) Корабль Бастилы:

Если вы выбрали Свет то Бастила улетит на нём обратно в Кузню, если тёмную то вы вдвоём пойдёте к Ястребу.

4) Компьютер Раката:

Отключите «планетарное поле» и «энергетический щит храма», потом возвращайтесь вниз к Главному Этажю когда готовы.

The Star Forge - Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

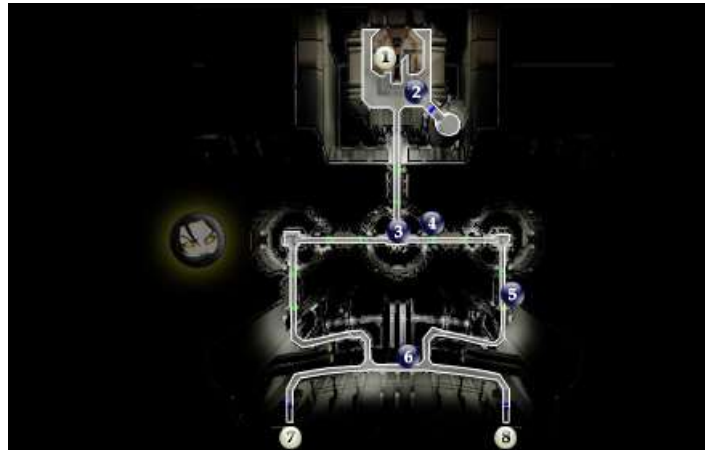
Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — The Star Forge

Палуба 1 / Deck 1



1) Выход:

к Черному ястребу (#1). Независимо от того играете ли вы за Тёмную или Светлую сторону, после того, как вы сойдёте с Черного ястреба, вы станете свидетелем битвы между Джедаями и Тёмными Джедаями. Вы можете атаковать Тёмных джедаев для очков опыта или просто продолжить путь к территории #3. Внимание! После того, как вы попадёте на территорию #3 вам придётся вернуться в Звёздную Кузницу. Теперь дороги до Черного ястреба не будет до самого конца.

А теперь ваш главный шаг. Вам необходимо пробраться к Палубе 2 через выходы в территории #7 или территории #8. Оба выхода ведут смыкаются в одном месте, т.к. большинство территории Звёздной Кузницы симметрично.

2) Битва Джедаев и грузоподъёмник:

Эта битва Джедаев с несколькими Тёмными Джедаями произойдёт как только вы сойдёте с трапа Черного ястреба. Вы можете помочь им или оставить их одних и последовать в территорию #3. Грузоподъёмник, как вы уже заметили, закрыт, поэтому вы можете проследовать только к территории #3.

3) Атака дроидов:

Вот тут и начинается настоящее веселье, если вы только, конечно, на этом остановитесь. Малак поручит группе из четырёх дроидов атаковать вас, плюс ещё несколько дроидов будут на подходе к Палубе 2. Они экипированы тяжёлой бронёй дроидов, но вам могут помочь Сила Бастилы или Сила Оглушения Дроидов Джоули. Вы также можете использовать свои мощные вибротечи, чтобы пробить их защиту.

После того, как вы расправитесь с дрoидами, вы можете выбрать либо восточный, либо западный путь. В этом прохождении описывается восточная дорога, но они идентичны. Дверь на севере теперь закрыта, и вам уже не удастся попасть в Черный ястреб из этой территории.

4) Взрыв и дроиды:

Когда вы подойдёте к этой двери (или к идентичной двери на западе), она взорвётся, нанесёт вам лёгкое повреждение и покажет за собой дроидов.

5) Атака дроидов:

После дроидов продолжайте путь к двери к территории #6. Хотя она не будет заперта, чтобы вы смогли попасть внутрь с этого направления, если вы обойдёте её с другой стороны, вы уже не сможете попасть обратно. Тоже самое происходит с противоположенного направления.

6) Стычка с Тёмными Джедаями:

После того, как вы проследуете на эту территорию, вы увидите трёх Тёмных Джедаев, сражающихся со Светлыми Джедаями. После победы, Тёмные Джедаи нападут на вас. Единственная польза от них — Кристалл Некстор, который вы найдёте у одного из них. Теперь вам следует проследовать к одному из двух выходов, ведущих к территории #7 или #8 — без разницы. Как только попадёте на Палубу 2, увидите два коридора, сходящихся в середине, с симметричными выходами

7) Выход:

на Палубу 2 (#1). Этот выход перекрыт двумя Тёмными Джедаями.

