

## Полное прохождение SW KotOR II одним файлом

Быстрое перемещение по локациям:

- [Пролог / Prologue](#) ↓
- [Перагус / Peragus](#) ↓
- [Черный Ястреб / The Ebon Hawk](#) ↓
- [Телос / Telos](#) ↓
- [Дксун / Dxun](#) ↓
- [Ондерон / Onderon](#) ↓
- [Нар Шаддаа / Nar Shaddaa](#) ↓
- [Дантуин / Dantooine](#) ↓
- [Коррибан / Korriban](#) ↓
- [Развязка / Loose Ends](#) ↓
- [Конец игры / End Game](#) ↓

### Пролог - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

#### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Пролог

Дрейф «Черного Ястреба» / Ebon Hawk Adrift

Автор: [Maksim Takoi](#)

28.01.2005 23:57



Единственное примечание перед началом: так как в этой игре расположение предметов не фиксировано, как это было в КОТОРе, указать их точное место будет невозможно, так как в большинстве случаев они будут располагаться случайным образом. В прохождении, тем не менее, будут указываться все значимые предметы, которые расположены НЕ случайно. В любом случае, обыскивайте все корзины, ящики, трупы и прочие контейнеры. Найденные предметы вы можете либо разобрать (нововведение в КОТОР II) с помощью верстака или лаборатории на полезные компоненты, либо продать те, что вам не нужны, и быстро разбогатеть.

#### 1) Мостик:

Добро пожаловать в обучающий уровень КОТОР II. Это короткая миссия, которая будет чрезвычайно легкой для всех, особенно тех, кто знаком с первой игрой. Вы начнете в роли дроида ТЗ-М4, на мостике «Черного Ястреба», поврежденного и дрейфующего в космосе. Чтобы пропустить обучение, развернитесь на мостике на 180 градусов и активируйте консоль, но рекомендуется пройти его, чтобы вникнуть в историю и обзавестись несколькими из сотен предметов, которые вам еще попадутся.

После того, как вы «подготовили» гипердвигатель:

Также на Мостике находится Галактическая Карта, в виде панели на стене, на которой вы сможете выбирать пункты назначения, как только закончите данную миссию. Из вступительного ролика вы узнаете, что гипердвигатель в #8 поврежден, и когда его почините, просто активируйте Галактическую Карту и выберите [Перагус II – горнодобывающая колония Перагуса](#). Поздравляем, вы закончили обучение.

## 2) Центр связи:

Отведите Т3-М4 в помещение, откройте контейнер и используйте компьютерную отмычку, чтобы получить доступ к терминалу. Откройте дверь главного помещения и проследуйте к #3.

## 3) Главное помещение:

Обыщите территорию, мертвое тело (на нем будет «ключ от ящика»), сломанного дроида и ящик у стены. Вы научитесь разбивать ящики. Консоль пока не трогайте, потому что скоро к ней вернетесь.

После того, как побываете на [Внешнем Корпусе](#):

Возьмите Т3-М4 или ЗС-FD и переключитесь в соло-режим, используя кнопку Back (для пользователей Xbox, очевидно). Любым из дроидов зайдите в пространство между Гаражом #7 и южным коридором. Другого дроида отведите к консоли в Главном Помещении, взломайте компьютер двумя отмычками и закройте наружную дверь. Теперь пусть тот же дROID откроет внутреннюю дверь для запертого дроида. Переключите персонажей и переходите к #7.

## 4) Медицинский отсек:

Здесь лежит ваш главный персонаж в бессознательном состоянии. Дроидом откройте контейнер рядом с кроватью и возьмите медпак. Используйте его на главном персонаже, чтобы подлечить его повреждения.

## 5) Грузовой отсек:

Т3-М4, познакомьтесь с ЗС-FD. Если хотите, присоедините ЗС-FD к вашей команде (рекомендуется), затем откройте ближний металлический контейнер и возьмите в нем оружие. Начнется обучающий бой с сенсорными дроидами. Экипируйте оружие и атакуйте враждебных (хотя и безвредных) сенсорных дроидов. У дальней стены помещения откройте незапертый контейнер справа, достаньте «инструмент для взлома» и используйте его на контейнере высокой безопасности, который стоит рядом. Также вы можете открыть ящик ключом, который нашли в #3.

## 6) ВЫХОД:

На [Внешний Корпус \(#1\)](#). Попасть туда необходимо, и если вы следуете прохождению, то сейчас для этого самое время.

## 7) Гараж:

Вы уже побывали на Внешнем Корпусе и прочитали #3. В Гараже у вас один дROID. Используйте его, чтобы выйти через северную дверь и пройти направо в Правый сектор отдыха. Соберите все предметы, включая броневую пластину для дроида и еще несколько деталей для гипердвигателя (сейчас они вам не понадобятся).

Проследуйте обратно в гараж к верстаку. Пока вы здесь, можете поучиться работать с ним, а потом используйте его, чтобы создать предмет. Создайте ремонтный набор и оставьте верстак. На обучающем уровне вам больше не понадобится этот персонаж (даже для того, чтобы присоединиться к другому). Переключите персонажей и выберите дроида, который ждет у консоли возле двери к #8. Пора починить гипердвигатель и отправляться на Перагус.

## 8) Машинное отделение:

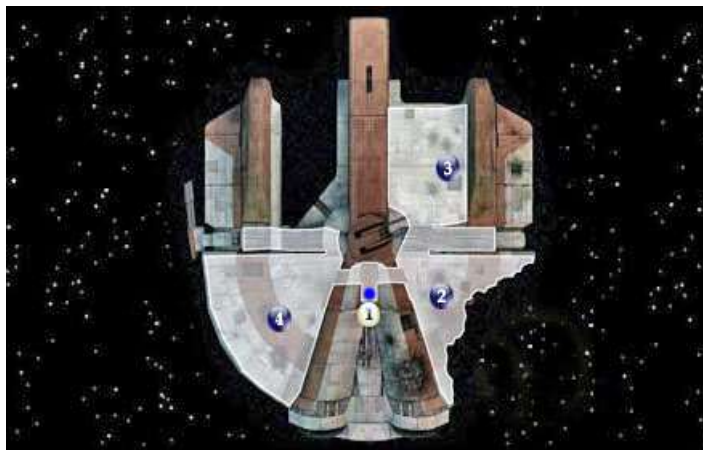
С помощью дроида положите мину, найденную на Внешнем Корпусе, рядом с дверью (просто выделите дверь и выберите мину на нижней панели). Отойдите подальше и полюбуйтесь взрывом. Войдите в помещение и задействуйте гипердвигатель у противоположной стены. К этому времени деталей у вас должно быть более чем достаточно (требуется только 5), так что используйте их для ремонта и дело сделано! Далее см. #1, «после того, как вы подготовили гипердвигатель».

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Пролог  
Внешний Корпус / Outer Hull

Автор: [Maksim Takoi](#)  
28.01.2005 23:57



Ваша основная цель здесь – собрать детали, необходимые для починки гипердвигателя, которые лежат во всех контейнерах на внешней поверхности корабля. Для ремонта вам понадобятся только пять, хотя проверить вы можете каждый контейнер.

### 1) ВЫХОД:

на [«Черный Ястреб» \(#5\)](#).

### 2) Открытые шлюзы:

Соберите детали из всех контейнеров.

### 3) Незащищенная проводка:

Используйте одну из деталей (у вас их будет достаточно), чтобы починить открытую проводку и открыть внутреннюю дверь в Правый сектор отдыха.

### 4) Мины и ракеты:

С помощью дроида отключите и соберите малые осколочные мины и/или возьмите еще одну мину с ракетной турели, она (мина) пригодится для Машинного Отделения «Ястреба». Когда исследуете всю территорию, возвращайтесь на «Черный Ястреб» через выход #1 и продолжайте дальше с пункта [«Дрейф «Черного Ястреба» \(#3\)](#).

## Перагус / Peragus - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

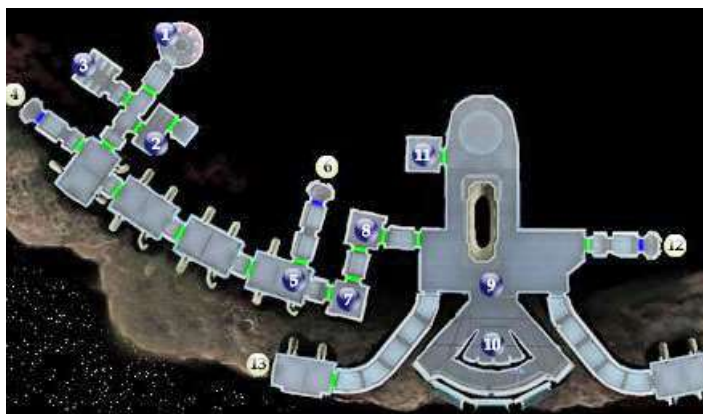
### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Перагус

Административный уровень / Administration Level

Автор: [Maksim Takoi](#)

29.01.2005 12:47



Ваша главная цель на Административном уровне – сначала открыть тюрьму в #3, а затем обязательно открыть дверь аварийного шлюза в #5. Небольшой совет: весь горнодобывающий комплекс (и, фактически, значительная часть игры) кишит дроидами. Если вы играете за Светлого, рекомендую вам сначала изучить Силы серии Оглушить дроида (Stun Droid).

### 1) Медицинский отсек:

Если вы прошли пролог, вы, наконец, можете управлять своим собственным персонажем. После предварительного ролика вы просыпаетесь в Медицинском отсеке Административного уровня – у вас есть только одежда и ничего больше. Вы можете вернуться к резервуару с колто в любое время, чтобы подлечиться, но так как ваши ранения со временем сами заживут, то, скорее всего, лучше подождать, чем каждый раз бегать сюда.

### 2) Медицинская лаборатория и лабораторная станция:

Идите сюда, чтобы воспользоваться Лабораторной станцией, откройте Морг в другом конце зала и хранилище с помощью консоли и соберите кое-какое снаряжение из контейнеров. Если у вас достаточно высокий уровень Лечения (Treat Injury), вы можете узнать кое-что о резервуаре с колто, прочитав журналы консоли.

### 3) Морг и Крейя, член команды:

После того, как вы попали в #2 и открыли дверь Морга, идите внутрь, обыщите тело у дальней стены и найдите там плазменный факел. Плазменный факел – это ваш главный инструмент для открывания крепко запертых дверей, так что не забудьте его. Каждый раз, когда вы подходите к двери, которую можно разбить, возьмите факел и увидите, как она быстро откроется. Это относится и к двери к югу от этой комнаты, на которой можете потренироваться.

Как только вы выбрали факел, проснется Крейя, и вы увидите небольшой ролик с ней. С этого момента вы можете набирать очки Темной Стороны (ТС) или Светлой Стороны (СС).

Плюс в том, что пока вы можете изменять собственное «мировоззрение», не влияя при этом на членов своей команды (до тех пор, пока не достигнете «Предвестника» (Harbinger) и получите краткое обучение по этой теме). Это означает, что вы можете действовать как угодно жестоко или милосердно, и это не будет влиять на них. В чем здесь выгода? В том, что если вы хотите играть на Темной стороне и быстро получать очки ТС, вы еще не рискуете потерять их расположение, ведя себя жестоко по отношению к ним лично. Позднее в игре лучше всего набирать очки ТС, доверяя своим союзникам, но относясь жестоко ко всем остальным. Таким образом, хотя это немного медленнее для вас самих, так как вы жестоки не ко всем подряд (в большинстве случаев), но мировоззрение вашей команды движется к Темной стороне гораздо быстрее (если вы этого хотите).

### 4) ВЫХОД:

к [Комнатам отдыха \(#10\)](#). Дверь заперта, пока вы не войдете сюда с другой стороны.

а) После того, как придете сюда из Комнат отдыха:

Крейя будет ждать по другую стороны двери в главном коридоре. Продолжайте всей командой с пункта #9а.

### 5) Комната безопасности:

Используйте консоль и посмотрите логи, чтобы узнать о враждебных дроидах и способе их отключить.

### 6) ВЫХОД:

в [Тоннели шахты \(#1\)](#). Аварийный шлюз в #5 — единственный путь к этому выходу и одна из ваших главных целей, он останется запертым, пока ТЗ-М4 не придет на помощь.

### 7) Комната безопасности:

Используйте консоль и посмотрите логи, чтобы узнать о враждебных дроидах и способе их отключить. Именно эти логи потребуются вам позднее на Складе горючего, если у вас не прокачан навык Убеждения.

### 8) Атака дроидов:

Прежде чем вы войдете в эту комнату, Крейя поможет вам восстановить чувствительность к Силе, что даст бонус в 40 очков Силы и предупредит вас о трех дроидах в комнате. Если вы играете на Светлой стороне, то при поднятии уровня персонажа настоятельно рекомендую вам прокачать линию Оглушить дроида (Stun Droid). Это очень поможет вам на Перагусе, особенно для физически более «слабого» консула. Возьмите в комнате генератор маскирующего поля и наденьте его на персонажа (если у вас есть навык маскировки (Stealth)), если вы хотите избежать нескольких дроидов в следующем большом помещении в #9. Вы сможете отключить их всех с помощью консоли в помещении #10.

### 9) Шахтовые дроиды

На этой территории находятся несколько шахтовых дроидов, и если вы решили использовать генератор маскировки, вы можете отключить их всех с помощью консоли в #10. Но с ними легко справиться, так что при любом из вариантов большой разницы нет.

а) После того, как вернетесь из Комнат отдыха:

Вы прошли Комнаты отдыха, и с вами Крейя и Аттон. Здесь вы встретитесь с дроидом-убийцей, который вас выслеживает, НК-50. Когда начнется бой, поблизости от него будут летать 4 мины, так что сначала разберитесь с ними, а потом принимайтесь за НК. Скорее всего, он не доставит вам больших проблем, но возьмите виброремч и вступите с ним в ближний бой, а другие пусть обстреливают его на расстоянии (и/или используют Силу, особенно «Оглушить дроида», если есть возможность). Когда битва закончится, обыщите останки дроида, там будет модуль саморемонта, улучшенный минный лазер и важный голосовой механизм для НК, который будет одной из четырех частей, необходимых для починки дроида НК на «Черном Ястребе», когда вы доберетесь туда.

Теперь продолжайте путь через выход в #13.

#### 10) Консоль:

Используйте консоль, чтобы отключить дроидов на уровне, если еще не всех их уничтожили, и заодно откройте дверь тюрьмы в #11, куда вы должны пойти, если вы здесь впервые.

а) После того, как найдете Аттона:

Используйте коммутатор на консоли, чтобы связаться с ТЗ-М4, и после разговора вы снова (если прошли пролог) будете управлять дроидом, чтобы помочь своей команде. Направляйтесь в [Ангарный отсек \(#1\)](#).

#### 11) Аттон, член команды:

Открыв дверь тюрьмы с помощью консоли в #10, найдите эту комнату и вы познакомитесь с Аттоном, это еще один хороший шанс набрать очки ТС или СС, в зависимости от вашего выбора. Помните, что пока вы еще не влияете на спутников, так что если вы темный, можете проявлять жестокость без риска потерять расположение. Потом используйте консоль в #10. См. #10а выше.

#### 12) ВЫХОД:

к [Складу горючего \(#9\)](#). Вы можете пройти к этому выходу и с другой стороны, изнутри Склада.

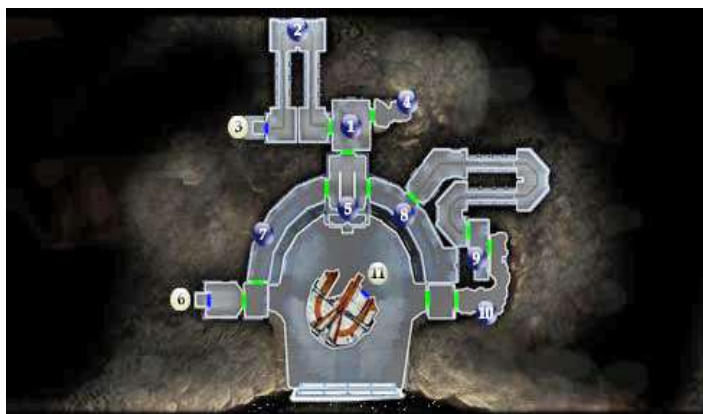
#### 13) ВЫХОД:

к [командной палубе «Предвестника» \(#1\)](#). Этот выход будет недоступен, пока вы не одолеете НК-50, после этого он вам и понадобится.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Перагус  
Ангарный отсек / Hangar Bay

Автор: [Maksim Takoi](#)  
29.01.2005 12:47



Ваша первая главная цель – в роли ТЗ-М4 попасть на Склад горючего дважды – один раз пройти в тупик, потом снова в Ангар, потом опять на Склад... по сути, в еще один тупик. Намного позднее вы войдете в ангар со своей основной командой и найдете «Черный Ястреб». Как обычно, номера пунктов прохождения в основном соответствуют хронологическому порядку событий и действий.

#### 1) ТЗ-М4, член команды:

Снова взяв управление дроидом (считая Пролог), обыщите комнату, соберите предметы и выйдите через западную дверь, теперь вы на пути за универсальными деталями для ремонта. Экипируйте лучшее снаряжение и, когда

встретитесь с дроидами, не забудьте использовать «шоковую руку» (Shock Arm), так как она полностью уничтожает их и использовать ее можно бесконечно! Доберитесь по сходу к #2 и вы увидите, что я имею в виду.

## 2) Вражеские дроиды:

Если вы хотите легко справиться с этими дроидами, воспользуйтесь «шоковой рукой».

## 3) ВЫХОД:

к [Складу горючего \(#1\)](#). Пройдите через этот выход, когда первый раз идете в роли ТЗ-М4.

## 4) Запертый склад:

Взорвите дверь миной, чтобы найти на складе кое-какие предметы.

## 5) Консоль:

Когда вы первый раз подойдете к этому терминалу, он будет поврежден, и вам понадобятся детали, которые вы нашли на Складе горючего, пройдя через выход #3.

Используйте эти детали для ремонта, потом проникните в систему и откройте дверь Склада горючего (выход #6). Потом, по-прежнему в роли ТЗ-М4, выйдите обратно на Склад горючего через выход #6.

а) После «Предвестника» и Склада горючего:

Когда вернетесь с основной командой сюда после того, как побываете на «Предвестнике», и у вас будет Контрольный изолятор Ангара 25, используйте консоль, чтобы заменить изолятор и откройте доступ к Ангару. Потом проходите через ближайшую дверь в восточной стороне комнаты. Будьте готовы к довольно большой битве с дроидами, но это не доставит больших трудностей вашей команде.

## 6) ВЫХОД:

к [Складу горючего \(#3\)](#). В первый раз пройдите через этот выход в роли ТЗ-М4, после того, как вы открыли дверь с консоли #5. Позднее, вы пройдете здесь со своей основной командой на пути со Склада горючего к «Черному Ястребу». Во всех коридорах будьте готовы к встрече с дроидами Mark II.

## 7) Дроиды Mark II:

С этого места и до самого ангара вы встретите много дроидов Mark II.

## 8) Большая битва с дроидами:

Просто еще одна битва с дроидами, но в этот раз их будет больше. Не забудьте пройти в тупик и открыть ящик, прежде чем продолжать дальше.

## 9) Консоль:

Я бы порекомендовал побережь ваши отмычки и детали и уничтожить консоль, чтобы открыть герметичную дверь, хотя помещение наполняет ядовитый газ. Но отключить газ стоит слишком дорого. Пройдите через газ в #10 (используйте дыхательную маску, если хотите) в следующую комнату, и вы будете в безопасности.