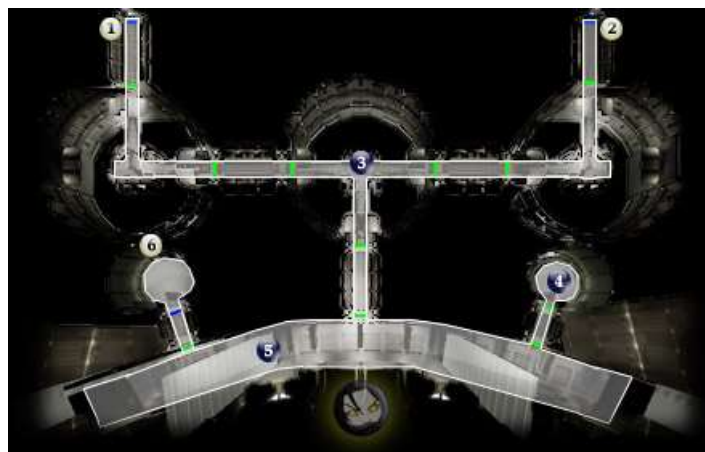
8) Выход:

на палубу 3 (#2). Этот выход перекрыт двумя Тёмными Джедаями.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)
04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — The Star Forge
Палуба 2 / Deck 2



1) Выход:

к Палубе 1 (#7). Впереди вы увидите Малака, обещающего приказать целой орде Тёмных Джедаев атаковать вас. И в этот момент вы всё это получите. Посмотрите #3 для деталей перед тем, как отправляться вниз. Вам необходимо пробраться к грузоподъёмнику #6, ведущему к Командному Центру.

2) Выход:

к Палубе 1 (#8). Впереди вы увидите Малака, обещающего приказать целой орде Тёмных Джедаев атаковать вас. И в этот момент вы всё это получите. Посмотрите #3 для деталей перед тем, как отправляться вниз. Вам необходимо пробраться к грузоподъёмнику #6, ведущему к Командному Центру.

3) Ярость в Звёздной Кузнице:

Эта метка на карте представляет чуть ли не весь уровень. Из всех ваших поединков с начала игры вплоть до конца Командного Центра, этот — наитруднейший. Всего существует несколько вариантов прохождения этого момента, но я сначала опишу что произойдёт в начале, а потом представлю вам три варианта дальнейших событий.

На нескольких территориях, после первой сцены на территориях #1 и #2, находятся несколько спрятанных точек по всех дороге к грузоподъёмнику на территории #6. Когда вы «наткнётесь» на них, будет происходить респаун войнов Ситов, Тёмных Джедаев, Дроидов и т.д. впереди вашей команды, и иногда, что очень важно, позади вас. Если вы попытаетесь пройти слишком быстро, чтобы сразу сразиться со всеми, вы будете легко захвачены. Именно поэтому

это вторая по сложности сцена в игре, где всё решает правильность ваших шагов и выбор правильного прохождения.

Вашей первой задачей будет проникнуть на территорию #4 и деактивировать (отключить) защитные туррели на территории #5. Абсолютно необходимо открыть дверь грузоподъёмника Командного Центра. Для этого вам необходимо их разрушить. Они должны быть уничтожены, чтобы открыть дверь грузоподъёмника. Далее, отправляйтесь к лифту на территории #6. Вам нужно иметь всю команду в сборе, что может быть достаточно трудным в этом уровне. Замечание для всех вариантов прохождения: если вы по каким-то причинам не сможете подключиться к компьютерному терминалу, открыть дверь лифта и т.д., это означает, что включён боевой режим. Используйте интерфейс игры, чтобы выйти из боевого режима, и повторите попытку заново. Вот все варианты прохождения:

Вариант #1, немного рискованный, зато быстрый и лёгкий:

Этот вариант может не понравиться как варианты 2 и 3, зато он быстрый и почти всегда работает (даже в РС-версии игры). Выберите вашего самого могущественного героя, желательно с Силой Сопротивления или Иммунитетом, и прокачанным до конца "Повышением скорости" - бегите как можно быстрее к территории #4, активируйте компьютерные терминалы в комнате, отключите защитные туррели, и снова бегите к лифту на территории #6. В течении всего времени, вы должны игнорировать членов вашей команды, скорее всего они просто погибнут и вы останетесь одни. Открыть дверь лифта без них вы не сможете, но, к счастью, если они погибли, они скоро восстановятся и сами отыщут дорогу к вам. Просто наберитесь терпения, и войдите в лифт, когда они покажутся. У вас ещё будет время их вылечить.

Вариант #2, рискованный и дольше по прохождению:

Этот вариант больше подходит для "тяжёлых форвардов". Не тратьте больше ни на что время, а медленно и решительно пробивайтесь вперёд, вынося на ходу всех попавшихся Ситов и Тёмных Джедаев. Выбирайте по очереди своих напарников и пробивайтесь к дальнему врагу. Когда попадёте на территорию #4, выберете кого-нибудь из своей команды и выйдете из боя, чтобы использовать компьютерный терминал, выключайте защитные туррели, и продолжайте двигаться к лифту, не оборачиваясь. После лифта у вас будет время отдохнуть, вылечить напарников перед тем, как открыть первую дверь в Командный Центр.

Вариант #3, немного рискованный и требует тщательного подхода:

Вы можете сначала не поверить, но у появляющихся врагов есть лимит. Как только увидите врага, попытайтесь стоять, где находитесь, не продвигаясь вперёд и не атакая первым до тех пор пока они не кончатся. Таким образом они будут нападать по несколько человек, небольшими группами, а не целой оравой. После того как прикончите одну группу, продвиньтесь чуть-чуть вперёд, чтобы вышла следующая. Конечно, это займёт некоторое время, зато это самый надёжный путь прохождения этого уровня. Вам снова необходимо попасть на территорию #4, добраться до компьютерного терминала, отключить защитные туррели на территории #5, и затем войти в лифт. Небольшое замечание. Вам может показаться, что враги никогда не закончатся, когда вы стоите на одной точке. Они закончатся, но вам потребуется много терпения, чтобы убедиться в этом.

4) Компьютерные терминалы, роботы Джедаев:

В этой комнате будет ваш первый решающий ход на Палубе 2. Нужно использовать несколько компьютерных терминалов. Заставьте членов вашей команды прекратить бой, нажав кнопку «В», и используйте компьютерные терминалы, чтобы деактивировать туррели на территории #5. Это необходимо, чтобы использовать лифт на территории #6.

После того как вы позаботились об этом, вы наверное заметили присутствие других опций в компьютере. Вы можете создать свои собственные роботы Джедаев. Если вы играете за Светлую Сторону, вы можете выбрать эту опцию, чтобы получить очень мощные Роботы Звёздной Кузницы. Однако, если вы играете за Тёмную Сторону вы получите Роботы Дарта Ревана. После того, как вы сделали себе роботы, вы можете взять их в специальном контейнере в восточной части комнаты. Не забудьте выйти из режима боя, чтобы смогли открыть контейнер. Немного слов о роботах, перед тем как вы их наденете. Только если у вас очень высокая Светлая или Тёмная сторона вы можете экипировать эти роботы.

Теперь двигайтесь дальше к лифту на территории #6.

5) Защитные туррели:

Чтобы использовать лифт на территории #6, необходимо отключить туррели, используя компьютерные терминалы на территории #4.

6) Лифт:

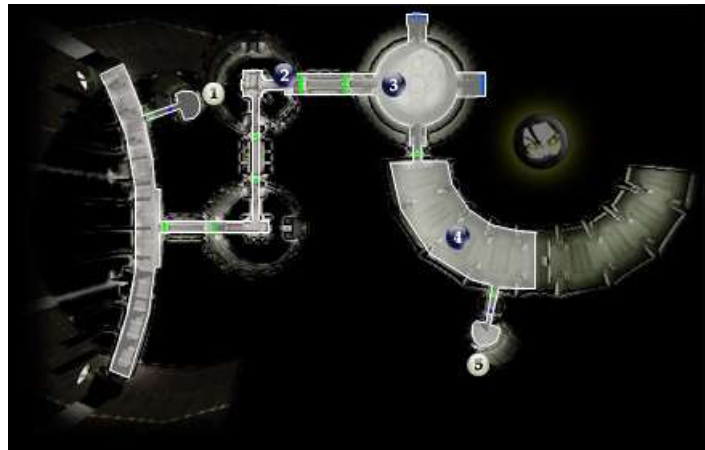
к Командному Центру (#1). Опять, если вы отключили туррели на территории #5, используя терминалы на территории #4, вы можете его использовать.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — The Star Forge Командный центр / Command Center



1) Лифт:

На [Палубу 2 \(№ 6\)](#). Когда лифт остановится в Командном Центре, у вас будет время, чтобы отдохнуть и, если нужно, подлечиться. Перед вами будет еще одна дверь, и как только вы сделаете шаг вперед, появятся вражеские силы.