## 10) Ядовитый газ:

Этот коридор наполнен ядовитым газом, как вы уже поняли. Вы можете отключить его, используя консоль в #9, но можно просто пробежать сквозь него, используя дыхательную маску, при желании.

## 11) ВЫХОД:

к [«Черному Ястребу» \(#1\)](#). Поздравляем, вы наконец-то добрались до своего корабля. Прежде чем войти, проверьте несколько контейнеров, разбросанных по периметру комнаты, если хотите получить еще несколько предметов.

Как только вы попытаетесь попасть на борт «Черного Ястреба», вас атакует полчище ситов. Волноваться не стоит, так как в вашем распоряжении будет корабельная турель и новая мини-игра, которую можно условно назвать «истребление ситов». Двигайте турель влево-вправо, быстро нажимая на кнопку огня, и старайтесь уничтожить как можно больше ситов, приближающихся к кораблю. Со всеми, кому вы позволите попасть внутрь, вам придется сражаться, когда разберетесь снаружи.

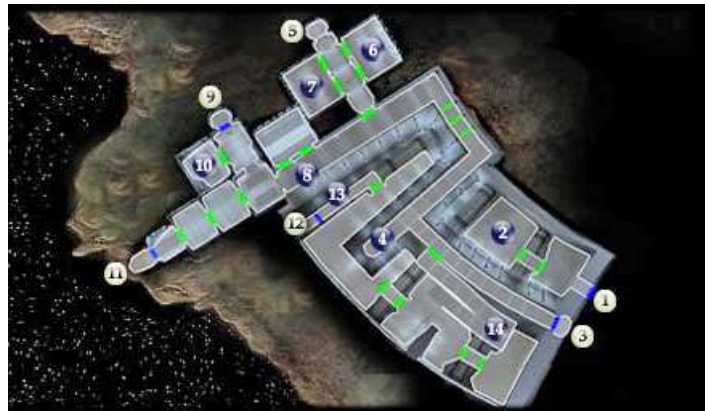
Когда я в первый раз зашел на борт «Черного Ястреба», мне пришлось биться с 4 ситскими пехотинцами, что было несложно. В следующий раз прорвался лишь один. Может быть, вам удастся избежать угрозы полностью.

И вновь поздравления, теперь вы разобрались с Перагусом. Для продолжения следуйте к «Черному Ястребу».

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Перагус  
Склад горючего / Fuel Depot

Автор: [Maksim Takoi](#)  
29.01.2005 12:47



В целом вы побываете на Складе горючего четыре раза и исследуете разные территории. Первые два раза, в роли ТЗ-М4, это будут короткие переходы через входы/выходы #1 и #3, и потом более длинные путешествия в роли главного персонажа. С главным героем вы сначала войдете в #5, а потом, наконец, в #12. Первые четыре пункта относятся к вашим действиям как ТЗ.

### 1) ВЫХОД:

к [Ангарному отсеку \(#3\)](#). Вы пройдете через эту дверь только один раз – как ТЗ-М4. Двигайтесь к #2.

### 2) Детали:

Тщательно обыщите сломанного дроида и труп (которые в прохождении я часто именую «контейнерами»), соберите детали, которые вам понадобятся для ремонта консоли в Ангарном отсеке, и потом вернитесь в [Ангарный отсек \(#4\)](#).

### 3) ВЫХОД:

к [Ангарному отсеку \(#6\)](#). Сначала вы будете здесь в роли ТЗ-М4. Двигайтесь по коридору и поверните налево к #4.

Позднее, с вашей основной командой, после того, как вы отключите силовое поле у левой стены коридора, вы воспользуетесь этим выходом, чтобы вернуться в Ангарный отсек и продолжить последний этап пути к «Черному Ястребу».

### 4) Консоль:

С помощью ТЗ-М4 откройте Аварийный шлюз на [Административном уровне \(#5\)](#) для вашего главного героя. Потом посмотрите маленький ролик... и двигайтесь по ссылке выше с главным персонажем, чтобы войти в Тоннели Шахты.

### 5) ВЫХОД:

к [Тоннелям Шахты \(#9\)](#). Когда вы войдете туда, чтобы пройти дальше, вам нужно будет решить загадку, задействовав любопытного дроида в комнате слева от вас.

### 6) Вредный дROID НК:

Поговорите с дроидом и после забавного, хотя и раздражающего разговора спросите его о теле на полу. Вы узнаете, что он может подражать голосам. Хмм. Идите к #7 и в контейнерах в комнате найдите сенсор звукового слежения. Отнесите его обратно дроиду НК и снова спросите о теле на полу. Если у вас достаточно высокий уровень Убеждения, со временем он скажет вам нужный код для сенсора. Иначе вам придется сложить код из голожурналов двух консолей (см. #10), а также предсмертных криков шахтера, чтобы получить доступ к переходному шлюзу в #11, куда вам и надо сейчас попасть.

### 7) Верстак и сенсор звукового слежения:

Найдите в контейнерах сенсор звукового слежения, который пригодится вам для дроида НК в #6, чтобы записать его воспроизведение предсмертных криков шахтера, или чтобы он сказал код шлюза собственным голосом шахтера.

Также вы можете использовать здесь верстак, чтобы создать, разобрать или проапгрейдить свои предметы.

### 8) Засада дроидов:

Когда вы пройдете через ранее запертую дверь, из комнаты выскочат два дроида Mark II и нападут на вас. Они сложнее, чем те, с которыми вы уже встречались, и их огнестрельные атаки могут оказаться смертельными. Подберитесь к ним ближе.

### 9) ВЫХОД:

к [Административному уровню \(#12\)](#). В этом выходе нет надобности, если только вы ни получили код от НК, ни прослушали голожурналы на терминале безопасности Административного уровня (#7). Я бы рекомендовал попытаться составить код сначала на #10, а если не удастся, вернуться по ссылке выше и послушать журналы.

### 10) Консоль:

Воспроизведите код, который вы записали от НК в #6 или сложите правильный код из голожурналов на терминале, включая журнал с терминала Административного уровня (#7) и предсмертных криков шахтера, полученных от дроида НК в #6. Откройте шлюз и идите к #11. На пути туда берегитесь летающих мин и расстреливайте их на расстоянии.

### 11) ВЫХОД:

к [Поверхности Астероида \(#1\)](#). Когда получите доступ через консоль на #10, берите космический скафандр из ближнего шкафа и проходите через этот выход. Скафандр наденется автоматически.

### 12) ВЫХОД:

к [Машинной палубе \(#6\)](#). Вы только что сошли с «Предвестника» и пройдете здесь в последний раз на пути к Ангарному отсеку. Двигайтесь к #13.

### 13) Т3-М4 и тайные запасы:

Проверьте потайной контейнер, в нем будет контрольный изолятор ангара 25 и с помощью Т3-М4 восстановите экспертного дроида. В следующей короткой секции, вы проведете битву с многочисленными дроидами-пауками и минами. Разберитесь с ними, потом идите к консоли на #14.

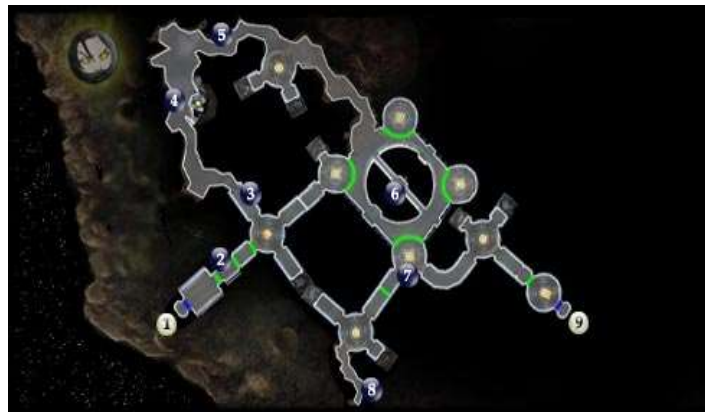
### 14) Консоль:

Используйте консоль, чтобы отключить поле, перекрывающее спуск. Потом идите через выход #3 к [Ангарному отсеку \(#6\)](#).

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — [Перагус](#)  
Тоннели шахты / Mining Tunnels

Автор: [Maksim Takoi](#)  
29.01.2005 12:46



Ваша главная цель – просто пройти через эти тоннели к единственному выходу на #9. На пути вы сразитесь со многими дроидами.

### 1) ВЫХОД:



к [Административному уровню \(#6\)](#).

## 2) Аттон и контейнер:

Возьмите в контейнере ваше первое настоящее снаряжение и прочую экипировку. Аттон свяжется с вами по комлинку и даст вам информацию об уровне.

## 3) Дроид, которого можно починить:

Если вам не мешает небольшая помощь, почините этого дроида и заработайте немного хр.

## 4) Большая битва с дроидами:

Здесь находится несколько дроидов вместе с ремонтными дроидами, которые будут их чинить, что порядком мешает. Где бы вы их ни встретили, сначала разберитесь с ремонтными дроидами, чтобы избежать лишних помех.

## 5) Раскаленный тоннель:

Быстро пробегите через эту короткую, но вредоносную территорию.

## 6) Консоль и дроиды:

Когда вы первый раз окажетесь в этом большом зале, здесь будут два экскаваторных дроида, по одному с каждой стороны. Вы можете использовать центральную консоль, чтобы открыть запертый ящик, потом отключить четыре сдерживающих поля. За каждым полем есть несколько дроидов-пауков, которых вы можете уничтожить для дополнительного опыта.

## 7) Перекресток:

Сначала пройдите в юго-западный ход. Дверь будет заблокирована, так что воспользуйтесь плазменным факелом, чтобы открыть ее. Двигайтесь дальше, пока не достигните #8. После того, как вы исследуете территорию и соберете предметы, идите обратно к перекрестку и пройдите в юго-восточный ход, сразившись с дроидами на пути к выходу #9.

## 8) Труп и мины:

На трупе вы должны найти базовое ионное лезвие (Basic Ionite Edge) – предмет для апгрейда, после того, как обезвредите, проскользните мимо или взорвете мины. Когда разберетесь с этой территорией, отправляйтесь обратно к #7 и идите по юго-восточному ходу к #9.

## 9) ВЫХОД:

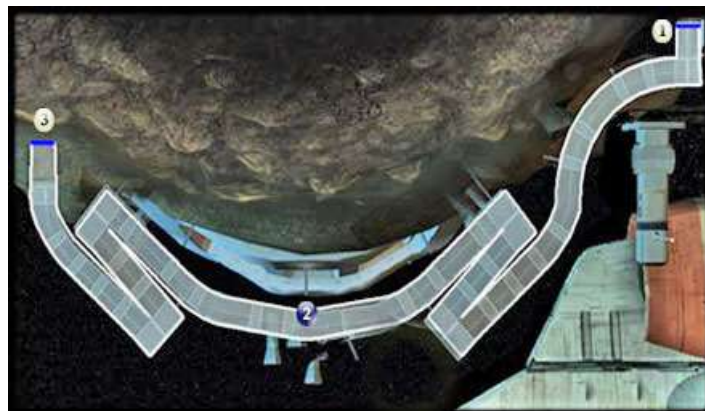
к [Складу горючего \(#5\)](#). Выйдите здесь из тоннелей шахты.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Перагус  
Поверхность Астероида / Asteroid Exterior

Автор: [Maksim Takoi](#)  
29.01.2005 12:50



Возможно, это самое красивое место в игре, так что наслаждайтесь видом. Просто пройдите на другую сторону по прямой.

**1) ВЫХОД:**

к [Тоннелям шахты \(#9\)](#).

**2) Аттон и «Предвестник»:**

Когда вы дойдете до середины мостика, Аттон свяжется с вами изнутри. Повернитесь направо и вы сможете увидеть его там. Вскоре после этого вы увидите неплохую игровую сцену. Двигайтесь дальше, пока не дойдете до выхода #3.

**3) ВЫХОД:**

к [Комнатам отдыха \(#1\)](#). Выйдите здесь, когда закончите любоваться пейзажем.

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — [Перагус](#)  
Комнаты отдыха / Dormitories

Автор: [Maksim Takoi](#)  
29.01.2005 12:50



Ваша главная цель – выбраться через запертый выход на #10. Чтобы это сделать, вам нужно будет решить задачу по обрывкам данных датапада, а после этого использовать консоль на #9, чтобы решить головоломку. Или просто взорвать консоль, чтобы открыть дверь, но хр при этом будет меньше.

**1) ВЫХОД:**

к [Поверхности астероида \(#3\)](#).

**2) Верстак:**

Используйте плазменный факел, если хотите открыть запертую дверь и воспользоваться верстаком. Установите любые ионные апгрейды на свой виброремч, если они у вас есть.

**3) Огневые турели:**

По одной на каждой стороне. Примените Силы серии Оглушить дроида или, если есть возможность, свой виброремч, чтобы уничтожить их. Еще две такие же турели есть на противоположной стороне уровня, перед #5.

**4) Консоль:**

Остановитесь и используйте эту консоль, потом двигайтесь к #5 прежде, чем войти в восточные и западные комнаты отдыха на северной стороне.

**5) Контейнеры и дроиды:**

Обыщите все контейнеры и уничтожьте дроидов, возьмите датапад шахтера с информацией о скрытом складе оружия. Теперь вернитесь и пройдите в восточные комнаты отдыха к консоли #6.

**6) Консоль:**

Вы можете отключить систему вентиляции, потратив несколько компьютерных отмычек, или просто использовать дыхательную маску, чтобы избежать отравления газом. Отравление не нанесет большого вреда, так что вам ничего

не грозит. Обищите все тела на полу и соберите их датапады – они понадобятся вам позднее – и заберите предметы из каждой комнаты.

### 7) Потайной склад:

Дверь в эту комнату крепко заперта. Вам нужен навык подрывника (Demolitions) и мина, чтобы открыть ее. Если вам удастся ее открыть, и вы нашли датапад шахтера на #5, вы можете обыскать тайник.

### 8) Консоль:

Обищите все западное крыло комнат отдыха, включая тела на полу, как вы делали в восточном крыле, потом используйте эту консоль. Изучите все найденные датапады и начните собирать последовательность чисел, необходимую для того, чтобы вскрыть код к турболифту на #9. С достаточным уровнем Интеллекта (Intelligence), код вы узнаете автоматически или хотя бы подсказку для него. Правильный код: 7, 5, 13, 17, 3. Каждая точка означает римскую цифру 1, каждое тире – 10, и каждый X – 5. Когда разберетесь с журналами, отправляйтесь к консоли на #9.

### 9) Консоль и дроиды:

Собрав предметы со всех тел, включая тело Курты (Coorta), используйте консоль. Либо уничтожьте ее, либо введите указанный выше код, получив при этом больше опыта и получите доступ к турболифту, ведущему обратно на Административный уровень.

### 10) ВЫХОД:

к [Административному уровню \(#4\)](#). См. #4а.

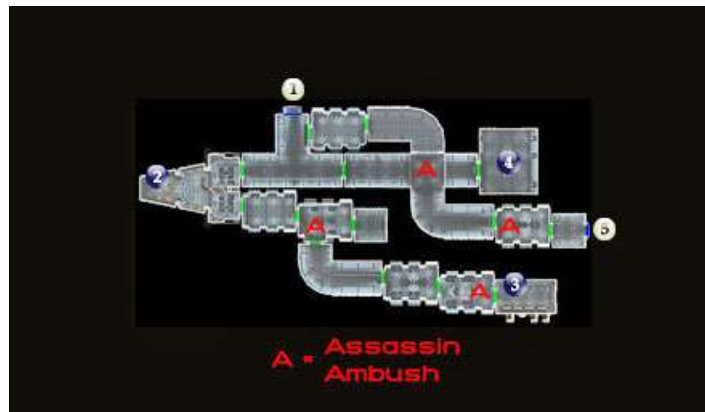
## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — [Перагус](#)

«Предвестник»: Командная палуба / Harbinger: Command Deck

Автор: [Maksim Takoi](#)

29.01.2005 12:50



Ваша главная цель – добраться до Кают экипажа через выход #5. Но сначала вы должны остановиться на мостике и загрузить карты орбитального дрейфа (orbital drift charts) на «Черный Ястреб». На этом уровне вас атакуют несколько групп затаившихся Ситов-убийц. Тем не менее, с вашей командой им не сравниться. Опять же, проверьте все комнаты и контейнеры и собирайте предметы.

### 1) ВЫХОД:

к [Административному Уровню \(#13\)](#). Когда вы войдете, у вашей команды состоится разговор. После его завершения, вы можете влиять на других членов своей команды. С этого момента, если вы хотите, чтобы они сохраняли то же мировоззрение, что и вы, доверяли вам и рассказывали о себе, относитесь к ним хорошо. Аттон хочет, чтобы вы соглашались с его планами, Крейе нужно, чтобы вы придерживались золотой середины и принимали ее советы (хотя с ней сложнее), остальным в целом нужно, чтобы вы были к ним внимательны.

### 2) Консоль на мостике:

Загрузите с нее Карты орбитального дрейфа на «Черный Ястреб».

### 3) Спасательные капсулы:

Они нерабочие, и это тупиковая ветка, но если вы хотите посмотреть всю игру, то не пропускайте эту территорию, к тому же на двух атаках убийц можно заработать хр.

**4) Зал брифинга:**

Используйте консоль, чтобы посмотреть голожурналы, и здесь вы впервые встретите одного из героев первой игры. Также вы можете узнать больше о своей истории и получить бонусную цель квеста.

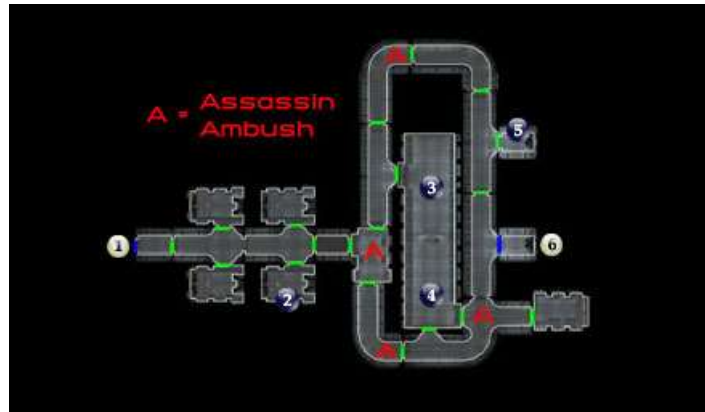
**5) ВЫХОД:**

к [Каютам экипажа \(#1\)](#).

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Перагус  
Каюты экипажа / Crew Quarters

Автор: [Maksim Takoi](#)  
29.01.2005 12:59



Ваша главная цель — добраться до Машинной палубы через выход #6. Здесь перечислены важные остановки на пути. На уровне вас ждет еще несколько засад.

**1) ВЫХОД:**

к [Командной палубе \(#5\)](#).

**2) Ваша комната:**

Когда вы пройдете мимо этой двери, вы почувствуете, что это ваша комната, и вам нужно войти туда. Откройте дверь и откройте ящик, в котором обнаружится наручная повязка с вашим именем, что окажется полезным предметом в значительной части игры.

**3) Консоль медицинской лаборатории:**

Добро пожаловать в большую медицинскую лабораторию. Обыщите все контейнеры вдоль стен, залезьте в резервуар с колто, если хотите, и посмотрите данные на консоли. С южной стороны стоит перегородка, которую вы можете принять за стену (как я в первый раз), но ее можно обойти и попасть в южную часть лаборатории к #4.

**4) Медицинский дроид и контейнеры:**

Обыщите оставшиеся контейнеры и почините медицинского дроида, чтобы он следовал за вами, если хотите.