К счастью, прохождение через Командный Центр не такое сложное как через Вторую Палубу. Хотя там встретится почти такое же количество врагов, ваш путь будет короче, вам только нужно будет дойти до сектора №2 и пройти через дверь. Легче сказать, чем сделать, не так ли?

Когда вы откроете первую дверь, вы увидите, что вас уже ждут войска и другие враги. Если вы это еще не сделали, то посмотрите на варианты решений, данные при описании Палубы 2 (№3). Но, если вы этого не сделали раньше, сейчас, вероятно, в этом нет необходимости. Самый легкий путь — это взять одного члена вашей команды, использовать Сопротивления Силы или Невосприимчивость вместе с Усилением Скорости и заставить игрока вашей команды бежать так быстро, насколько это возможно в сектор №2, где стоят три Темных Джедая, охраняя вход к №3. Когда с ними будет покончено, откройте дверь к №3 и забегайте внутрь.

Самое лучшее в этом решении при прохождении данного уровня — это то, что вам не нужно, чтобы ваша команда была с вами, когда вы проходите через дверь, при активации последней сцены они появятся автоматически. Конечно, варианты №2 и №3 одинаково возможны, хотя и отличаются по скорости... хотя вы, возможно, получите большее удовлетворение, используя именно их. В любом случае этот уровень работает также как и Палуба 2 — много врагов сзади и спереди, вам будет чем занять руки, если вы остановитесь и начнете сражаться. Они будут повержены, если вы будете играть осторожно и не будете торопиться. Сказано достаточно.

2) Встреча с Темными джедаями.

До того как вы достигните двери, вы встретитесь с тремя Темными джедаями, которые являются, в конечном счете, последней линией защиты до самого конца игры. Сразите их всех, откройте дверь к №3, пробегите через помещение и вы увидите еще одну завершающую сцену. См. в №3 варианты Света и Тьмы.

3) Бастила или Темный джедай:

Пока продолжается Звездный Десант пути Света и Тьмы мало отличаются.

Если вы - Слуга Света:

Вы встретите Бастилу. Вы с ней немного поговорите, и она заморозит других членов вашей команды перед битвой. Во время ваших многочисленных разговоров каждый раз, когда она устает, у вас есть шанс обратить ее на сторону Света. В любом случае, каким бы способом вы ее ни победите, игра останется прежней. Стараясь победить ее, каждый раз используйте Сопротивление Силы или Невосприимчивость, если они у вас имеются. Используйте также стимуляторы, если они у вас есть, и скорость. Затем атакуйте ее всем, что у вас есть. На самом деле с ней легко справиться, если вы достаточно защищены. Вы должны победить ее (хотя и не полностью), по крайней мере, три раза, и четыре раза, если вы не обратите ее на сторону Света. Но и то, и другое возможно.

Если вы хотите сохранить Бастилу, можете выбрать другие варианты разговора. Первый разговор не имеет значения, так как она все равно будет вас атаковать. Да и второй разговор позволит ей атаковать вас. Во время третьего разговора скажите ей, что темная сторона не сильнее, чем светлая, и что вы никогда не убьете ее. Посоветуйте ей отвергнуть темную сторону, а затем убедите ее встать на сторону джедаев. Скажите ей, что она сможет искупить свою вину, если поможет вам в борьбе с ситами, и что достаточно доверяете ей, чтобы остаться

незащищенным перед ее атакой. Скажите ей, что вы знаете, что она все еще служит светлой стороне, и что она сможет помочь Республике, используя свою Боевую Медитацию. После этого Бастила должна отвергнуть темную сторону и остаться в комнате, используя свою Боевую Медитацию, и убедит вас победить Малака.

Если же вы решаете выбрать романтический путь, скажите ей, что она вам «нравится». После этого заработаете от нее пощечину. Шучу. Скажите ей, что вы ее любите. Когда победите ее или обратите на светлую сторону, продолжайте свой путь в сектор №4.