**5) Склад дроидов:**

Откройте эти двери, чтобы обнаружить нескольких дроидов, один из которых, в частности, играл небольшую роль в делах НК-50 в Горнодобывающем комплексе. Интересно.

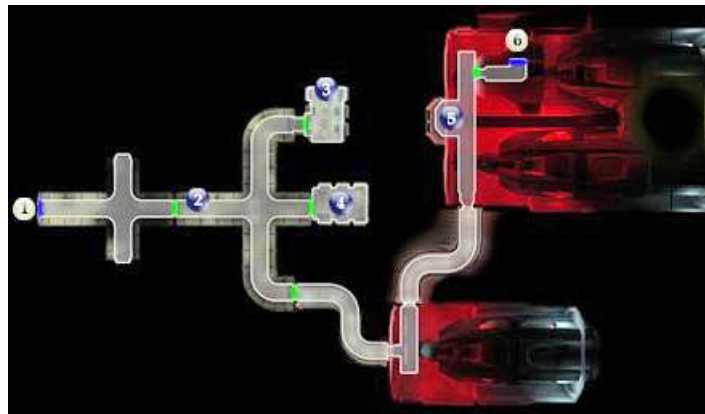
**6) ВЫХОД:**

к [Машинной палубе \(#1\)](#).

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Перагус  
Машинная палуба / Engine Deck

Автор: [Maksim Takoi](#)  
29.01.2005 12:59



Ваша главная цель на этом довольно маленьком и быстром уровне – добраться до выхода #6 к Складу горючего и оттуда попасть в Ангару, а затем на «Черный Ястреб». Осталось немного!

### 1) ВЫХОД:

к [Каютам экипажа \(#6\)](#).

### 2) Вид Сиона:

Как только вы переступите порог этой двери, произойдет некое событие. Крейю постигнет неминуемая судьба, и она исчезнет из команды на краткое время.

### 3) Верстак:

Этот верстак может вам пригодиться. На пути вам предстоит уничтожить еще многих дроидов, так что подумайте об ионных апгрейдах.

### 4) Консоль:

С этой консоли вы должны открыть служебные двери к Ионным двигателям, чтобы пройти следующему пункту.

### 5) Консоль:

Используйте консоль, чтобы запустить процедуру обслуживания двигателей, и таким образом откроется дверь к Складу горючего.

### 6) ВЫХОД:

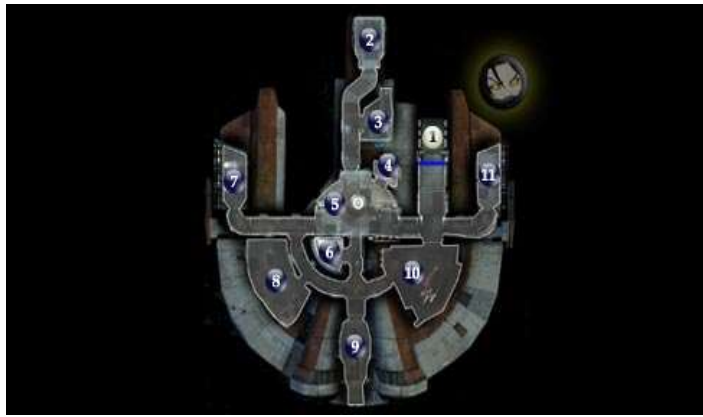
к [Складу горючего \(#12\)](#). Как только вы пройдете в предыдущую дверь, вы увидите еще один ролик, с Крейей и Сионом. По другую сторону вас ждет Склад горючего и потерянный друг. Ваше пребывание на «Предвестнике» подходит к концу.

---

## The Ebon Hawk - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — The Ebon Hawk  
The Ebon Hawk

Автор: [Maksim Takoi](#)  
06.02.2005 14:10



Когда вы отправитесь из Секретной Академии на Телосе в первый раз, галактика откроется и вы сможете выбрать одну из четырёх планет, используя галактическую карту в №2: Ондерон, Нар Шаддаа, Дантуин и Коррибан.

Если вы мужчина, в первый раз отправившись из Секретной Академии, вы найдёте Служанку на борту. Ваша команда будет строго реагировать на её присутствие, но вы можете получить влияние на нее, поддержав её.

Когда вы вновь войдёте на Черный Ястреб и точно решите на Тёмной или Светлой стороне вы находитесь, вы должны сразиться с Визас Марр. После того, как вы её победите (что не очень трудно), она станет ещё одним членом вашей команды.

Несколько раз на борту у вас будет возможность создавать предметы для себя, если вы их найдёте, конечно:

- ТЗ-М4 создаёт программируемые шипы, если у вас их мало.
- Мира создаёт гранаты, и может создать более мощные гранаты, если у вас их мало.
- Мандалор создаёт стимуляторы, если у вас их мало.
- G0-T0 создаёт электронные отмычки, если у вас их мало.
- Последователь создает медпакеты, если у вас их мало.

Здесь есть только одно, связанное с квестом событие. На Нар Шаддаа, если вы сражаетесь с Красной Эклипсой, см. №3а.

### 1) ВЫХОД:

к:

- Телосу, Док Модуля (№11)
- Дксан (выбрав Ондерон на карте), приземление в джунглях (№1)
- Нар Шаддаа, площадка приземления беженцев (№1)
- Дантуин, Равнины Кхунда (№1)
- Коррибан, Долина Тёмных Лордов (№1)

### 2) Аттон и Галактическая карта:

С Галактической карты после Телоса вы можете выбрать либо Станцию Цитадель на Телосе, Ондерон (Дксун), Нар Шаддаа, Дантуин и Коррибан. Связи в №1, или первая связь подходящего отсека в прохождении может привести вас на правильное месторасположение. Вы можете также поговорить с Аттоном.

### 3) Консоль и Красный Лидер Последователей:

Вы можете использовать консоль здесь, чтобы проверить камеры, расположенные в различных местах Черного Ястреба.

а) Во время атаки Красной Эклипсы:

Вашей целью будет найти Каххмакт, лидера Красной Эклипсы, в этой комнате. Он сильный и с ним будет трудно бороться, так как он окружен рабами, но, как только вы приблизитесь к нему, он начнёт с вами диалог. Если вы убедите его подчиниться, он уйдёт и битва закончится. После этого вы можете посетить кантину и набрать случайную сумму денег от раба Красной Эклипсы. Однако, если вы можете выбрать битву, бросьте всё, что у вас есть, в него, включая Силу, гранаты, и т.д., если возможно.

### 4) Мира и НК-47:

После того, как Мира (с Нар Шаддаа) становится членом команды, вы найдёте её здесь. Она может создавать гранаты для команды и, если её убедить, более мощные гранаты. Перед тем, как вы почините НК-47, он будет здесь ждать новые детали.

**5) G0-T0 и Мандалор:**

Когда вы получите G0-T0 (с Нар Шаддаа) и Мандалора (с Ондерона) тоже, вы можете найти их здесь. G0-T0 может создавать электронные отмычки и Мандалор создаёт стимуляторы.

**6) Последователь:**

Если ваш главный герой — женщина и вы наняли Последователя на Дантуине, вы найдёте его здесь. Он может обеспечить вас медпакетами.

**7) Крейя:**

Вы найдёте Крейю здесь в портовом общежитии.

**8) Служанка:**

Если вы герой-мужчина, именно здесь вы найдёте Служанку, покинув Телос в первый раз, несмотря на любые предложения, которые ей сделаете. Если вы попросите её научить вас технике Эчани и выиграете бой, она научит вас Восприятию Битвы, которое позволит вам добавить Мудрость к вашей защите.

**9) Моторная Комната:**

Наиболее вероятно вы обнаружите т3-м4 здесь. Если нет, попробуйте комнату коммуникаций в №3. Дроид может сделать программируемые шипы, если надо.

**10) Верстак, Бао-Дур и НК-47:**

Используя верстак здесь, вы сможете обновить любой из ваших предметов (безотносительно к какому герою они принадлежат), в противоположность всем другим местам, где вы можете видеть предметы вашей команде. Вы также найдёте Бао-Дура (с пультом управления) и НК-47, если вы его почините.

**11) Визас:**

Здесь вы найдёте Визас, после того, как твёрдо определитесь, на какую сторону перейдёте. После вашего боя, она станет членом команды.

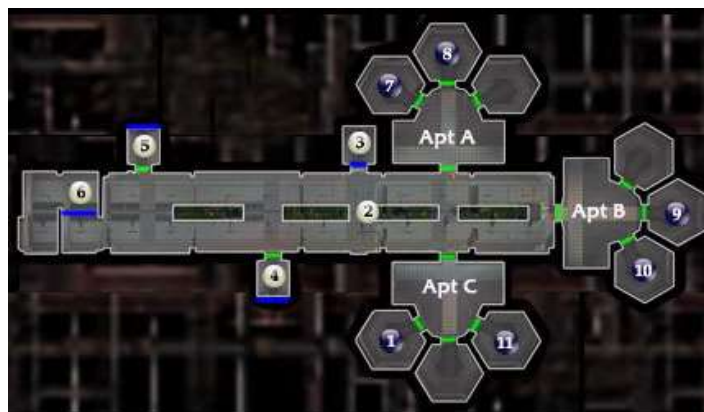
**Телос / Telos - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords****Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Телос

Жилой район 082 Восток / Residential 082 East

Автор: [Maksim Takoi](#)

06.02.2005 14:10



После Перагуса вас сажают в камеру, отбирают вещи и велят ждать вынесения приговора за разрушение Горнодобывающего комплекса. Вскоре после этого вам придется сразиться с убийцей, назвавшим себя Бату Ремом, членом СБТ (Служба безопасности Телоса). После того, как прибудет лейтенант Дол Гренн, вас отведут в Жилой район 082 Восток, квартира С3, и снова велят ждать здесь, на станции Цитадель, пока за вами не придет республиканский корабль.

Ваша главная цель на Телосе – сначала получить свое снаряжение (в Районе развлечений 081), а затем найти «Черный ястреб». По ходу событий, вам нужно будет выбрать сторону, либо за корпорацию Зерка (Темная сторона), либо за иторианцев (Светлая сторона), чтобы достичь главной цели.

### 1) Здесь вы начинаете:

После задержания вас проводят сюда лейтенант Дол Гренн и его эскорт. Только вы соберетесь немного отдохнуть, как зазвонит коммуникационная консоль. Сначала это Мозо, представитель лидера иторианцев, Чодо Хабата. Он просит вас посетить их резиденцию в Жилом районе 082 Запад и поговорить с Чодо о проекте восстановления Телоса. Это путь Светлой стороны.

Когда вы ответите на следующий звонок, вас попросят посетить Офис Зерки в Жилом районе 082 Восток и поговорить с Джаной Лорсо об их бизнесе на Телосе. Это путь Темной стороны.

Когда ролики закончатся, у вас появится несколько целей. Поговорите с Джаной Лорсо и/или Чодо Хабатом в Иторианской Резиденции и найдите свое снаряжение в Районе развлечений 081. За снаряжением рекомендуется пойти сразу (даже до Зерки) после того, как немного осмотритесь в Районе 082 Восток.

### 2) Инфо-консоль:

Используйте эту консоль и загрузите карту местности. Теперь, когда вы найдете другую инфо-консоль (в любом секторе станции Цитадель), с ее помощью вы можете вернуться в эту точку и наоборот.

### 3) ВЫХОД:

в Район развлечений 081 (#1). Все ваши вещи хранятся здесь, в офисе СБТ.

### 4) ВЫХОД:

в Офисы Зерка (#1). Зерка представляет путь Темной стороны, но Светлым игрокам тоже придется сюда зайти, если они хотят выполнить все квесты, включая основной.

### 5) ВЫХОД:

на Биржу Бумани (#1). Вы не сможете туда попасть, пока не выполните один или более квестов Зерки или иторианцев и встретитесь с Люксой в Кантине.

### 6) ВЫХОД:

в Жилой район 082 Запад (#1). Возможно, вы зайдете сюда после того, как посетите Район развлечений 081 и вернете свои вещи.

### 7) Должник Харра:

В этой квартире вы найдете Харру. Он до того заигрался в пазаак, что проиграл свою девушку, Раману. Чтобы вернуть ее, вам нужно найти Дотона Хета в Кантине (#6) и уговорить его отпустить ее. Когда она вернется, вы можете либо приказать ей танцевать дальше или отпустить ее за (пункты СС).

### 8) Проверка на воровство:

Возьмите содержимое из ящика в комнате, и владелец поймает вас на выходе. Вы можете оставить вещи себе, если упросите его отпустить вас или убить его за несомненные (пункты ТС) и вероятный выговор от Креи за излишнюю жестокость.

### 9) Опо Чано, торговец запчастями для дроидов:

Помимо торговли запчастями, на нем завязаны квесты обеих сторон, но сейчас вы не можете их инициировать. Вернитесь, когда получите конкретный квест.

а) за иторианцев (Светлая сторона):

Вы поговорили со связным в Кантине, и вам нужны деньги, чтобы позаимствовать В-4D4. Опо нужно 2,500 кредитов: много, но если вы не хотите столько тратить, вернитесь к Чодо, и он даст вам инструкции. С инструкциями вы можете идти в Офисы «Зерка» (#2) и поговорить с В-4D4.

б) за Люксу (Темная сторона):

Одно из требований Люксы для того, чтобы она устроила встречу со Слуском – вытрясти долг с Опо Чано. Она скажет задать ему небольшую взбучку, если он не сможет заплатить. А так как он не сможет... то вашим единственным выбором, если вы хотите избежать (пунктов СС) будет убить его, что, естественно, даст вам (пункты ТС). Вернитесь к Люксе, чтобы договориться о Слуске.

### 10) Сделка с оружием:



Единственный способ попасть сюда – получить квест от Люксы в Кантине, что требует от вас игры на стороне Зеркб. Зайдите в медицинский отсек и выслушайте сообщение на консоли, вам скажут придти одному. «Одному» в этом случае означает идти в меню выбора команды и удалить всех спутников, обычный соло-режим не сработает. Когда вы «постучитесь» в дверь, вас впустят. Вы оглянитесь, дверь закроется и перед вами предстанут два бандита под предводительством родианца. Вне зависимости от того, что вы скажете, сделка будет заключена, и они нападут на вас. Разобравшись с ними, вернитесь к Люксе в Кантину (#5) за следующим квестом.

### 11) Батоно:

В эту дверь нет хода, пока вы не узнаете, где он, от иторианца Чодо Хабата. Квест начинается с лейтенанта Гренна в Районе развлечений 081.

а) за Светлую сторону:

Войдите в комнату и предложите проводить его к лейтенанту Гренну, чтобы получить вознаграждение и (пункты СС). При выходе из комплекса квартир, вас встретят два наемника «Зерки». Убейте их, и он вернется к Гренну, а вы получите награду.

б) за Темную сторону:

Когда узнаете об этом месте, сначала скажите о нем Джане Лорсо в Офисах Зерки. Согласитесь захватить его и войдите в комнату. Вы можете пригрозить отвести его в Зерку, чтобы он заплатил 500 кредитов за ваше молчание, или убить его. Или, после разговора с Джаной Лорсо, солгите ему, что отведете его к Гренну. На выходе появятся два наемника Зерки. Для дополнительных (пунктов ТС) скажите «он ваш» и можете присоединиться к ним в нападении на Батоно или просто понаблюдать.

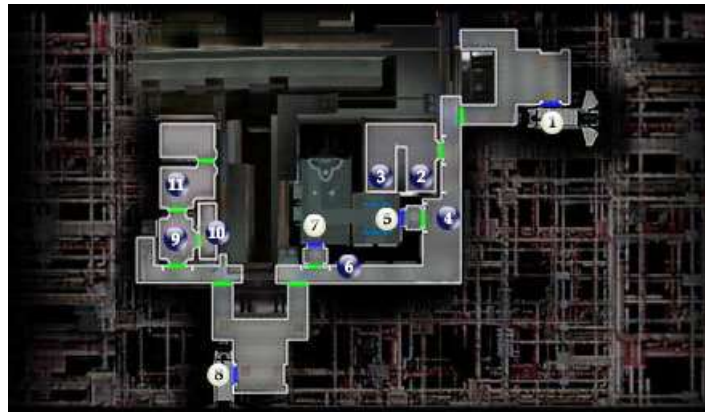
## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос

Район развлечений 081 / Entertainment 081

Автор: [Maksim Takoi](#)

06.02.2005 14:10



В Районе развлечений 081 находится Кантина, где вы можете поиграть в пазаак, Гонки на свупах и место встречи с вашим связным на Бирже, после того, как вы получите квест. Здесь также расположен офис СБТ, ваш основной источник бонусных квестов от лейтенанта Грена. В начале не забудьте подобрать свое снаряжение в офисе СБТ в #10.

### 1) ВЫХОД:

в Жилой район 082 Восток (#3).

### 2) Дендис, порядочный торговец:

Дендис конкурирует со своим братом в той же комнате, Самханом. Он продает предметы для лечения и карты пазаака.

### 3) Самхан Добо, непорядочный торговец:

Брат Дендиса, Самхан, торгует оружием и броней, а также контрабандой. Зайдите к нему после того, как получите модифицированный бластер, проводив дроида к Зерке или иторианцам, и он спросит, хотите ли вы поучаствовать в его деле.

а) Светлые персонажи с модифицированным оружием от квеста сопровождения дроида:

Встретьтесь с Самханом и согласитесь поучаствовать в его деле. Потом пойдите к лейтенанту Гренну в офис СБТ и расскажите ему о контрабанде, чтобы покончить с нелегальной деятельностью, и вы получите награду. Вы можете сказать об этом лейтенанту Гренну в любой момент, даже если вы решите взять какой-либо из квестов, но учтите, что они содержат пункты Темной стороны.

b) Темные персонажи с модифицированным оружием от квеста сопровождения дроида:

Встретьтесь с Самханом и согласитесь поучаствовать в его деле. Его первое задание – взять образец редкого растения Бачани, находящегося в Иторианском Виварии в их резиденции, в Жилом районе 082 (#5). Когда войдете в Виварий, можете использовать консоль, чтобы отключить систему безопасности (на это нужно несколько отмычек) или просто заберите часть растения. Когда иторианец будет протестовать, вы можете убедить/солгать, что Гренн дал на это разрешение или забрать просто так. Иторианец может пригрозить, что позовет полицию, но это пустые разговоры; он ничего не сделает. Когда вы получите образец, вернитесь к Самхану за наградой и следующим заданием, см. #3с ниже.

c) Контрабандная миссия 2:

Самхану нужен Прототипный Щит из склада Ангара 2 в Модуле доков (#8). Когда вы убедите иторианца на входе в Ангар 2 впустить вас, войдите на склад. Иторианец попытается помешать вам взять щит. Вы можете убедить его, что вам разрешено взять его или убить его. После того, как заберете щит из ящика и вернетесь к Самхану, вы сможете посмотреть его контрабандный товар по высокой цене и получить небольшое вознаграждение. Можете переходить к следующей миссии, #3d.

d) Контрабандная миссия 3:

Самхан хочет, чтобы вы похитили медицинские материалы из медлаборатории в Жилом районе 082 Запад (#8). Используйте консоль рядом с контейнером, чтобы взломать печать (если вы уже ее не взломали). Возьмите материалы из контейнера и выйдите из комнаты. Охранник СБТ попытается остановить вас, и вам придется убить его. После того, как вы вернетесь к Самхану, он вознаградит вас и попросит оказать последнюю услугу. См. #3е ниже.

e) Последняя контрабандная миссия:

Последняя услуга для Самхана состоит в том, чтобы сопровождать его во время сделки. Вы согласитесь, но сделка сорвется, когда придут офицеры СБТ. Когда разберетесь с ними, вы получите скидку на товары Самхана, или можете сдать его лейтенанту Гренну, в этом случае вам придется драться с Самханом, так как он будет сопротивляться.

#### 4) Наемники-бандиты:

Когда будете здесь первый раз, увидите пару наемников, угрожающих суллустианцу. Встаньте на его сторону и помогите ему, и вы получите (пункты СС). Если вы убьете суллустианца, то, конечно, получите (пункты ТС).

#### 5) ВЫХОД:

в Кантину (#1). Вам не нужно заходить в Кантину, если вы не забрали снаряжение из офиса СБТ и если у вас нет квестов, которые приведут вас туда.

#### 6) Инфо-консоль:

Используйте эту консоль и загрузите карту местности. Теперь, когда вы найдете другую инфо-консоль (в любом секторе станции Цитадель), с ее помощью вы можете вернуться в эту точку и наоборот.

#### 7) ВЫХОД:

в Кантину (#8).

#### 8) ВЫХОД:

в Модуль доков (#1). После того, как заберете свое снаряжение и получите несколько квестов у лейтенанта Гренна, рекомендуется выйти здесь в Модуль доков.

#### 9) Протокольный дROID СБТ:

Поговорите с дроидом, чтобы выяснить, что произошло с «Черным ястребом». К сожалению, СБТ ничем не может вам в этом помочь. Тем не менее, спросите дроида о своем снаряжении, и он откроет комнату справа. Также спросите дроида, что вам нужно делать теперь. Он упомянет о Бирже и расскажет немного о ней.

#### 10) Все ваше снаряжение:

Поговорив с дроидом другой комнате, заберите свои вещи из длинного ряда ящиков. Экипируйте заново своих персонажей и отправляйтесь к лейтенанту Гренну в #11.

### 11) Лейтенант Дол Гренн:

Гренн даст вам пять бонусных квестов, если вы захотите их взять. Три из них за вознаграждение, следующий – контрабандный, и, наконец, квест о нехватке топлива на Телосе и поиске другого ресурса. Поговорите с Гленном о первых трех квестах, чтобы получить сведения о каждом. Спросите его о проблеме с топливом. Контрабандный квест появится, когда вы выполните первый квест Зерки или иторианцев.

#### а) Квест за награду, Бату Рем:

Ваша единственная цель – выяснить, что случилось с Бату Ремом. Это просто. Отправляйтесь в Модуль доков (#4) через выход #8 и поговорите там с дюрисом. Попросите информацию о пассажире, бывшем здесь, и заплатите ему 25 кредитов за беспокойство. Вы узнаете, что Бату Рем был на Нар Шаддаа. Теперь можете доложить об этом лейтенанту Гренну и получить вознаграждение.

#### б) Квест за награду, Батоно:

Ваша первая цель опять в Модуль доков, так что отправляйтесь туда (#5) через выход #8 и поговорите с офицером Зерки у двери Ангара. Он даст вам другую наводку. Джана Лорсо из Зерки, которая также связана с квестом о сбежавших преступниках. Спрашивая Джану о Батоно, будьте осторожны, не упоминайте имя Гренна. Тогда она скажет вам о Чодо Хабате в иторианской резиденции. Только после разговора с Лорсо, Чодо даст вам информацию о Батоно. Скажите ему, что об этом вам сказала Джана, и он даст вас ключ к квартире Батоно в Жилом районе 082 Восток (#11), кв. С1. Вы можете отвести его обратно к Гренну, сразившись с парой наемников на выходе, или вы можете сдать его Джане в Зерке. См. ссылку выше для подробностей.

#### в) Квест за награду, Сбежавшие преступники:

Получив этот квест, когда вы первый раз увидите Джану Лорсо в Офисах Зерки (#3), вы услышите, как с ней разговаривают два преступника. Неважно, что вы скажете, они сбегут в Зону восстановления Телоса. Тогда вы можете вернуться к Гренну и солгать, что убили их, и получить награду, хотя это не даст вам (пунктов ТС). Когда немного позднее вы попадете в Зону восстановления, вы встретитесь с ними и убьете, превратив ложь в правду, но решив квест заранее.

#### г) Квест с контрабандой:

Проводив дроида из Ангара 2 к Зерке или иторианцам, вы получите модифицированный пистолет. Вы можете сначала показать его лейтенанту Гренну или сразу пойти к Самхану Добо на #3 выше, в этом нет разницы. Поговорите с Самханом и согласитесь поучаствовать в его контрабандной сделке. В любой момент вы можете сказать о ней лейтенанту Гренну и сорвать ее, заработав награду.

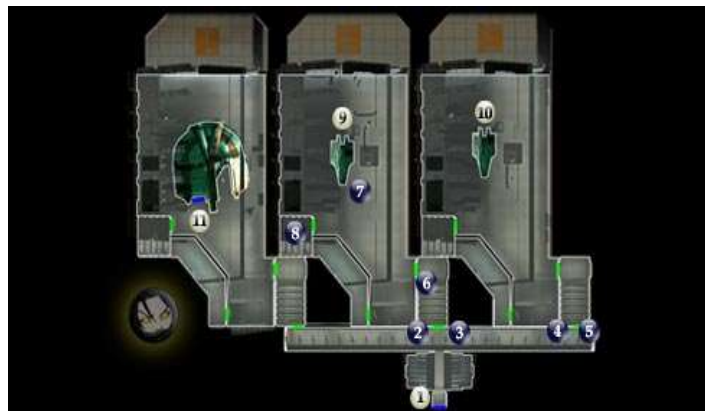
#### е) Нехватка топлива на Телосе:

Спросите Грена о проблеме с топливом, и вы получите квест найти новый источник топлива. Решить его можно, поговорив с Воггой Хаттом в Доках Нар Щаддаа (#1) и решив проблему Гото. После успешного прохождения Нар Шаддаа, вы можете договориться с Воггой, а затем вернуться и сказать Гренну о новом источнике топлива.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Модуль доков / Dock Module

Автор: [Maksim Takoi](#)  
06.02.2005 14:10



Ваша главная цель здесь – взять шаттл либо в #9 (Светлая сторона), либо в #10 (Темная сторона) и отправиться в Зону восстановления Телоса после того, как выполните квесты иторианцев или Зерки. Там есть три интересных

личности. Иторианец на #2 пропустит вас в Ангарный отсек 2, как только у вас будет нужный для этого квест. Дюрос в #4 расскажет вам о Бату Реме, побочном квесте для лейтенанта Гренна. А офицер Зерки в #5 может рассказать вам о Батоно, еще одном побочном квесте для лейтенанта Гренна.

### 1) ВЫХОД:

в Район развлечений 081 (#8). После того, как в один раз воспользуетесь этим выходом, можете использовать инфо-консоль на #2.

### 2) Иторианец, охранник Ангара 2:

Когда вам понадобится попасть в Ангар 2, поговорите с иторианцем, и он пропустит вас внутрь. Для этого вам нужно иметь соответствующий квест.

### 3) Инфо-консоль:

Используйте эту консоль и загрузите карту местности. Теперь, когда вы найдете другую инфо-консоль (в любом секторе станции Цитадель), с ее помощью вы можете вернуться в эту точку и наоборот.

### 4) Дюрос, портовые власти:

Этот дюрос может рассказать вам, где находится Бату Рем, если у вас есть квест лейтенанта Гренна из Района развлечений 081 (#11a). Тем не менее, сначала вы должны заплатить ему 25 кредитов. См. ссылку для подробностей.

### 5) Офицер Зерки:

Тви'лек может дать вам информацию о Батоно, если у вас есть побочный квест лейтенанта Гренна из Района развлечений 081 (#11b). См. ссылку для подробностей.

### 6) Консоль, управление дверью ангара:

Просто используйте эту консоль каждый раз, когда хотите попасть в Ангар 2. Консоли для других ангаров работают таким же образом.

### 7) Встреча с иторианским дроидом:

Когда у вас будет первый квест от Зерки или иторианцев, это и есть ваш пункт назначения. Вы начнете разговор, и вам помешает группа из пяти бандитов. Разберитесь с ними и возьмите нелегально модифицированное оружие. Его можно использовать, чтобы инициировать квесты с контрабандой для Самхана Добо в Районе развлечений 081 (#3). См. ссылку, когда решите начать квесты. После битвы поговорите с иторианским дроидом, возможные варианты представлены ниже.

#### а) Разговор с иторианским дроидом:

У вас будет выбор, и именно в этот момент вы окончательно решите, кого вы поддержите. Вы можете солгать и отвести его обратно в Зерку или отвести его к Чодо в резиденцию иторианцев, где он изначально и находился. Если вы решите отвести его в Зерку (Темные квесты), см. Офисы Зерки (#2b). Если вы выберете иторианцев, см. Жилой район 082 Запад (#2a).

### 8) Склад, Прототипный щит:

Вам нужно зайти в эту комнату, если вы выполняете 2-ой контрабандный квест Самхана Добо, в Районе развлечений 081 (#3c). См. ссылку для подробностей.

### 9) ВЫХОД:

в Зону восстановления (#1). Если вы следовали иторианским квестам, отправляйтесь на этом шаттле в Зону восстановления.

### 10) ВЫХОД:

в Зону восстановления (#1). Если вы следовали квестам Зерки, отправляйтесь на этом шаттле в Зону восстановления.

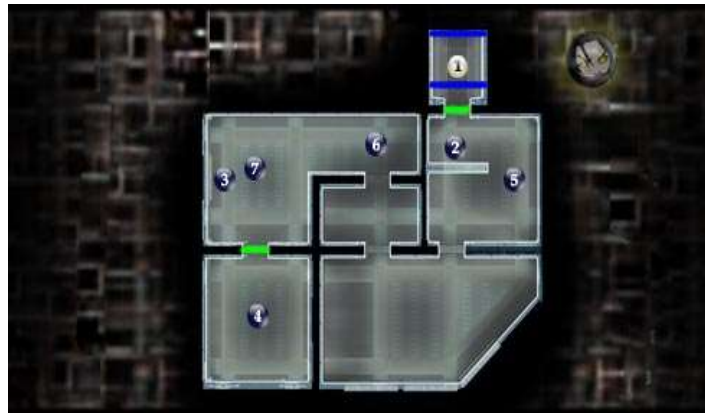
### 11) ВЫХОД:

к «Черному Ястребу» (#1). Когда вы найдете «Черный ястреб», вы приземлитесь здесь при возвращении на станцию Цитадель.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Офисы Зерка / Czerka Offices

Автор: [Maksim Takoi](#)  
06.02.2005 14:10



Практически единственная, с кем вы будете здесь общаться – это Джана Лорсо в #3. Если вы играете за Темную сторону, вам нужно взять ее квесты, которые приведут вас в Зону восстановления на пути к вашей главной цели, «Черному ястребу».

### 1) ВЫХОД:

в Жилому району 082 Восток (#4).

### 2) В-4D4, служащий в приемной:

Когда вы войдете сюда впервые, вас поприветствует В-4D4. Можете сказать ему, что угодно. Если вы играете за Светлую сторону и иторианцев, их последний квест будет связан с ним.

а) После того, как получите инструкции от Опо Чано:

Скажите В-4D4, чтобы он шел с вами в иторианскую резиденцию и покажите ему инструкции. Вы окажетесь перед Чодо Хабатом в Жилом районе 082 Запад. После того, как Чодо перепрограммирует вас (дроида) на способность лгать, отправляйтесь обратно сюда, чтобы поговорить с Джаной Лорсо и продолжайте с #3е ниже.

б) После того, как убьете Слуска по заказу Джаны и «Зерки»:

Спросите В-4D4, что происходит, и он расскажет вам о нападении наемников, хотя вряд ли это необходимо, так как они находятся в том же помещении. Приготовьтесь к драке с тремя бандами в #5, 6 и 7 до того, как доберетесь до Джаны.

### 3) Джана Лорсо:

Познакомьтесь с руководителем «Зерки» на Телосе. Если вы играете за Темную сторону, вы, естественно, захотите сделать для нее кое-какую работу. Ваш первый квест такой же, как и первый квест иторианцев – проводить (украсть, в этом случае) дроида из Ангара 2 в Модуле доков обратно к ней. Отправляйтесь в Модуль Доков (#2а).

а) После того, как поговорите с Гренном о награде за сбежавших преступников:

Когда подойдете к ее столу, вы увидите, как с ней разговаривают два преступника. Неважно, что вы скажете, они сбегут в Зону восстановления. Вернитесь к лейтенанту Гренну и солгите, что убили их, чтобы получить награду. Вы не получите за это пунктов ТС. Но этих двоих еще увидите...

б) После возвращения с дроидом из Модуля доков:

Вместе с (пунктами ТС) вы получите еще один, более опасный квест – убить лидера «Биржи», Лоппака Слуска. Вы можете добраться до него, сначала поговорив с Люксой в Кantine (#5). Это даст вам пару дополнительных квестов прежде, чем Люкса организует встречу.

с) Продолжение квеста с Батоно от лейтенанта Гренна:

Вы узнали о связи Батоно с Зеркой от офицера Зерки в Модуле доков. Спросите Джану о Батоно, но не говорите ей о лейтенанте Гренне. Она скажет вам о Чодо Хабате в резиденции иторианцев в Жилом районе 082 Запад (#4).

д) Если вы убили Батоно, сначала сказав Джане Лорсо о его местонахождении:

Вернитесь к Джане за наградой.

е) В роли В-4D4:

Поговорите с ней и воспользуйтесь своей способностью. лгать, чтобы получить доступ к мэйнфрейму на #4. Продолжайте с #4.

ф) После того, как убьете Слуска по заказу Зерки:

Прорвавшись через атаку наемников, поговорите с ней, чтобы поучить награду и спросите о своем корабле. Она предоставит вам шаттл, чтобы вы попали в Зону восстановления Телоса, транспорт ожидает вас в Модуле доков (#10). Сначала повидайтесь с дюрсом в Модуле доков (#4) для того, чтобы получить доступ к вашему шаттлу и еще кое-что.

#### 4) Мэйнфрейм и T1-N1:

Единственный способ попасть в эту комнату – принять сторону иторианцев и выполнить их первые два квеста. В-4D4, познакомьтесь со своим R2-D2-образным помощником, T1-N1. Вовремя вашего разговора убедите его разрешить вам загрузить разоблачающие данные, пока он вымещает свою ярость на охранников Зерки. Используйте консоль, чтобы стереть свою связь с Зеркой (по желанию) и обязательно загрузите файлы. Выйдите и вернитесь к Чодо в Жилом районе 082 Запад (#4d) для завершения иторианских квестов... ну, почти.

#### 5) Наемники:

Здесь вы столкнетесь с несколькими наемниками после того, как убьете Лоппака Слуска по заказу Джаны и вернетесь поговорить с ней.

#### 6) Наемники:

Здесь вы столкнетесь с несколькими наемниками после того, как убьете Лоппака Слуска по заказу Джаны и вернетесь поговорить с ней.

#### 7) Наемники:

Здесь вы столкнетесь с последней бандой наемников после того, как убьете Лоппака Слуска по заказу Джаны и вернетесь поговорить с ней.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Жилой район 082 Запад / Residential 082 West

Автор: [Maksim Takoi](#)  
13.02.2005 12:18



Практический единственный, с кем вы будете здесь общаться – это Чодо Хабат в #4. Если вы играете за Светлую сторону, вам нужно взять его квесты, которые приведут вас в Зону восстановления на пути к вашей главной цели, «Черному ястребу».

#### 1) ВЫХОД:

в Жилому району 082 Восток (#6).

## 2) Инфо-консоль:

Используйте эту консоль и загрузите карту местности. Теперь, когда вы найдете другую инфо-консоль (в любом секторе станции Цитадель), с ее помощью вы можете вернуться в эту точку и наоборот.

## 3) Встречающий:

Скажите ему что угодно, и он направит вас к Чодо Хабату:

## 4) Чодо Хабат, иторианский священник:

Хабат связан с Силой и чувствует ваше присутствие здесь. Если вы еще не брали квестов от Зерки, он предложит «исцелить» вас, после того, как вы поможете им. Таким образом начнутся три главных квеста за Светлую сторону, которые приведут к «Черному ястребу». Он может также сказать вам, где находится Батону, если вы получили этот квест от лейтенанта Гренна. См. Район развлечений 081 (#11b) для подробностей.

### а) 1-ый квест Чодо, иторианский дроид:

Как и с Черкой, если вы уже там были, Чодо попросит вас привести дроида из Ангара 2 в Модуле доков. Сначала вам нужно пойти в Модуль доков (#2a) и поговорить с иторианцем, охраняющим дверь. См. ссылку для подробностей, после возвращения он даст вам еще один квест, о переговорах с «Биржей».

### б) 2-й квест Чодо, Биржа:

Теперь Чодо попросит, чтобы вы убедили Лоппака Слуска, босса «Биржи» оставить в покое иторианский проект восстановления. Для этого, конечно, потребуется встреча, и он скажет вам о Люксе, заместителе Слуска, в Кантине (#5a), которая может организовать встречу. См. ссылку для подробностей. Когда вы вернетесь с «Биржи», Чодо даст вам очень полезную вещь — энергоячейку (Lightsaber Energy Cell Fixture), одну из четырех частей, необходимых для создания собственного светомеча. Такую же вы получите от Джаны Лорсо, после выполнения квестов Зерки. Чодо попросит о последней услуге.

### в) Финальный квест Чодо, разоблачение Зерки:

Чодо попросит, чтобы вы выполнили последнее задание. Он планирует использовать дроида Зерки В-4D4 для доступа к мэйнфрейму в офисах Зерки, чтобы получить против них разоблачающие улики. Чтобы получить управление дроидом, вам нужно иметь соответствующие инструкции. Вовремя разговора, он скажет вам о работнике Зерки, Корруне Фолте в Кантине (#7) как возможный объекте для дачи взятки. См. ссылку.

### г) Когда вернетесь с разоблачающими уликами в роли В-4D4:

Ваши квесты для иторианцев выполнены, и в качестве награды вы получаете постоянные +5 к пунктам Силы, когда он исцелит вас. В дополнение, он предоставит вам транспорт в Зону восстановления Телоса, чтобы встретиться с Бао-Дуром, который, возможно, поможет вам найти ваш корабль. Чтобы добраться сюда, пройдите через выход к шаттлу в Модуле доков (#9). Тем не менее... после того, как вы покинете Жилой район 082 Запад, при попытке выйти к шаттлу или в другую зону, начнется последний бонусный квест, спасти иторианцев от нападения. См. #4е ниже.

### е) Нападение на иторианцев:

После завершения всех иторианских квестов, Мозо через некоторое время свяжется с вами из иторианского вивария, в Жилом районе 082 Запад (#5b). На резиденцию напали наемников, и он теперь в ловушке. Также у него ключ к офису Чодо, так что вам нужно поспешить к нему.

Возвращайтесь в резиденцию и будьте готовы к небольшим стычкам. В первой комнате, сразу после встречающего на #3, вы сразитесь с несколькими наемниками. Самая большая битва будет следующая, в главной комнате к югу. После этого отправляйтесь в #5, в Виварий. Разобравшись с наемниками, поговорите с Мозо, который даст вам ключ к офису Чодо в #4. Когда вы откроете дверь, у вас будет битва с очень серьезными наемниками. Будьте готовы, так как эта битва будет заметно более сложной. Когда все будет закончено, вы получите благодарность от Чодо и много очков опыта, благодаря наемникам.

Наконец, вы можете отправляться к шаттлу или выполнить побочные квесты, которые вы пропустили.