Если вы следующий Темный Лорд:

Это будет легче, чем битва с Бастилой. Появятся три темных джедая и будут стараться вас разлучить. Это нелегкая битва, но не труднее, чем любые предыдущие битвы против темных джедаев. Используйте свои силы, и они не будут вам большим препятствием. Лучше всего, если вы заставите других членов вашей команды помочь вам. Когда победите, направляйтесь к южной двери в сектор №4.

4) Фальшивые дроиды:

Этот сектор пройти очень легко, но вы можете сделать это исключительно ради опыта. Когда вы подойдете к двери к №5 выхода на Платформу обозрения, появится Малак. Он закроет все двери и пошлет фальшивых дроидов атаковать вас. Все они обозначены буквами А, В, С, D, Е и F. По периметру комнаты вы обнаружите компьютерный терминалы А,В,С,D,Е,и F, а рядом с каждым из них «корзина для шипов», которые в этот момент будут пустыми.

За то время, что вы находились в Неизвестном мире, вы подобрали огромное количество шипов. Они пригодятся вам в этой комнате. Перед атакой любого дрoида бросьте свой Энергетический щит и подойдите к компьютерному терминалу по периметру комнаты. Не важно, с какой буквы вы начнете, но, возможно, вы захотите пройти по терминалу по порядку, тогда вы должны запомнить, к какому терминалу уже подходили. Убедитесь, что вы вне нападения, используя кнопку «В» и активируйте терминал, чтобы посмотреть, сколько у вас шипов. У вас по два выбора у каждого терминала, но только один из них реально поможет вам выполнить задачу избавления от дроидов.

Посмотрите, сколько шипов вам нужно, чтобы обезвредить генератор дроидов для этого терминала. Разделите общее число шипов, которые у вас есть, на шесть, так как в этом терминалов всего шесть, соответственно буквам, и вы должны обезвредить генератор на каждом из них. Если у вас достаточно шипов, просто подходите/подбегайте к каждому терминалу по кругу, не убивая вначале дроидов, и обезвреживайте каждый генератор. Как только вы это сделаете, дверь на Платформу обозрения откроется, и вы будете готовы к финальной битве.

Если у вас не хватает шипов, обходите комнату, отключая терминалы до тех пор, пока у вас не кончатся шипы. Теперь начинайте атаковать дроидов. За каждого убитого дрoида в корзине будет появляться одна компьютерный шип с той же буквой, что и дрoид, а вскоре у генератора появится и новый дрoид с такой же буквой. Когда у вас будет достаточно количество шипов, чтобы обезвредить еще один генератор, сделайте это, и дроидов станет меньше. Продолжайте убивать их, пока у вас не будет достаточного количества шипов для последнего генератора. Обезвредьте его, и дверь, через которую прошел Малак откроется для вас.

Есть и легкий путь. Я оставил его под конец, потому что это не совсем честно позволить вам игнорировать полностью эту комнату, а ведь цель описания этого прохождения иная. Его цель — не помочь вам завершить игру, а помочь вам в нее играть. Вместо того, чтобы атаковать дроидов и подходить к каждому терминалу, вы можете просто «толкнуть» дверь, через которую прошел Малак, чтобы ее открыть, и последовать за ним. Это легко. Когда вы готовы, идите через выход в сектор №5.

5) Выход:

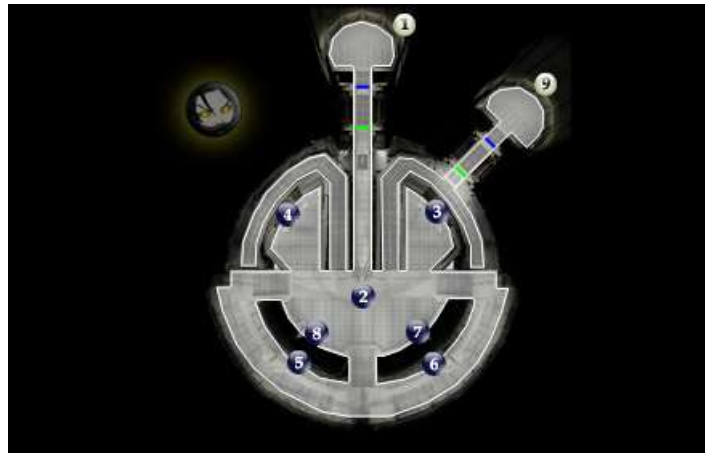
На [Платформу обозрения \(№1\)](#). У вас будет время отдохнуть и подлечиться перед последней битвой после того, как вы пройдете через дверь, но лучше сохранить игру перед отрыванием двери и прохождением через нее.

Полное прохождение Star Wars: Knights of the Old Republic

Автор: [Maksim Takoi](#)

04.01.2004 20:57

[Оглавление](#) — [The Star Forge](#)
[Платформа обозрения / Viewing Platform](#)



1) Выход:

к Командному центру (№5)

2) Дарт Малак:

Существует множество стратегий победить Дарта Малака. Возможно, вы захотите прочитать о них в разделе, специально посвященном Малаку, среди этих стратегий есть небольшие расхождения, но запомните: его не трудно победить, если вы готовы. Я дам вам несколько полезных советов и скажу, как победить его, неважно, какую стратегию вы выберете.

В каждом из пронумерованных секторов вокруг Платформы обозрения, от 3 до 8, находятся несколько камер с пленными джедаями. Сектора №3 и №4 — это сектора с двумя рядом расположенными камерами, отдельные числа представляют одну камеру, всего — восемь камер. Каждый раз, когда вы понижаете уровень жизни примерно до 50-75%, он будет выбегать из одной из этих камер и восстанавливать свою жизнь. Он будет делать это до тех пор, пока все камеры не будут использованы, в этот момент вы наконец-то сможете убить его на 100%, это и есть конец игры. Вот, в основном как это работает. Хотя есть еще несколько деталей.

Если вы играете за героя Темной стороны, скорее всего у вас будет Сила, которая принесет много разрушений... и Высасывание жизни поможет вам восстанавливать свою собственную жизнь. Даже у игроков Светлой стороны может быть Бросок Светового меча. Удивительно, но Подавление силы здесь тоже срабатывает (это имеет смысл, если вы задумаетесь об этом). После того, как лишите Малака энергии, так, что будут использовать камеры, вы сможете использовать Силу, чтобы убить оставшихся семь пленников джедаев (их можно опознать по вражескому красному цвету), таким образом вы сократите число восстановлений жизни Малаком, и сделаете более короткими длинные битвы с каждым джедаем. Любая Сила, которая наносит разрушения сработает также как и Подавление силы. Чтобы обнаружить, есть ли у вас сила, которая срабатывает, просто атакуйте одного из «красных» пленников джедаев (после того, как Малак возродится первый раз), и используйте вашу возможную силу. Если же вам придется сражаться с Малаком все девять раз..., не теряйте надежду, все еще возможно.

Наконец, я чувствую, что должен это здесь упомянуть, хотя большой разницы это не принесет. Ваши ответы в разговоре с Малаком могут приносить вам либо очки Светлой стороны, либо очки Темной стороны. А теперь о технике битвы.

Подсказки для поражения Малака — то, что можно делать все время:

- Используйте ваши стимуляторы. К этому времени у вас должно быть много стимуляторов (гиперстимуляторы лучше всего) и пакетов поддержки жизни, необходимых, когда ваша собственная жизнь с опасности. Во время каждого боя активируйте хотя бы один стимулятор или, если вам позволит время, даже больше. Используйте ваши стимуляторы выносливости вначале, так как это увеличит вашу конституцию и жизнеспособность. Все стимуляторы могут помочь. Вы можете использовать паузу на экране, чтобы щелкнуть по стимулятору или восстановить здоровье, только так вы сможете использовать их в своих действиях.
- Используйте ваши Щиты. Лучший щит в игре, Щит "Прототип Верпина" (A Verpine Prototype Shield) дает вам много свободы и защиты во время битвы с Малаком, но не ругайте его, так как он, конечно же, изнашивается через некоторое время. Даже если у вас есть один или более таких щитов, сохраните, по крайней мере один для поражения Малака после его последнего возрождения. Если у вас нет Верпина, используйте ваш следующий лучший щит. Используйте их все до тех пор. Пока они изнашиваются.
- Сохраните вашу Силу. Если вы собираетесь сбросить что-нибудь, пусть это будет Сопротивление или Неуязвимость, или, если это абсолютно необходимо, Лекарство. Но попытайтесь и используйте поддержку жизни/медицинские пакеты для лечения. Битва может быть очень долгой, особенно, если не сможете выманить пленников джедаев, используя разрушающие атаки Силы, и вы не захотите слишком быстро потерять энергию. Не позволяйте вашему здоровью опускаться до слишком низкого уровня. Используйте медицинские пакеты после сильных ударов Малака, сохраняя ваши пакеты Поддержки жизни до тех пор, пока они вам действительно не понадобятся.
- Постарайтесь использовать Неуязвимость силы в большей части битвы или, по крайней мере, Сохранение силы, если оно у вас есть. Каждая битва длится 60 секунд. Она понизится значительно при сопротивлении