## 5) Виварий, растение Бачани:

Здесь вы можете побывать два раза. Первый — для первого контрабандного квеста Самхана Добо в Районе развлечений 081 (#3). См. ссылку для подробностей. Другой раз — после завершения всех иторианских квестов и получения тревожного звонка от Мозо. Он здесь. Уничтожив наемников, поговорите с ним, чтобы получить ключ к офису Чодо в #4 и направляйтесь туда. См. #4е для подробностей.

## 6) Лабораторная станция:

Удобная лабораторная станция для создания и разборки предметов.

### 7) Консоль:

Эта консоль используется только в побочном квесте Зерки от Люксы в Кантине (#5b). См. ссылку для подробностей.

### 8) Консоль и контейнер с материалами:

Если вы придете сюда до того, как возьмете второй контрабандный квест Самхана Добо в Районе развлечений 081 (#3d), вы можете использовать консоль, чтобы вскрыть печать и взять содержимое. Если вы взяли квест, см. ссылку для подробностей.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Кантина / Cantina

Автор: [Maksim Takoi](#)  
13.02.2005 12:18



Здесь вы найдете мастера Гонок на свупах в #2, игрока в пазаак в #3, но вашей главной причиной для прихода сюда будет Люкса, заместитель главы Биржи в #5, после выполнения первого квеста Зерки или иторианцев. Коррун Фолт в #7 связан с последним иторианским квестом, а Дотон Хет в #6 – это человек, с которым нужно поговорить в бонусном квесте в Жилом районе 082 Восток.

### 1) ВЫХОД:

в Район развлечений 081 (#5).

### 2) Мастер гонок на свупах:

Для получения дополнительных кредитов, вы можете выиграть несколько гонок на свупах или потренироваться в гонках, поговорив с мастером.

### 3) Мебля Дул, акула пазаака и торговка:

Купите у нее карты или сыграйте с ней на деньги.

### 4) Встреча с Беноком:

Здесь у бара вы встретите Бенока. Просто краткое предзнаменование, что судьбы – его и ваша – еще пересекутся.

### 5) Люкса, заместитель главы «Биржи»:

После того, как отведете дроида в Зерку или к иторианцам, Джана или Чодо попросят вас убить Слуска (Зерка) или переговорить с ним (иторианцы). Чтобы попасть в «Биржу», необходимо договориться с Люксой, но вы это сделать не сможете, пока не примете сторону Зерки или иторианцев.

а) Если вы пришли от имени иторианцев:

Она заключит с вами сделку, чтобы убить или «избавиться от Слуска». У вас нет иного выбора, кроме как согласиться. Идите прямо ко входу в «Биржу» в Жилом Районе 082 Восток. Скажите привратнику, что вас направила Люкса, и он откроет дверь.

б) Если вы пришли от имени Зерки:



Она даст вам пару квестов, прежде чем организует встречу. Первый – забрать кое-какие вещи в медицинском отсеке в Жилом районе 082 Запад (#7). Идите туда и ответьте на звонок коммуникационной консоли. Вас направят в Жилой район 082 Восток (#10), квартиру В3. Вам скажут придти одному. См. ссылку для подробностей, после этого она даст еще один квест. Вы можете также потребовать 500 кредитов в плату за «опасную работу», если попросите.

с) Второй квест Люксы от имени Зерки:

Она попросит, чтобы вы вытрясли долг из Опо Чано для «Биржи», в Жилом районе 082 Восток (#9b). См. ссылку для подробностей. После этого она, хоть и с неохотой, устроит встречу с Слуском и попросит вас убить его. Когда вы согласитесь, идите ко входу «Биржи» в Жилом районе 082 Восток (#5). Скажите бандиту, что вас послала Люкса, и он откроет дверь. Можно убить его и использовать консоль, чтобы сообщить служащему в приемной и сказать, что вас направила Люкса.

## 6) Дотон Хет:

Когда вы поговорили с Харрой в Жилом районе 082 Восток (#7) о Рамане, вы можете двумя способами договориться о том, чтобы ее отпустили. Вы можете сыграть с ним в пазаак на высокие ставки по 1000 кредитов за игру или заплатить ему сразу 2000 кредитов (1500 с убеждением). См. ссылку для подробностей, когда она будет освобождена.

## 7) Коррун Фолт

Этот человек имеет зуб на Джану Лорсо. В последнем квесте иторианцев, чтобы раскопать улики на Зерку, придите сюда и поговорите с ним. Вы можете убедить его сказать вам об Опо Чано в Жилом районе 082 Восток (#9a), который может дать вам инструкции. Скажите ему, что это позволит очернить Джану Лорсо и с убеждением вы можете уговорить его сделать это бесплатно. В другом случае за наводку на Опо Чано вам придется заплатить 500 кредитов. См. ссылку для подробностей.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Биржа Бумани / Buman Exchange

Автор: [Maksim Takoi](#)  
13.02.2005 12:18



Ваша цель здесь, конечно, это конфликт с Лоппаком Слуском, боссом Биржи, от имени Зерки или иторианцев. Оставьте вы его в живых или нет, завит от вас и ваших целей.

### 1) ВЫХОД:

в Жилой район 082 Восток (#5).

### 2) Вула, служащая в приемной:

В первый раз она спросит, каковы ваши намерения. Вы можете убедить/солгать, что в системе, возможно, произошел сбой, чтобы избежать битвы, иначе она тут же предупредит нескольких бандитов-гаморреанцев и их босса в #3 о вашем присутствии. Когда вы откроете дверь, они нападут на вас.

### 3) Бандиты-гаморреанцы и босс:

Если вы убедили администратора на #2 (см. выше), они оставят вас в покое и исчезнут после вашего конфликта со Слуском. Тем не менее, в другом случае вам придется драться с ними. Разбирайтесь с ними по отдельности.

### 4) Пленный иторианец:

Поговорите с иторианцем через силовую клетку, и он скажет о консоли, которая освободит его. Она находится на #8 ниже. Освободив его, вы не получите (пункты СС), хотя должны были бы.

### 5) Бенок:

Когда вы откроете дверь, Бенок скажет вам пару слов, а потом атакует вас вместе со своими напарниками. Сосредоточьтесь всей командой сначала на нем, потому что он может доставить много хлопот, если от него отвлечься. Потом разберитесь с остальными. От Бенюка останется Бластер Бенюка и приличная броня, возможно, лучше, чем та, что на вас сейчас. После этого используйте Лабораторную станцию, чтобы подготовиться к предстоящей битве, которая может оказаться очень сложной, зависит от того, как вы будете играть.

### 6) Босс-гаморреанец:

Поговорите с невраждебным (как ни странно) боссом, чтобы вызвать атаку двух боевых дроидов, которых немедленно направит к вам Слуск. После этой битвы вас тут же сопроводят в следующую комнату и начнут разговор. См. ниже.

### 7) Лоппак Слуск, Босс Биржи:

Когда начнется разговор, вы, конечно, уже будете уже на стороне либо Зерки, либо иторианцев. Затем в комнату войдет Люкса, и у вас будет выбор. Но даже если вы встанете на ее сторону, Люкса пойдет против вас, так что чтобы избежать битвы со всеми сразу, лучше не упоминать о том, что убьете их обоих.

а) Если вы Светлый или поддерживаете иторианцев:

Скажите Люксе, что вы отказываетесь убить Слуска. Она нападет на вас, и у вас будет сложная битва с гаморреанцами, их боссом и Люксой, но она не должна составить больших проблем. Сосредоточьтесь всю мощь на одном враге, чтобы с наименьшими затратами убить их всех. Когда все закончится, Лоппак попытается проигнорировать вашу просьбу, но его можно убедить тем, что случилось с Люксой. Это сохранит его жизнь, но разговор он закончит угрозой. Но вы можете и убить его. Обыщите все тела и контейнеры в комнате, освободите иторианца, если хотите, с помощью консоли на #8, и если вы на стороне иторианцев, отправляйтесь обратно к Чодо в Жилой район 082 Запад (#4b), чтобы продолжить его квесты.

б) Если вы Темный или на стороне Зерки

Вы можете пригрозить Люксе, что они оба умрут, в этом случае все в комнате будут против вас, и у вас будет самая тяжелая битва из всех, что уже были. Или вы можете убить Слуска, а потом, когда она решит напасть на вас, убить и ее. Конечно, вы можете отказаться убивать Слуска, как я рекомендовал для Светлых игроков, сразиться с Люксой, а потом со Слуском. В любом случае, когда все закончится, обыщите тела и контейнеры, отпустите пленного иторианца с помощью консоли в #8, если желаете (полагаю, что нет), и если вы работаете на Зерку, будьте готовы к неожиданной атаке, когда вы доберетесь до офисов. См. Офисы Зерка (#2b) для продолжения.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос

Зона восстановления / Restoration Zone

Автор: [Maksim Takoi](#)

13.02.2005 12:18



Ваша главная цель здесь – обрести пополнение команды в лице Бао-Дура и отыскать вход на Территорию Зерки на #9. На пути вас ждут сражения с канноками и бандами наемников.

### 1) Место падения шаттла:

После приземления вы очнетесь и увидите Бао-Дура — пехотинца, который служил под вашим командованием в Мандалорских войнах. Он будет обязательным членом вашей команды на некоторое время. Он спец по рукопашному бою без оружия, поэтому дайте ему лучшую броню и поговорите с ним для увеличения влияния, если хотите. Также он лучший техник в игре, благодаря своему набору навыков. В любое время, когда вам понадобится член команды, который хорош как в бою, так и в компьютерах, безопасности и ремонте, лучше, чем Бао-Дур, возможно, не найти. После того, как вы выберете второго напарника, продолжайте с #2 для получения опыта.

## 2) Канноки:

Это основной дикий зверь на Телосе, с ними не сложно справиться. В вашем путешествии они вам встретятся в большом количестве.

## 3) Тайный склад, 1 из 2:

Это первый тайный склад, окруженный минами, который вы найдете. Другой находится в #7.

## 4) Банда наемников:

Сборище наемников и дроидов возле лэндспидера и свуп-байка. Разберитесь со всеми и обыщите останки.

## 5) Мины, наемники и дроид:

Если вы дадите Бао-Дуру навык маскировки и генератор маскировочного поля, можете войти в соло-режим и деактивировать мины перед тем, как атаковать наемников и дроида.

## 6) Большой лагерь наемников:

Самая сложная битва на этой территории, здесь вы найдете нескольких наемников и дроидов. Перед тем, как вступить в ближний бой, не помешает бросить пару гранат. Самым сильным, естественно, будет наемник-ветеран. Вы можете также избежать этой стычки (как предлагает Бао-Дур), если обойти их по периметру.

## 7) Тайный склад, 2 из 2:

Это второй тайный склад, окруженный несколькими минами. Обычно на этих складах есть полезные предметы, так что их нелишне будет проверить.

## 8) Контейнеры:

Не пропустите эти контейнеры, если хотите собрать все, что здесь есть.

## 9) ВЫХОД:

на Территорию Зерки (#1).

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Территория Зерки / Czerka Site

Автор: [Maksim Takoi](#)  
13.02.2005 12:18



Ваша главная цель здесь – добраться до #4 и использовать консоль, потом принять решение отправиться в Подземную базу на #5. На пути, тем не менее, будет несколько битв, начиная с #2.

**1) ВЫХОД:**

в Зону восстановления (#9).

**2) Тви'лек наемник и мастер дроидов, боевые боты:**

Прежде чем дойти до этой точки, вы увидите минное поле. Проще всего перевести Бао-Дура в соло-режим и маскировку, чтобы обезвредить мины, если у него есть навык маскировки. Или взять лучшего персонажа в соло-режим и пробежать через мины, а потом привести других для поддержки. Сначала лучше будет разобраться с боевыми ботами, а потом сосредоточиться на тви'леке.

**3) Нападение наемников:**

По всей этой территории вы обнаружите несколько банд враждебно настроенных наемников. Первая будет в #3, но также они будут у поднятой платформы в #4. Постарайтесь держать команду вместе и сосредотачиваться на одном враге, не разделяясь и подлечивая друг друга. Битва может оказаться долгой, если вы будете сражаться со всеми сразу. Постарайтесь убить всех на земле, прежде чем подниметесь на платформу в #4.

**4) Платформа, турели и консоль:**

Уничтожьте две турели наверху подъема, потом врагов на платформе. После этого используйте консоль, чтобы вычеркнуть все иные планы и решить, что лучше всего будет пойти в Подземную базу на #5.

**5) ВЫХОД:**

в Подземную базу (#1). Берегитесь мин у входа.

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Телос

Подземная база / Underground Base

Автор: [Maksim Takoi](#)

13.02.2005 12:18



Ваша главная цель здесь – воспользоваться шаттлом в #5. Чтобы сделать это, вам нужно сначала дойти до реактора и включить его в #10, взять коды запуска в #12, открыть двери ангара в #13 и уничтожить танк-дроида в #5.

**1) ВЫХОД:**

на Территорию Зерки (#5).

**2) Турели и силовое поле:**

Когда окажетесь внутри, вы можете отключить эти турели с помощью консоли, но, возможно, проще будет их уничтожить. После битвы пусть Бао-Дур «разобьет» силовое поле (где он был на Перагусе?). То же самое делайте со всеми силовыми полями на уровне. Избегайте газовых решеток на полу, насколько возможно. Когда доберетесь до консоли на #6, вы сможете отключить их.

**3) Дроиды и рюкзак:**

Уничтожьте дроидов в коридоре и возьмите идентификационную карту из рюкзака, хотя для чего она нужна, не совсем понятно.

#### 4) Верстак и лабораторная станция:

Берегитесь газовой решетки возле верстака.

#### 5) Шаттл и танк-дроид:

Здесь вы найдете шаттл, но, как заметит Бао-Дур, для него нужны коды запуска и открытые двери ангара. Чтобы открыть двери ангара, вам нужно включить реактор в #10, а потом открыть их в #13. Коды запуска можно взять в #12, когда запустите реактор.

а) Когда вернетесь после того, как запустите реактор:

Здесь вы найдете огромного танк-дроида. Экипируйте своих персонажей ионным оружием и используйте любые Силы, которые могут помочь, такие как Оглушение дроида или Скорость. Также экипируйте каждого персонажа энергетическим щитом для большей защиты. Начните с гранат, желательно ионных. Он не слишком силен, но обладает оглушающей атакой, так что будьте осторожны. Когда он будет уничтожен, обыщите открывшийся отсек к северу от #5, там много предметов. Потом возвращайтесь к шаттлу и отправляйтесь на нем на Полярное плато (#1).

#### 6) Консоль:

Используйте этот терминал безопасности, чтобы отключить газовую вентиляцию и облегченно вздохнуть.

#### 7) Член спасательной команды Зерки:

Этот одинокий тви'лек хочет, чтобы вы проводили его до выхода. Для (пунктов СС) вы можете согласиться, а для (пунктов ТС) можете поступить чрезмерно жестоко.

#### 8) Комната подзарядки дроидов и консоль:

Уничтожьте здесь трех дроидов, потом используйте южную консоль, чтобы вызвать перегрузку на станции подзарядки дроидов, уничтожив нескольких из них прежде, чем реактор заработает и их двери откроются.

#### 9) Поврежденный дроид НК:

Вы можете починить этого дроида и настроить, чтобы он шел за вами, но если вы подойдете слишком близко к ложному выходу при первом повороте направо к северу, он самоуничтожится. Хотя невелика потеря.

#### 10) Реактор:

Используйте консоль в этой комнате, чтобы снова запустить реактор. Как только вы это сделаете, турели в комнате к югу от вас в #11 тоже активируются.

#### 11) Турели:

Как только вы запустите реактор, вы также активируете эти турели. Быстро уничтожьте их по одной, чтоб избежать больших повреждений.

#### 12) Коды запуска:

Когда вы запустите реактор, откроется дверь в маленькую комнату. В ящике здесь возьмите датапад с кодами запуска, потом отправляйтесь в #13, чтобы открыть двери ангарного отсека.

#### 13) Консоль:

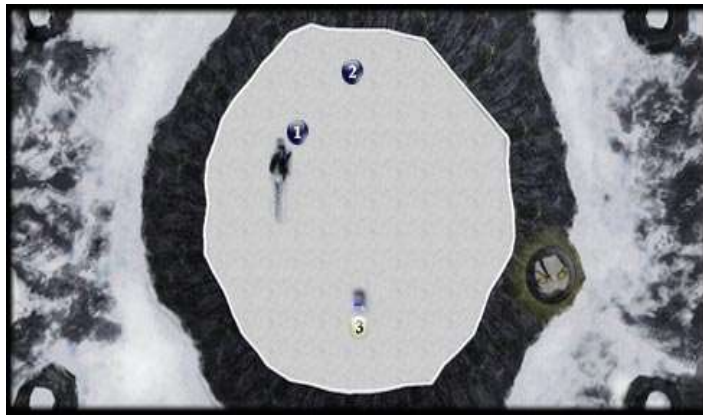
Используйте эту консоль, чтобы открыть двери ангарного отсека, когда реактор будет запущен. Прежде чем вы вернетесь к шаттлу, см. #5а выше.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Полярное плато / Polar Plateau

Автор: [Maksim Takoi](#)  
13.02.2005 12:31



Ваша цель здесь не может быть проще. Отразите атаку ужасных НК-50, обыщите их останки и направляйтесь к выходу на #3.

### 1) Место падения:

После того, как вы второй раз подряд вдребезги разобьете свой транспорт, вы очнетесь и увидите, что вас уже жаждут убить три дроида НК-50. Бао-Дур лежит без сознания. См. #2.

### 2) Атака НК-50:

Пришло время встретиться с тремя дроидами НК-50. Особенно хороша фраза о том, что вам, возможно, придется попотеть. Начать лучше с броска гранаты или трех, так как вы довольно далеко. Потом приблизьтесь и разбирайтесь с ними по одному. Как и со всеми дроидами, очень хорошо работает Сила Оглушить дрoида, если вы светлый или эта способность есть у Крейи. Когда уничтожите их, с останков возьмите контрольный кластер НК (НК Control Cluster) — еще одна деталь, необходимая для того, чтобы восстановить дрoида на борту «Черного ястреба». После этого отправляйтесь к выходу на #3.

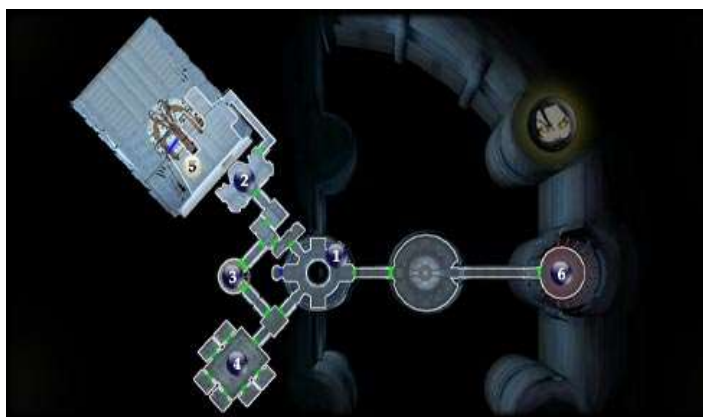
### 3) ВЫХОД:

к Тайной Академии (#1).

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Телос  
Тайная Академия / Secret Academy

Автор: [Maksim Takoi](#)  
13.02.2005 12:31



Наконец-то, вы почти уже разобрались с этой планетой. Осталось лишь спасти ТЗ-М4 в #2, освободить из плена своих спутников в #3, побороться немного с Прислужницами в #4 и улететь на «Черном ястребе» в #5. А как же #6, спросите вы? Вы вернетесь сюда незадолго до конца, чтобы перекинуться парой слов с Атрис.

### 1) Здесь вы начнете:

После того, как спуститесь на лифте с Полярного плато, вы поговорите с Атрис. Когда бурная дискуссия о вашем прошлом завершится, вы останетесь со Служанкой, которая даст вам информацию об обстановке. Здесь вам не нужно беспокоиться о битвах, если сами не попросите, так что расслабьтесь и следуйте к #2 спасти ТЗ-М4.

## 2) ТЗ-М4, верстак и лабораторная станция:

Возможность увеличить влияние на ТЗ-М4, если будете к нему добры. После окончания разговора, воспользуйтесь возможностью улучшить ваше оружие по максимуму, так как вы в двух шагах от забавного и не смертельного квеста для получения опыта.

## 3) Ваша команда:

Еще одна возможность увеличить влияние на Бао-Дура, если будете добры к нему. Вызволите их из силовых клеток и продолжайте с #4.

## 4) Комната тренировок:

После того, как обыщите все стороны комнаты, поговорите с Прислужницей. В диалоге скажите, что хотите сразиться с ней. Она примет предложение «поучить» вас, и вы окажетесь в середине комнаты, лицом к лицу с ней. В каждой битве не сходите с мата, или вас дисквалифицируют, и вам придется переигрывать. Лучше до этого уже освободить вашу команду, потому что Крейя может быстро подлечить вас между матчами, если у нее есть эта способность.

### а) 1-ая битва с Прислужницами:

Вы сражаетесь один на один с Прислужницей. Оружие, броня, Силы и предметы запрещены. Навыки, однако, можно использовать, так что если у вас есть Мастер-Шквал (Master Flurry), я бы рекомендовал его использовать. Битвы в рукопашную более сложны для советника. Стражу легче в них выиграть. Подлечитесь и поговорите с ней снова после вашей победы, чтобы начать следующую проверку.

### б) 2-ая битва с Прислужницами:

Эта битва проще и по-прежнему Прислужница только одна. Вам можно использовать оружие, но нельзя броню, Силы и предметы. Опять же, после победы, подлечитесь, поговорите с ней для еще одной битвы.

### в) 3-ая битва с Прислужницами:

Наконец, вам можно использовать все Силы, предметы и броню против одной Прислужницы. Победите, подлечитесь и попросите еще битву.

### г) 4-ая битва с Прислужницами:

Теперь будет посложнее (для меня, потому что я хотел сэкономить на медпаках). Вы и все ваши силы против двух Прислужниц. Победите, подлечитесь, попросите финальную битву. Вам придется вызвать ее на бой, ущемив ее гордость, но в конце концов она согласится.

### е) финальная битва с Прислужницами

Вы и все ваши силы против пяти Прислужниц. Это может быть сложно, особенно если у вас нет Силы массового действия, как Молния Темной стороны. Если она у вас есть, то все гораздо, гораздо проще. Начните с использования всех трех типов стимуляторов, чтобы повысить свои параметры. Потом включите щит для ближнего боя (melee shield), если он у вас есть. Потом используйте гранаты, так как они заденут сразу нескольких. Наконец, воспользуйтесь Силами и атакуйте. После победы вы получите 750хр. Могли бы дать и побольше, но, по крайней мере, это было занятно.

## 5) ВЫХОД:

к «Черному ястребу» (#1). Если вы следуете прохождению, выберете в качестве следующей планеты Ондерон.

## 6) Атрис, член Совета Джедаев:

В ваш первый визит вас сюда не пустят. Во второй, после Анклава Джедаев ближе к концу игры, вас телепортирует обратно в Тайную Академию для встречи с ней. Неважно, что вы скажете, у вас будет с ней поединок. У нее сильные удары, но ей легко нанести повреждения. В конце битвы у вас будет возможность попытаться спасти ее (или прикончить) и спросить у нее все о Крейе. То, что вы оставите ее в живых, как ни странно, не даст вам (пунктов СС), хотя это светлый поступок.

После заключения вы окажетесь в Жилом районе 082 Запад Редукс (#1) и поговорите с лейтенантом Доллом Гренном об атаке ситов на станцию.

---

## Дксун / Dxun - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords



Добро пожаловать на спутник Ондерона. Прежде чем попасть на сам Ондерон, вам предстоит выполнить несколько задач. Первое – добраться до выхода #6 в Джунгли. Крейя рекомендует исследовать территорию, и чтобы добраться до Ондерона, вам именно это и нужно сделать. Впрочем, прохождение этой местности достаточно линейно.

На Дксуне водятся несколько типов животных. Многочисленные кабаноподобные канноки, похожие на кугуаров маалпраасы и более серьезные звери — бома (в двух вариантах – молодой и взрослый). На пути к #6 вам попадется их несколько.

#### 1) ВЫХОД:

к [«Черному ястребу» \(#1\)](#).

#### 2) Мандалорский проводник:

Проводник появится здесь только после того, как вы с его помощью вернетесь из мандалорского лагеря к вашему кораблю. Он останется здесь, чтобы отвести вас обратно в лагерь в любое время.

#### 3) Вмешивается Аттон:

Здесь вы получите сообщение от Аттона о том, что к спутнику приближается корабль, очевидно, разыскивающий вас.

#### 4) Место падения и консоль:

Поищите внутри ямы, образованной разбившимся кораблем, там будет консоль. Отремонтируйте ее и посмотрите в камеры на каждого из трех дроидов. Двоим из них можно устроить перегрузку для получения опыта.

#### 5) Дезанти, охотник за головами:

Вместе с Дезанти здесь будут еще два бандита, жаждущие лишить вас головы. Независимо от того, как вы с ними поговорите, все закончится дракой. После этого обыщите их останки и следуйте к выходу в #6.

#### 6) ВЫХОД:

в [Джунгли \(#1\)](#).

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords





В первый раз, вас отведут в Мандалорские руины, как только вы дойдете до #3. После этого вы сможете вернуться и выполнить несколько квестов, чтобы доказать Мандалору, что вы достойны его помощи. Для этого необходимы не все квесты, только несколько, но для получения опыта рекомендуется исследовать территорию и выполнить их все.

### 1) ВЫХОД:

к месту [посадки в джунглях \(#6\)](#).

### 2) Тайник:

Чтобы попасть внутрь, вам понадобится мощная взрывчатка. Единственное, что подойдет для этого – заряды Ториума (Thorium Charges), которые можно найти на Коррибане, в Академии Ситов (#4). В этом небольшом помещении содержится множество контейнеров и предметов.

### 3) Небольшой лагерь мандалорцев:

Когда вы в первый раз здесь окажетесь, мандалорцы попытаются отвести вас к своему лидеру, Мандалору. Вы можете воспротивиться и начать битву, но вас оглушат и заставят идти в любом случае, и вы окажетесь в Мандалорских руинах (#1) перед лицом Мандалора.

а) Если вам встретился Даврел на мандалорском боевом ринге:

Он попытается восстановить свою честь. Если вы слышали о закке от Мандалорского капитана стражи, вы можете сначала отказаться от драки с Даврелом, потом предложить ему, что уважение можно заработать вам обоим, если вы объединитесь в битве против зверя. Он убежит и встретит вас прямо у #9, где и присоединится к вам в битве со зверем. После битвы он вас поблагодарит, и вы заслужите уважение Мандалора. Другой вариант – убить его, когда он вызовет вас на поединок.

### 4) ВЫХОД:

в [Мандалорские руины \(#5\)](#).

### 5) Каннок с фазовой деталью #1:

Если в Мандалорских руинах вы получили квест от Зуки, найти детали фазово-импульсного конвертера, уничтожьте каннока и найдите в останках первую деталь: ядро фазово-импульсного конвертера. Другие детали в #8 и #15.

### 6) Зверь бома и новая Сила

Когда вы придете сюда, Крейя обучит вас новой Силе — Обман зверя (Beast Trick), которая работает так же, как Обман разума, только на зверей. Можете опробовать ее на этом монстре.

### 7) Кумас на обрыве:

Если в Мандалорских руинах вы получили квест от Зарги, вам придется искать пропавшего мандалорца Кумаса. Он здесь, застрял на обрыве, с пермакритовым взрывателем поблизости. Светлые, скорее всего, захотят освободить его, сначала убив трех молодых бома за ближайшим углом позади него. После этого Кумас спустится, поблагодарит вас и попросит сохранить случившееся в тайне. Темные, возможно, оставят его там погибать за (пункты ТС), а для дополнительных пунктов могут нажать кнопку на детонаторе, чтобы Кумаса разнесло на кусочки.

### 8) Каннок с фазовой деталью #2:

Если в Мандалорских руинах вы получили квест от Зуки, найти детали фазово-импульсного конвертера, уничтожьте каннока и найдите в останках вторую деталь: сборка фазово-импульсного конвертера. Другие детали в #5 и #15.

### 9) Заккег:

Это зверь, о котором говорил мандалорский капитан стражи в руинах. Если вы до этого договорились с Даврелом в #3, чтобы убить заккега, вы с ним встретитесь прямо перед этим пунктом. Атакуйте заккега всеми средствами, если это ваша первая планета, бой может вызвать некоторые трудности. Помочь может щит для ближнего боя (Melee Shield). Уничтожив монстра, возьмите с останков его ухо, доложите капитану и вы получите больше уважения от Мандалора. Если вы следуете прохождению, #10 будет на противоположной стороне карты.

### 10) Келборн, чемпион ринга:

Если вы попробовали свои силы на ринге в мандалорском лагере и выиграли, в определенный момент вам понадобится поручитель. Для этого объединитесь с Келборном, так как он тот, с кем вам придется драться следующим. Независимо от того, были вы уже на ринге или нет, вы можете взять этот квест и сразиться с Келборном позднее.

Он ищет разведчиков из недавно приземлившегося корабля, и ему нужна ваша помощь в зачистке территории. Согласитесь помочь ему и отправляйтесь за первыми двумя объектами в #11. Следующие будут в #12. Когда вы возьмете квест, Келборн уйдет в #14.

### 11) Два разведчика:

Если выше вы взяли квест Келборна, уничтожьте двух разведчиков. Обыщите их останки и отправляйтесь в #12 за следующей, более многочисленной группой.

### 12) Группа разведчиков и монстров:

После того, как возьмете квест Келборна в #11, на этой территории вы найдете группу разведчиков, сражающихся с местной живностью. Присоединяйтесь, убивайте всех врагов, обыщите их останки, и продолжайте с #13.

### 13) Каннок с эмиттером для светомеча:

Если у вас нет второй детали для создания светомеча, убив каннока и обыскав его останки, вы найдете ее здесь: эмиттер для светомеча.

### 14) Келборн, после квеста:

Если вы согласились помочь Келборну с его квестом, теперь он будет стоять здесь. Поговорите с ним после того, как уничтожите две группы разведчиков в #11 и #12, и вы заслужите уважение Мандалора и шанс сразиться с Келборном на ринге, когда будете готовы.

### 15) Каннок с фазовой деталью #3:

Если в Мандалорских руинах вы получили квест от Зуки, найти детали фазово-импульсного конвертера, уничтожьте каннока и найдите в останках третью деталь: питание фазово-импульсного конвертера. Другие детали в #5 и #8. После того, как найдете все три детали, вы можете вернуться к Зуке в Мандалорские руины и заработать уважение Мандалора и больше опыта.

### 16) Пермакритовый детонатор:

Он связан с мандалорским тайником в #17. Нажмите кнопку и полюбуйтесь взрывом. Единственное последствие – это стая бома и других зверей, которые сбегутся на шум и решат разобраться с нарушителем спокойствия. Успокойте их навеки и заходите в тайник в #17.

### 17) Тайник мандалорцев:

Это тайник, о котором говорил Мандалор, если вы спросили его, что вы еще можете сделать. Будьте осторожны, когда войдете, и, если возможно, возьмите кого-нибудь с высоким уровнем минирования, например, Бао-Дура, и джедая со способностью Оглушить дроида.

Как только вы войдете, вы окажетесь в окружении поврежденных дроидов и смертоносных мин. Переведите одного из персонажей в соло-режим и обезвредьте их или пробегите через них, если нет такой возможности. Затем, поищите у «главного» дроида датапад, который позволит вам командовать ими, или приготовьтесь к довольно большой битвы, включив свои энергетические щиты и усилив команду. Попытайтесь активировать дроида и выберите «ударить» его. Все дроиды придут в движение и атакуют вас, также прибавив тормозов игре. Сосредоточьтесь на Силах массового действия, таких как Оглушить дроида или Молния. В другом случае, возьмите лучшее оружие ближнего боя с ионным воздействием, чтобы уничтожить их как можно быстрее.

Когда битва закончится, обыщите каждый контейнер по периметру комнаты, в них будет огромное количество предметов. Там будет два контейнера, которые невозможно открыть с навыком безопасности. Поставьте на них малую мину (minor mine). После этого возвращайтесь в мандалорские руины, чтобы получить награду, продолжить битву на ринге и сказать Мандалору, что вы хотите отправиться на Ондерон.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Дксун  
Мандалорские руины / Mandalorian Ruins

Автор: [Maksim Takoi](#)  
07.03.2005 21:12



Когда вы впервые окажетесь здесь, спросите Мандалора, что вы можете сделать; заслужить его уважение – ваш единственный способ покинуть Дксун. Здесь вы можете найти несколько квестов, которые вам в этом помогут. Поговорите с мандалорцами в #2, 3, 4 и 9 для получения квестов, включая Боевой ринг. Кекс в #7 может продать вам предметы и снаряжение. После того, как заработаете достаточно уважения у Мандалора, он даст вам шаттл для полета на Ондерон в #10.

### 1) Мандалор и лабораторная станция:

Мандалор согласится помочь вашей команде, если вы сначала заслужите его доверие и уважение. Спросите его, что еще вы можете сделать, чтобы получить квест Мандалорского тайника – последнее задание, которое вы выполните в Джунглях, если вы следуете прохождению. Каждый выполненный квест даст вам уважение Мандалора, и после этого он отправит вас на Ондерон. Вам не обязательно выполнять все квесты, но если вы хотите получить максимальный опыт, то желательно их выполнить.

В восточной части помещения вы увидите подъем, ведущий к двери. Когда вы попытаетесь добраться до нее, Мандалор вас остановит. Чтобы проникнуть туда, наденьте на одного из своих персонажей генератор маскировки, переключите его в соло-режим, подкрадитесь к двери и откройте ее с помощью навыка безопасности. Бао-Дур хорошо с этим справится. В комнате будут несколько контейнеров с очень полезными предметами для вашего уровня.

Также вы найдете здесь лабораторную станцию.

а) После того, как заслужите достаточно уважения у Мандалора:

Вернитесь к Мандалору, и он скажет вам, что вы заслужили полет на Ондерон. К сожалению, в этот момент вас настигнут ситы. По всем руинам будет несколько групп ситов-убийц, сражающихся с мандалорцами. В ваших интересах помочь мандалорцам, так как хотя вы можете просто понаблюдать за боем издалека, но битва займет гораздо меньше времени с вашей помощью. После того, как несколько групп убийц будут уничтожены, мандалорцы решат, что лучше вам покинуть это место, и отведут вас в #10, где вы можете улететь на Ондерон. См. Космопорт Айзиза (#1).

### 2) Зарга:

Поговорите с ним, чтобы узнать о пропавшем мандалорце по имени Кумас. Чтобы выполнить этот квест, найдите тело Кумаса в Джунглях и сообщите об этом Зарге, чтобы заслужить уважение Мандалора. Кумаса вы можете найти в Джунглях (#7).

### 3) Зука, техник:

Что не удивительно для мандалорца, у Зуки проблемы с техническим оборудованием в руинах. Вы можете сделать для него три вещи. Первое – починить провода слева от него. Для этого используйте героя с некоторым навыком ремонта. Другое – починить компьютер телеметрии в #8. Чтобы сделать это, вам понадобятся программные отмычки и навык использования компьютера. Бао-Дур или ТЗ-М4 прекрасно с этим справятся. Наконец, вам нужно найти потерянные детали фазово-импульсного конвертера в Джунглях, скорее всего в желудках ненасытных канноков. Вы

можете найти эти детали в Джунглях (#5, #8 и #15). Когда соберете все три, отнесите их Зуке и вы получите безмерное уважение Мандалора.

#### 4) Капитан мандалорской стражи:

Спросите его о Джунглях, и вы узнаете о заккеге, злобном монстре, с которым непросто справится даже мандалорцам. Если вы уничтожите его, вы сможете получить уважение Мандалора. Заккега вы найдете в Джунглях (#9). Вернитесь к Капитану с его (зверя) ухом, чтобы завершить квест.

#### 5) ВЫХОД:

в Джунгли (#4).

#### 6) ВЫХОД с помощью мандалорского проводника:

Поговорите с проводником, и он отведет вас к вашему кораблю в месте приземления в джунглях в любое время. Также вы можете использовать его, чтобы вернуться сюда в любое время.

#### 7) Кекс, вынужденный начальник снабжения:

Кекс – торговец, который может продать вам предметы, а также будет вашим вторым соперником на ринге.

#### 8) Верстак и телеметрический компьютер:

Если у вас есть квест от Зуки из #3, вы можете починить телеметрический компьютер с помощью отмычек и выполнить одно из трех его заданий. Сообщите о своем успехе Зуке. Или можете использовать верстак для того, чтобы улучшить, создать или разобрать предметы. К счастью, в Руинах вы можете свободно переключать персонажей команды.

#### 9) Мандалорский боевой ринг:

Это шанс как заработать уважение, так и немного повеселиться. Если у вас персонаж-советник, битвы будут для вас немного сложнее, но вполне по силам. Стражу с ними справиться легче легкого, если есть правильное снаряжение.

Сначала поговорите с мандалорским сержантом и скажите ему, что хотите сразиться на ринге. Всего будет пять матчей, первые три против более слабых противников, а последние два будут возможны только после того, как вы встретитесь с Келборном в Джунглях. Перед боем лучше всего будет надеть подходящее снаряжение. Так вы будете драться врукопашную без оружия, но вам будет разрешено пользоваться броней.

Если возможно, наденьте любое снаряжение с бонусом против урона (такое как пояс защиты (immunity belt)), так как это может помочь сильнее, чем что-либо другое. Дополнительно оденьте лучшую броню, даже если вы советник. Так как вам не разрешено использовать Силу в первых трех матчах, лучше всего иметь сильную защиту. Наконец, лучшей тактикой в случае (хотя, возможно, это баг в боевой системе), это ударить и бежать, при этом не покидая круга. По какой-то причине, если вы отбежите, быстро повернетесь и ударите своего противника, потом снова побежите, они не смогут вас атаковать.

##### а) Боевой ринг, 1-я битва, Даврел:

Это простая битва врукопашную, без Силы, оружия и предметов. Чем выше у вас защита и навыки рукопашного боя, тем лучше для вас. Вернитесь к сержанту после боя чтобы начать вторую битву. Уровень здоровья полностью восстанавливается с началом каждой битвы.

##### б) Боевой ринг, 2-я битва, Кекс:

Пора сразиться с Кексом, но правила будут на ваш выбор. Если ваш герой — стража, и вы без проблем одолели первого противника, то можете продолжать в том же духе и с Кексом. Тем не менее, советники, возможно, предпочтут сражаться без ограничений. Вернитесь к сержанту после боя, чтобы начать третью битву.

##### в) Боевой ринг, 3-я битва, Тагрэн:

И снова только рукопашный бой, без Силы, оружия и предметов, но вы можете использовать свои свойства (feats). Используйте ту же тактику, что и в первой, но для советников, это, возможно, будет самая тяжелая битва из всех.