Малакку, когда вы выбросите его световой меч или используете силы Темной стороны, это очень важно.

- Сохраняйтесь почаще во время битвы, используя многочисленные места для сохранения. Это важно, особенно если это длинная битва. Вы никогда не знаете, когда нанесет удачные удары, и если ваше последнее сохранение произойдет прямо перед этим, у вас будут проблемы.

Подсказка поражения Малакка — истощение жизнеспособности Малака:

Это первый самый легкий путь поражения Малакка: если у вас есть какая-нибудь разрушительная Сила, на пример, Сила молнии, Бросок светового меча или даже Подавление силы в этом уникальном случае, используйте одну из техник, описанных здесь, чтобы уменьшить энергию Малака до 50-75% в первый раз, так, чтобы он использовал пленного джедая для восстановления своей энергии.

После этого оставшиеся семь пленников станут красными, это означает, что вы можете считать их своими врагами. Отойдите от Малакка подальше, насколько это возможно (Скорость силы хорошо здесь срабатывает), найдите пленного, который все еще жив и попытайтесь использовать вашу Силу, чтобы убить его, до того, как Малак сможет использовать его. Так он истратит одну из своих девяти жизней. Когда все они будут использованы, используйте вашу Силу, чтобы победить Малакка раз и навсегда. Для игроков Темной стороны Высасывание жизни особенно полезно, так как убивает пленников и одновременно восстанавливает ваше здоровье.

Если вы сохранили несколько Термальных детонаторов, используйте их. Когда самое лучшее время? Когда он гонится за вами и остановится по какой-то причине, будь то попытка применить к вам Силу или бросить его световой меч. Используйте эту возможность для немедленного применения термального детонатора на нем и увидите, что это причинит не только большие разрушения, но отбросит его на землю на некоторое время. Вы можете сделать это столько раз сколько нужно, пока он либо умрет, либо будет нуждаться в восстановлении жизни. Это сработает со всеми гранатами, хотя ни одна из них не будет столь эффективна как TD..., за исключением, может быть, клеевой. Нам сказали, что клеевые гранаты срабатывают с Малаком каждый раз. Это может сработать очень хорошо в вашу пользу, возможно, до того, как вы бросите TD.

Если вы играете за игрока, который умеет расставлять мины и сохранил несколько мин, попытайтесь дистанцироваться от Малака и начните расставлять мины (смертельные, конечно, самые лучшие) на его пути к вам. Он пробежит по ним и потеряет большую часть своего здоровья, иногда ему придется использовать пленника. Это, возможно, одна из лучших тактик для джедая-советника или вора, владеющего искусством разрушения.

Когда Малак побежден, вы получите удовольствие от конца игры, лучшего во всех RPG. Мои поздравления!

3) Два пленных джедая:

Малак будет использовать одного из них, чтобы восстановить свое здоровье, когда оно понижается.

4) Два пленных джедая:

Малак будет использовать одного из них, чтобы восстановить свое здоровье, когда оно понижается.

5) Пленный джедай:

Малак будет использовать одного из них, чтобы восстановить свое здоровье, когда оно понижается.

6) Пленный джедай:

Малак будет использовать одного из них, чтобы восстановить свое здоровье, когда оно понижается.

7) Пленный джедай:

Малак будет использовать одного из них, чтобы восстановить свое здоровье, когда оно понижается.

8) Пленный джедай:

Малак будет использовать одного из них, чтобы восстановить свое здоровье, когда оно понижается.

9) ВЫХОД:

до конца вашей жизни. Этот выход будет закрыт во время вашей битвы с Малаком. В конце вы автоматически выйдете через эту дверь.