Возвращайтесь к сержанту после боя, и он скажет, что оставшиеся два соперника – это чемпионы, и за вас должен поручиться один из них, чтобы вы могли участвовать в поединке. Если вы еще не выполнили квест Келборна в Джунглях (#10), вам нужно это сделать прежде, чем продолжить битвы на ринге. После этого он с радостью согласится драться с вами в четвертой битве.

##### г) Боевой ринг, 4-я битва, Келборн:

Для боя с Келборном вы получите простой меч и не сможете использовать Силу или другие предметы. Таким образом, битва будет немного проще, чем предыдущая. Вернитесь к сержанту после того, как закончите бой, для поединка с последним чемпионом, Бралором.

е) Боевой ринг, 5-я битва, Бралор:

В битве с Бралором вы можете пользоваться всеми предметами и Силами, которыми владеете. Он довольно серьезный соперник, но учитывая отсутствие ограничений, битва явно не составит вам труда. В результате вы заработаете много уважения, а также получите опыт и клинок Риик (Ryuk Blade).

#### 10) ВЫХОД:

Когда вы заслужите достаточно уважения, на этом шаттле вы отправитесь с Мандалором на Ондерон и обратно, после битвы с ситами-убийцами. Если вы пришли сюда раньше (или позже), здесь есть несколько контейнеров с предметами.

#### 11) ВЫХОД:

После того, как побываете в Джунглях Дксуна и Гробницах Ситов позднее в игре, в секции «Прочие локации», на этом корабле вы полетите на Ондерон.

## Ондерон / Onderon - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Ондерон  
Космический порт Изиз / Iziz Spaceport

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:21



На Ондероне постоянно происходит борьба между Королевой Талией (Светлая Сторона) и Генералом Ваклу (Тёмная Сторона), и вы окажитесь в середине этой битвы. Ваша главная цель на Ондероне найти Мастера Джедая Кавара. У Мандалора есть контакт с Дагоном Гентом, который может добиться для вас аудиенции, но, как выяснится, Гент разыскивается за убийство, и это ваше дело, как разрешить загадку и освободить Гента.

Когда Мандалор доставит вас на Ондерон, у вас не будет пути назад на Эбон Хок до тех пор, пока вы не найдёте Кавара, это значит, что вы застрянете здесь на некоторое время. Одной из главных тем, с которой вы столкнётесь здесь, это проблема побега с планеты, и вы встретите здесь несколько человек, которые потребуют от вас две Визы Звёздных портов, которые вам нужны здесь.

#### 1) Выход:

к Мандалоанским руинам (№10). Как уже упоминалось выше, вы сможете уйти только после того, как ваша миссия встретиться с Каваром будет выполнена.

#### 2) Порт Мастер:

Этот человек ненадолго остановит вас и предложит вам вашу собственную готовую открытую Визу Звёздного порта. Он напомнит вам хранить её в безопасности. Во время вашего здешнего путешествия вы встретитесь еще с двумя, и вам самому придётся выбрать, давать их за очки Светлой или Тёмной Стороны, или возможно кредиты или другие виды платежей.

#### 3) Голограмма новостей:

Постоянно активируйте этот терминал, чтобы иметь последние новости окружающего региона.

**4) Маргар, купец:**

Это обыкновенный купец с разными общими и мелкими товарами.

**5) Наездник-чудовищ**

Вы узнаете немного больше об Ондероне от этого человека. После вашего разговора, когда вы попытаетесь уйти, одно из чудовищ освободится из своей клетки и атакует. Когда вы его победите, наездник-чудовищ предложит вам свои извинения и награду (которая окажется 1,000 кредитов, если вы запугаете его). Вы сможете отказаться от награды (очки СС) и также принять её и запугать его (очки ТС).

**6) Охранник поста:**

Этот охранник остановит вас, чтобы расспросить о вашем деле. Вы можете сказать ему что угодно, это не имеет никакого значения. Даже правда о том, что вы джедай, не будет иметь последствий, безотносительно к вашему ответу, позднее вы будете атакованы родианцем-охотником за головами на Западной Площади (№2).

**7) Выход:**

в торговый квартал (№1).

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Ондерон  
Торговый квартал / Merchant Quarter

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:21



Помимо пары человек, ищущих Визы Звёздного порта на южной стороне, вы можете найти Капитана Райкена в №7, который будет главной частью разрешения загадки, с которой вы столкнётесь. Другие знаменитости включают политического проповедника Понлара в №9, Анда в №10, у которой будут миссии за игрока Тёмной Стороны, и Капмтана Бостуко в №12, который охраняет вход на Звёздный Склон, ваш пункт назначения в игре в более позднее время. Ваша первая цель (я рекомендую) — просто поговорить с людьми, чтобы понять местную политику, а затем отправиться на Западную площадь в №13 в поисках Дагона Гента, контакта Мандалора.

**1) ВЫХОД:**

в космический порт Изиз (№7).

**2) Капитан Гелеси:**

Гелеси попросит показать вашу Визу перед тем, как вам войти в пространство Космического порта Изиз. Если вы игрок Тёмной Стороны и приняли миссию Анды избавиться от капитанов, вы найдёте Гелеси в Кантине Изиза.

**3) Беспокойный гражданин Изиза:**

Когда вы подойдёте к этому участку, несколько солдат Ваклу попытаются взять этого человека под стражу. Когда вы войдёте туда, вы можете спросить, что происходит, а затем убедить солдат отпустить человека (очки СС). По-другому, вы можете грубо позволить им арестовать человека (очки ТС).

**4) Терлин и дети:**

Это первый человек, с которым вы встретитесь и который отчаянно хочет Визу. В её случае она хочет сбежать с Ондерона со своими детьми. За очки СС отдайте ей одну из ваших двух виз, когда найдёте их.

#### 5) Толас:

Этот человек заплатит вам 2 кредита (3 кредита с убеждением) если вы отдадите ему лишнюю визу. За это действие вы не получите очков Светлой или Тёмной стороны.

#### 6) Голограмма новостей:

Вот ещё один терминал, позволяющий вам получить информацию о последних событиях.

#### 7) Капитан Райкен:

Капитан охраняет Дагона Гента, но вы не узнаете об этом до тех пор, пока на обследуете жилище Дагона на Западной Площади. Вы сможете поговорить с Райкеном, чтобы получить информацию о местной политике в данное время, а позднее, если вы играете за Тёмную сторону, у вас будет шанс найти его на Западной площади, но только после того, как вы решите все дела с Дагоном Гентом.

Если вы будете подстрекать его к разговорам о лидерстве и позднее получите задание Анды, вам снова придётся ловить его (чего вы и хотите, если играете за Тёмную сторону).

а) После того, как узнали о взятии Дагона под стражу:

Вашей первой целью будет поговорить с Райкеном и выяснить, что вы можете сделать, чтобы освободить его. Райкен упомянет, что люди в Кантине смогут помочь. Теперь идите в Кантину Изиза (№4а) с Западной площади и поговорите с Кифом об убийстве.

б) После того, как покажите Никко доказательства протокольного дроида:

Ваша команда и Никко будут посланы сюда, чтобы убедить Райкена, что Гент должен быть освобожден. Затем появляется Майор и оспорит любое доказательство, но безотносительно к выбору вашего разговора, Гент будет освобождён, и внезапно вы обнаружите, что вновь находитесь в его доме на Западной площади (№9).

с) По заданию Тёмной стороны Анды:

Убедите или силой заставьте его поговорить о его опасениях в отношении местных властей и охранник рядом с ним будет подслушивать, что постепенно приведёт к увольнению Райкена. Так, вы можете завершить этот квест, не убивая Райкена.

#### 8) Гегорран, торговец:

Этот торговец будет продавать вам товары до тех пор, пока вы наконец-то не встретитесь с Мастером Каваром, но в этот момент ваша репутация будет уже известна, и он не захочет иметь с вами дело.

#### 9) Понлар, политический еретик:

Когда вы подойдёте к Полару до того, как разрешить ситуацию с Гентом, он будет разговаривать с группой, поддерживающей Ваклу, и вам предложат высказать свою точку зрения.

а) После нахождения Кавара:

Полар подстрекает граждан на восстание, и вас заставят выбрать, либо помогать солдатам Ондерона или сторонникам Полара и сражаться против них. Там будет лишь несколько близко находящихся солдат, которых вы должны будете победить, если так будет надо; остальные будут просто смотреть на вас.

#### 10) Анда, конспиратор Ваклу:

Игроки Тёмной стороны могут заставить Анду послать вас с важной миссией к Ваклу. Она захочет, чтобы три капитана были изгнаны со службы любым способом. Капитаны — это Бостуко в №12, Райкен в №7 и Гелеси, которого теперь можно найти в Кантине Изиза (№3). Она также даст вам военную карту безопасности, которую вы можете использовать для доступа в компьютерный терминал. Её награда — 2,500 кредитов за каждого капитана, которого вы уберёте со службы, а ваша дальнейшая награда огромна (очки ТС).

а) Капитан Бостуко:

Об этом капитане можно позаботиться очень быстро. Идите прямо к ближайшей консоли в №11, используйте её, чтобы видеть камеру Небесного Склона, а затем загрузите терминал. Бостуко погибнет, и вы должны уйти. Возвращайтесь к Анде за вашей наградой в 2,500 кредитов.

б) Капитан Гелеси:

Его можно найти в Кантине Изиза (№3). Когда вы его найдёте, просто убедите/убедите Силой или убедите \угрожайте ему и его семье, и он с радостью покинет Изиз. Пора уходить. Возвращайтесь к Анде за наградой в 2,500 кредитов, когда окажитесь в нужном районе.

с) Капитан Райкен:

Вы можете иметь дело с Райкеном двумя путями. Спровоцируйте его на разговор о местной политике, который подслушает охранник, и позднее его уволят (после главного квеста — смотрите №7 вверху) или позднее вы можете найти его на Северной Площади. После того, как вы будете иметь дело с Дагоном Гентом в первый раз, и он отправит вас сражаться с Ваккелем в Кантине, вы заметите, как Райкен патрулирует Западную Площадь. Если вы решите покончить с ним во время его патрулирования, ваша цель будет следовать за ним, пока он не уйдёт из зоны видимости толпы. Когда он окажется рядом с выходом Западной Площади в Торговый Квартал, столкнитесь с ним и убейте его. Если же кто-нибудь сможет увидеть вас, они подбегут к вам и спросят, что случилось. Вы сможете убедить их/заставить Силой поверить, что они ничего не видели, или они убегут, но Анде это не понравится. Несмотря на это, вы сможете получить вашу награду.

### 11) Консоль Безопасности:

Используйте эту консоль, если вы играете за Тёмную Сторону, и получите квест от Анды в №10 вверху. См. №10а.

### 12) Капитан Бостуко и охрана:

Поговорите с капитаном Бостуко, чтобы узнать о Небесном Склоне, месте, которое вы посетите вновь перед концом вашего путешествия. Сейчас оно вам не открыто.

### 12) Выход

Западная Площадь

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Ондерон  
Западная Площадь / Western Square

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:21



Вы добрались до места, где живёт Дагон Гент, которое вы можете найти в №9. Вашей главной целью будет расследовать убийство Суулио, в котором Гента будут прежде всего обвинять. Вы должны оправдать его имя, а затем заставить организовать вам встречу с Мастером Каваром. Другие интересные места включают в себя область между №2 и №3, где вам придётся много драться, мусорную кучу в №8, 1В-8Д, Торговца Дроида в №4 и, конечно же, вход в Кантину Изиза. Вы будете много путешествовать от и до Кантины, в процессе расследования убийства.

### 1) ВЫХОД:

В Торговый Квартал (№13).

### 2) Родианцы-Головорезы:

Когда вы будете здесь в первый раз, группа родианцев-головорезов попытается убить вас, ради большой награды за вашу голову, помешать им, не составит никакого труда.

### 3) Твилек, Охотник за головами:

После посещения дома Гента в №4, вы сразитесь с Твилеком, Охотником за головами, и его семью товарищами. Битва будет достаточно сложной, если ваша группа будет разделена, учитывая, что атакующие будут далеко друг от



друга. Обеспечьте энергетическими щитами каждого члена группы, если станет трудно, и обратите внимание на их жизнеспособность. После битвы обязательно найдите останки Твилека для получения Визы. Вам нужно найти Кифа в Кантине, чтобы договориться об «открытой» визе до того, как дать её кому-либо.

#### 4) 1В-8Д, Торговец Дроид:

Сначала, используйте ваш навык ремонта для перегрузки товарных ценностей в памяти дроида и получите для себя выгодную цену на его товары. Затем, купите НК Процессор Дроидов, который у него есть для продажи, за относительно дешёвую сумму. Наконец, этот дроид — главная часть в расследовании убийства, которым вы собираетесь заниматься, в №5.

а) После того, как поговорите с Панаром об отсутствующей голове служащего дроида:

Спросите 1В-8Д о служебном дроиде, и он разрешит купить вам оставшиеся части за 25 кредитов. Затем вам будет предложено показать их Кифу в Кантине. См. Кантину Изиза (№4б).

#### 5) Головорез:

Поговорите с этим головорезом, чтобы узнать, что Дагона Гента держат в башне в Торговом Квартале (№7). После обследования квартиры Гента, вы должны пойти туда и поговорить с Райкеном.

#### 6) Лабораторная Станция:

На самом деле в его квартире нет ничего особенного, за исключением этой Лабораторной Станции. Ну, он же считает себя врачом, поэтому это имеет смысл.

#### 7) ВЫХОД:

к Кантине Изиза (№1). Я бы предложил подождать заходить сюда, пока вы находитесь в №5 и затем поговорите с Райкеном, так как вас отправят сюда вскоре в любом случае.

#### 8) Куча мусора и сломанный дроид:

После того, как вы узнаете об убийстве Суулио у кучи мусора от Никко в Кантине, вы сможете придти сюда, найти Сломанного Дроида и обнаружить, что его голова отсутствует. Сейчас самое время поискать Панара в Кантине Изиза (№9а).

#### 9) Дагон Гент:

Когда вы наконец освободите Гента из-под стражи, вы возвратитесь сюда, чтобы поговорить с ним. После того, как зададите несколько вопросов, упомяните о вашем желании встретиться с Каваром. Он организует её при одном условии: сначала вы добудете его голодиски с записями от банды Баккеля в Кантине Изиза (№9б).

а) Игроки Тёмной Стороны с заданиями Анды о капитанах:

На вашем пути в Кантину вы заметите Райкена, патрулирующего Западную Площадь. См. Торговый Квартал (№10с) для деталей.

б) После получения голодисков от Баккеля:

Он закончит встречу с Мастером Каваром, и вы неожиданно обнаружите себя в Кантине, разговаривающим с ним. После того, как разговор будет неожиданно прерван Полковником Тобином, вам придётся побороться в Кантине с головорезами Ваклу. Если вы игрок Тёмной Стороны, Тобин появится после этого и будет вовлекать вас в разговор, чтобы поддержать Ваклу, дав вам объяснение для головорезов «поддержать внешний вид». Независимо, на Тёмной или на Светлой вы стороне, Тобин посылает несколько отрядов за вами, как только вы выходите из Кантины, в основном в №10.

После боя в №10 и выхода в Торговый Квартал, вас начнут атаковать защитные турели в южном конце квартала. Вы можете просто пробежать мимо них обратно в Космический порт Изиза, или атаковать их для приобретения опыта.

Когда вернётесь в Космический порт Изиза, найдите ваш шаттл и возвращайтесь на Дксун. В следующий раз, когда вы вернётесь на Ондерон, это случится после того, как вы посетите все другие планеты и оставшихся Мастеров Джедаев. Когда вернётесь, вы разрешите проблему борьбы за власть Ваклу с Талией раз и навсегда, а также закончите ваши дела с Мастером Каваром. Поздравляем с завершением прохождения Дксун и Ондерона (в данный момент).

#### 10) Солдаты Ваклу:

После того, как встретитесь с Каваром и выйдете из Кантины, вы найдёте здесь большое скопление отрядов солдат, охотящихся за вами. Не позволяйте им напугать вас, так как с ними достаточно легко справиться.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Ондерон  
Кантина Изиза / Iziz Cantina

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:21



Ваша главная цель здесь — расследовать убийство Суулио. Дагон Гент — главный подозреваемый, и вам придётся иметь дело с Кифом в №4, Никко в №7 и Панаром в №9, попытайтесь оправдать его имя и освободить его из-под стражи. Вы можете также насладиться Гонками на свулах в №8 и Пазааком с Никко в №4. Несколько человек здесь также попросят открытые визы, а именно в №2, №5 и №6.

### 1) ВЫХОД:

к Западной Площади (№7).

### 2) Гормо:

Этому капитану нужна виза, и он может дать вам 500 кредитов за неё.

### 3) Капитан Гелеси:

Капитан будет здесь только, если вы персонаж Тёмной Стороны по заданию Анды из Торгового Квартала. Для подробностей см. Торговый Кварал (№106).

### 4) Киф, Вскрывать:

Если вы нашли визу охотника за головами Твилека на Западной Площади на вашем пути к Райкену, поддерживайте разговор о его умениях вскрывать, и за 500 кредитов он сделает вашу визу открытой. Киф — также свидетель убийства Суулио и первый человек, с которым вы захотите поговорить об этом.

а) Расследуя убийство Суулио, ищите подсказки:

Расспросите Кифа об убийстве Суулио, и он упомянет, что они поспорили ночью и, таким образом, обнаружится мотив преступления. Теперь вы захотите нанести визит Никко в №7а для следующего шага в расследовании.

б) После того, как 1В-8Д продаст вам отсутствующие части служебного дроида:

Покажите их Кифу для починки, и вы станете свидетелем того, что в действительности случилось у кучи мусора на улице. Выглядит так, что убийца вышел из Торгового Квартала. Теперь предъявите доказательство Никко в №7б.

### 5) Сакари:

Игроки Тёмной Стороны должны продать Сакари одну из открытых виз. Вы получите первоклассный Кристалл Квиксони Тёмной Стороны, оружие или 5,000 кредитов, по вашему выбору. Это значительно вам поможет(очки ТС).

### 6) Ксаарт, шпион-повстанец:

Ксаарт — шпион-повстанец, которому нужна виза. Если вы дадите ему её, результат будет значительным (очки СС).

### 7) Никко, друг Гента и Акула Пазаака:

Играя за Пазаака за 250 кредитов за игру, Никко — ещё один главный свидетель в загадочном убийстве Гентом Суулио. Вы захотите поговорить с ним об убийстве только после того, как увидите Кифа.

а) После установления в Кифом мотива Гента:

Расспросите Никко об убийстве Суулио и скажите ему, что Гент, что у них был спор. Он скажет вам, что они были друзьями и что для них было привычным делом спорить. Затем он упомянет, что Суулио умер у мусорной кучи на улице. Мандалор скажет, что, вероятно, есть смысл в расследовании. Идите на Западную Площадь (№8) и найдите Сломанного дроида там.

б) После того, как Киф починит дроида из частей от 1В-8Д:

Покажите Никко новые доказательства, и вы окажитесь на Западной Площади с Райкеном и Никко, чтобы представить дело по освобождению Гента. См. Торговый Квартал (№76) для завершения квеста.

### 8) Квимтиг, Координатор гонок на свупах:

Каждая гонка стоит 100 кредитов, но победа принесёт вам 500, 2,000 или 5,000 кредитов в зависимости от результата, которого вы добьетесь. Вы можете также убедить его дать вам дополнительные 500 кредитов за каждую выигранную вами гонку.

### 9) Панар и Баккел:

Сначала, Панар стоит здесь, а позднее, после освобождения Гента и согласия найти его голодиски, это то место, где вы найдёте Баккела.

После того, как найдёте мусорную кучу снаружи: Поговорите с Панаром об отсутствующей голове дроида и он отправит вас к 1В-8Д на Западную Площадь (№4а), ваш следующий пункт назначения. См. связи для деталей.

После того, как освободите Гента и согласитесь достать его записанные голодиски: Вы найдёте Баккела и нескольких головорезов здесь. Несмотря на выбор вашего разговора, вам придётся сразиться со всеми ними. Это не особенно сложная битва, но будьте осторожнее с Баккелой. Обыщите её останки, чтобы найти открытую визу (не нужно платить Кифу, чтобы вскрыть визу) и записанные голодиски.

Сейчас у вас будет хорошая возможность отдать одну из ваших открытых виз кому-нибудь в Кантине перед возвращением к Генту.

Игроки Тёмной Стороны возможно захотят отдать ее Сакари в №5, а игроки Светлой Стороны не ошибутся с Ксаартом в №6.

Другая возможность — это, конечно, вернуться в Торговый Квартал. Возвращайтесь к Дагону Генту, когда закончите. См. Западную Площадь (№9б) для деталей.

## Нар Шаддаа / Nar Shaddaa - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

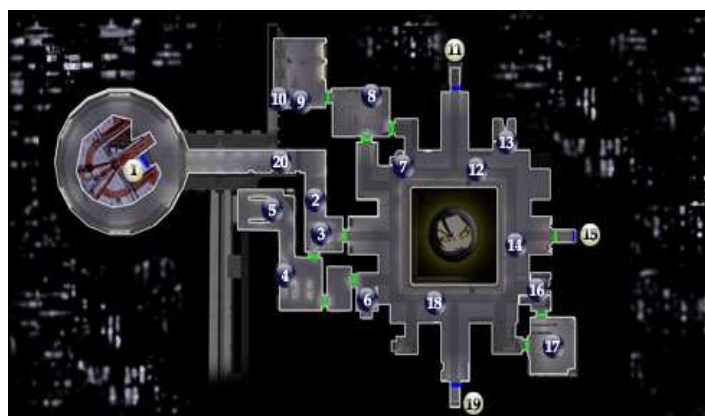
### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Нар Шаддаа

Нелегальная посадочная площадка / Refugee Landing Pad

Автор: [Maksim Takoi](#)

19.03.2005 12:27



Если вы игрок со стажем, то, возможно, играли в оригинальную Dark Forces, где одним из лучших уровней в игре была Нар Шаддаа. Здесь вы увидите, что эта Нар Шаддаа совсем другая, словно пришел дROID-уборщик и смыл все граффити, мусор и дух анархии этого места. Тем не менее, здесь по-прежнему много ушлого народа и наибольшее число квестов из всех локаций в игре. Возможно, она так и выглядела за 4,000 лет до событий Dark Forces.

Ваша главная цель на Нар Шаддаа – найти мастера джедая Зез-Кай Эллу, но для этого, вам нужно привлечь к себе внимание Биржи (Exchange). Фактически, когда вы получите достаточно известности (позитивной, негативной или и

той, и другой), выполняя квесты по Нар Шаддаа, события со временем приведут вас к нему. Выполнение квестов и тщательное исследование территории по-прежнему остаются важной частью. Хотя вам, конечно, не обязательно выполнять или брать все из них – Темные, скорее всего, от многих откажутся, но все равно получают известность – я рекомендую выполнить как можно больше, в соответствии с вашей направленностью, просто для накопления хр.

Нар Шаддаа разделена на четыре основных территории. Посадочная площадка – это место вашего старта. К северу находятся Доки, а к югу Сектор Беженцев. К востоку – небольшой Квартал развлечений. К северу Доков расположен вход в кантину Джекк Джекк Тарр, куда вы попадете после того, как вас заметит Биржа. В прохождении будут указаны все возможности получения опыта и хороших предметов.

Важное замечание: В определенный момент, заработав достаточно известности и войдя на Посадочную площадку с любой другой территории, вы увидите сцену с Куэлло, владельцем доков и бандой Красного затмения, которая захватит ваш корабль. Это подсказка, что вы можете вернуться на корабль и сразиться с Красным затмением, приведя в действие последний этап Нар Шаддаа. Когда это произойдет, см. #20 ниже. Кроме этого, вы можете ускорить события, не только заплатив Калла-На в Квартале развлечений (#2) 2000 кредитов, чтобы значимо увеличить свою известность, но так же спросить ее о текущем отношении к вам Биржи. Когда она скажет, что они охотятся за вашей головой и сделают все, чтобы добраться до вас, значит, вы неплохо постарались.

### 1) ВЫХОД:

к [Черному ястребу \(#1\)](#). Через несколько шагов вас остановит Куэлло и попытается потребовать компенсацию. Вы можете легко убедить его или пригрозить оставить вас в покое.

### 2) Бандиты Биржи

Ваше первое знакомство с Биржей состоится здесь, где пара бандитов угрожают беженцу. Вы можете спасти его жизнь за (пункты СС) или позволить им поиздеваться над бедняком за (пункты ТС).

### 3) Беженцы:

Беженец, стоящий у западной стены, попросит у вас денег. Если вы дадите ему пять кредитов и скажете, что вы джедай, он пообещает помочь вам с любой информацией, которую найдет. Хотя больше уже ничего не скажет.

### 4) Верстак и контейнер:

Воспользуйтесь верстаком, если хотите, и обыщите ближний контейнер к северу, в котором лежит Навигационный интерфейс азроспидера, предмет, который потребуется вам, чтобы починить сломанный азроспидер для более быстрого передвижения.

### 5) ТТ-32 и Тиенн Тубб

У дроида ТТ-32 есть для вас просьба. Его друг ИТ-31 был продан Кодину в #7, но в его памяти хранятся планы нового типа щита. Он спросит, не поможете ли вы вернуть дроида. См. #7 для подробностей. Когда вы вернете его, вы получите очень хороший щит для дроида, еще один полезный щит с бесконечным использованием, и если вы Темный, то можете потребовать у него компоненты из его собственного тела.

Тиенн Тубб – это тот, кто может внести коды передатчика, которые понадобятся вам для Черного ястреба, в чистую карточку. Однако, это произойдет автоматически в самом конце вашего пребывания на Нар Шаддаа, когда чистую карточку найдет ТЗ-М4. Таким образом, к нему нет нужды возвращаться.

### 6) Восск, бывший охотник за головами:

Поговорите с Восском, чтобы узнать о разных группировках охотников за головами: Красном затмении, Двух солнцах, а также Мире и Ханхарре.

### 7) Кодин, торговец запчастями для дроидов:

Если вы идете от ТТ-32 в #5, вы можете договориться с ним о покупке дроида ИТ-31 за 500, 300 или 150 кредитов с убеждением, или пригрозить ему за (пункты ТС), но получить дроида бесплатно. После этого поговорите с ИТ-31 и отправьте его к ТТ-32 в #5, затем отправляйтесь туда сами за наградой.

На моей системе Xbox два раза попался глюк с зависанием при попытке посмотреть, что у Кодина есть в продаже, в одном и том же месте. Сохраните игру перед этим на всякий случай.

### 8) Борна Лиз, заговорщица:

Эта тви'лека ищет способ, как вам обоим получить выгоду, саботировав непобедимого гоночного дроида Лупо, С9-Т9 и предлагает вам долю своей прибыли. Все, что вам нужно, это использовать коды доступа, которыми можно убедить ее поделиться, чтобы уничтожить дроида в #10, используя интерфейсный компьютер рядом. Также можете

использовать кого-нибудь с навыком Ремонта или Компьютера. См. #10 для подробностей. После этого возвращайтесь к Борне за своей долей в 2000 кредитов и решением лишних на свуп-треке.

### 9) Модо, координатор свуп-гонок:

Поговорите с ним, чтобы поучаствовать в местном соревновании по свуп-гонкам после того, как разберетесь с С9-Т9. См. #8 выше.

### 10) С9-Т9, чемпион гонок и интерфейсный компьютер:

Это дроид, который раздражает всех на Арене свуп-гонок. Борну Лиз в #8 можно убедить, чтобы она дала коды доступа к Интерфейсному компьютеру. Используйте персонажа с навыком Ремонта или Компьютеров (вы можете переключать напарников для этого квеста, если необходимо), подключитесь к консоли, используйте навык Внимательности, чтобы проверить дроида на странности, и затем перегрузите терминал, взорвав С9-Т9. Когда прибежит Лупо, вы можете сказать ему что угодно, и он пойдет к Борне Лиз, чтобы продать помещение. Отправляйтесь обратно к Борне в #8 за своей долей.

### 11) ВЫХОД:

в [Доки \(#1\)](#). После того, как осмотрите на Посадочной площадке все, что можно осмотреть, я советую отправиться в Доки за несколькими квестами, а потом пойти в Квартал развлечений.

а) Когда в роли главного персонажа пойдете в Джекк Джекк Тарр:

На пути к Докам вас остановит встревоженный Аттон, и если будете с ним вежливы, даст вам несколько лечебных предметов.

### 12) Должник Рутум:

Когда вы здесь окажетесь, человек по имени Рутум скажет бандитам Биржи, что вы можете заплатить его долг. Вы можете убедить Биржу оставить его в покое (пункты СС) или попытаться убедить (с Силой или без) спрыгнуть в пропасть для (пунктов ТС). В любом случае, это прибавит вам известности в Бирже.

### 13) Гида, хороший торговец:

Хотя у этой родианки товар только ниже среднего, когда вы поговорите с Оондаром в #16, вы узнаете, что они конкурируют между, и что она пытается наладить торговые маршруты с Дантуином и Ондероном. Вы можете либо принять сторону Оондара и сказать Гиде, чтобы она исчезла, либо сделать то же самое с Оондаром.

Я бы рекомендовал сначала взглянуть на товары Оондара и купить, что вам нужно, до того, как прогнать его, так как его ассортимент превосходен. В чем бонус помощи Гиде? Она продаст несколько превосходных предметов ближе к концу игры, когда вы пройдете Дантуин и Ондерон. Просто вернитесь к ней после того, как обе планеты полностью пройдены (включая встречу с Каваром в Королевском Дворце), и она продаст вам свои лучшие товары.

### 14) Энергия Нар Шаддаа:

Крейя научит вас чувствовать энергию Нар Шаддаа сквозь Силу. Ваш максимальный уровень пунктов Силы увеличится.

### 15) ВЫХОД:

в [Квартал развлечений \(#1\)](#). Прежде чем идти сюда, я рекомендую сначала пойти в Доки через выход #11, чтобы взять квест со складом Вогги позже. Также для квеста склада потребуются либо играть женским персонажем, либо иметь в команде Хэндмейден. Наконец, возьмите с собой Аттона, тогда в Логове пазаака вам придется проще.

### 16) Оондар, плохой торговец:

Поговорите с ним, чтобы посмотреть его превосходные товары. Если вы также говорили с Гидой в #13, выяснится, что Посадочная площадка маловата для них двоих, и он попросит, чтобы вы от нее избавились. Вы можете принять сторону Оондара, однако к концу игры, вы можете выполнить другой из квестов Гиды, после чего у нее будут лучшие предметы, чем сейчас, включая по меньшее мере пару редких/уникальных.

### 17) Бандиты Биржи и их босс:

Войдете в комнату, вы станете свидетелем сделки, которая для Биржи сорвалась. Бандиты набросятся на вас, и после их уничтожения вы повысите свою известность в Бирже... что вам и нужно.

### 18) Ратрин Вхек, владелец Черного ястреба:

Этот человек утверждает, что он полноправный владелец Черного ястреба, и может узнать его по малейшему скрипу и знает его историю, когда вы его спросите об этом. Если вы отдадите ему корабль (что не имеет разницы), вы получите (пункты СС), а если убьете его, то (пункты ТС).

## 19) ВЫХОД:

в [Сектор беженцев \(#1\)](#). Я рекомендую сначала пойти в Доки, потом в Квартал развлечений. чтобы выполнить квесты до прихода сюда, хотя большого значения это не имеет... просто вам больше придется возвращаться.

## 20) Нашествие Красного затмения:

Как было указано выше в предисловии к этой странице, как только вы заработаете достаточно известности и вернетесь на Посадочную площадку, вы увидите сцену, в которой их лидер Кахмакт захватит Черный ястреб и посадочную площадку. Когда это произойдет и вы дойдете до этого места, вам придется отвоевывать Черный ястреб, сражаясь с работорговцами Красного затмения. Они достаточно крепки, но даже если это ваша вторая планета (как в прохождении), у вас должна быть по меньшей мере одна Сила массового действия, способная легко их уничтожить.

Ваша цель состоит в том, чтобы очистить от работорговцев посадочную площадку и разобраться с ними на борту, по пути к комнате коммуникаций, где находится их лидер Кахмакт. Как только вы подойдете достаточно близко к нему, он начнет диалог, и вы можете либо принудить его к повиновению, после чего он оставит связного в Кантине, куда вы сможете с этого момента приходить за деньгами, или вы можете убить его. Эта битва также описана в Черном Ястребе (#3а).

Покончив с Кахмактом, прежде чем выйдете с корабля, используйте верстак и экипируйте Аттона лучшим снаряжением, что у вас есть, так как скоро ему предстоит встреча с двумя серьезными противниками. Выйдите с Черного ястреба, и вы получите по комплинку послание от Вискуиса, заместителя Гото. Он пригласит вас прийти в кантину Джекк Джекк Тарр на территории Доков и велит приходить одному. В этот момент ваша команда временно разделится, и вы получите управление некоторыми из них, в различных территориях, Нар Шаддаа, также вы очень скоро встретите Ханхарра или Миру.

После приглашения Вискуиса, идите в роли главного персонажа к выходу #11 в Доки (см. #11а), затем см Доки (#10). Прежде чем вы войдете в Джекк Джекк Тарр, сцена переключится на Аттона в Кантине, где вам предстоит битва против Двух Солнц в Квартале развлечений (#12). После этой битвы вы будете играть за Миру в [Джекк Джекк Тарре \(#1\)](#).

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Нар Шаддаа  
Доки / Docks

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:27



Рекомендую отправиться сюда после Посадочной площадки по двум причинам. Во-первых, вы можете получить квест Склада Вогги в #3, а во-вторых, встретите Фассу в #2 и выполнить несколько квестов, чтобы он помог выполнить еще несколько в Секторе беженцев.

После битвы с Красным затмением на Посадочной площадке и последующим приглашением Вискуиса в Джекк Джекк Тарр, здесь вы встретите Ханхарра или Миру, в зависимости от вашей направленности. См. #10 для подробностей.

Далее, после того как вы заслужите внимание Биржи и события приведут вас в Джекк Джекк Тарр, до завершения Нар Шаддаа останется немного. Некоторые из квестов могут этому поспособствовать.

Наконец, я бы не советовал идти сразу в #9, где находится Вогга Хатт. Вместо этого, возьмите квест Склада Вогги в #3, и вас отведут к нему через Кантину в Квартале развлечений.

## 1) ВЫХОД:

к Посадочной площадке (#11). Вскоре после того, как войдете в Доки впервые, вы увидите сцену с Ханхарром и Воггой Хаттом.

## 2) Фасса, заведующий Доками:

Фасса – ключевая фигура в Нар Шаддаа, просто по числу квестов, зависящих от него. Сам по себе он может предложить только один, однако он поспособствует решению трех дополнительных квестов, одного здесь в #5 и двух в Секторе беженцев (если вы Светлый, и вас волнует их судьба). Если вы выполните его собственный квест, он будет очень любезен и поможет вам со всеми другими, не требуя за это платы.

### а) Фрахтовики Фассы:

Спросите Фассу о том, как идут дела, а потом о пилонах, чтобы получить этот квест. Вам нужно распределить приоритеты трем прибывающим фрахтовикам, ждущим указаний. Каждый фрахтовик имеет особый код идентификации, и Фаса даст вам инструкции, в каком порядке их расположить. Теперь вы можете пойти ко всем трем пилонам, переключая подачу энергии на каждый с помощью консоли поблизости, и выяснить, какой фрахтовик идет первым, но для простоты дела я пропущу это объяснение и дам быстрые инструкции и решение. Сначала используйте консоль и переключите питание на Пилон 2. Идите в средний док к пилону 2 и используйте там консоль. Распределите приоритеты в следующем порядке: Silver Zephyr, Alakandor, Toorna's Profits. После этого ваш журнал обновится, и вы можете вернуться к Фассе за наградой и благодарностями.

Помните, что если вы поможете ему в этом, вы сможете поговорить с ним о других квестах, и он с радостью поможет вам.

### б) Долг Лассаву:

Если вы согласились помочь Лассаву в #4 и выполнили первый квест Фассы выше, Фасса с радостью простит Лассаву его долг, и вы получите еще одну необходимую деталь для азроспидера в Секторе беженцев.

### в) Транспорт для Кахранны:

Если вы согласились помочь Кахранне из Сектора беженцев, которая хочет улететь с Нар Шаддаа, вы можете поговорить с Фассой после того, как побываете на Яхте Гото, и он возьмет ее на один из своих фрахтовиков. До Яхты Гото Фасса будет жаловаться, что сначала нужно разрешить ситуацию с Гото.

### г) Работа для пилота Одиса:

Если вы согласились помочь Одису из Сектора беженцев, который ищет работу пилотом, вы можете поговорить с Фассой после того, как побываете на Яхте Гото, и он примет его пилотом. До Яхты Гото, Фасса будет жаловаться, что сначала нужно разрешить ситуацию с Гото.

## 3) Бандиты Аквалиша и склад Вогги:

Вы можете получить этот квест, только если вы еще не танцевали для Вогги в #9. Откройте дверь в эту комнату и подойдите к бандитам. Они скажут что-то вроде: «хорошая попытка». Теперь идите обратно и переключайтесь в скрытый режим. Вы услышите, как они планируют проникнуть на склад Вогги, усыпив кат-хаундов соком джума. Это все, что вам нужно знать.

Когда будете готовы, можете отправляться к бармену в Квартале развлечений (#10) и попросить у него сок джума, достаточного, чтобы свалить с ног кат-хаунда. Получив сок, подойдите к Дому (с Хэндмейден или сами, если вы женщина) и согласитесь станцевать для Вогги в #9. Когда Вогга непременно заснет, вы можете использовать поилку в #9, налить туда сок джума, усыпить кат-хаундов и проникнуть на склад за комнатой.

## 4) Экипаж Лунной тени:

Поговорите с этим джентльменами, чтобы узнать, что они пытаются вернуть своего капитана, который застрял в Джеке Джеке Тарре (#3). Есть два способа выполнить этот квест. Первый – использовать одного из своих персонажей в дыхательной маске или с высокой возможностью регенерации, чтобы войти в Джеке Джеке Тарр... или в роли Миры, когда окажетесь там по сюжету. Найдите капитана и убедите его вернуться к экипажу, чтобы выполнить квест. В тот момент в роли главного персонажа вы не сможете говорить с капитаном, так что лучше задействовать Миру или сделать это заранее.

Либо, за (пункты СС), если вы говорили с Одисом в Секторе беженцев (#8), вы можете сказать экипажу, что он ищет работу, и будете вознаграждены.

## 5) Битх-ученый:

Поинтересуйтесь делами битха, и он попросит вас об услуге: встретить связного в Пилоне 3, передать ему 500 кредитов, которые битх даст вам, и вернуться с товаром. Направляйтесь в #8 и проверьте труп тви'лека прямо у двери слева. Как только вы прочитаете датапад, дверь закроется, и на вас нападет «дроид-уборщик». Уничтожьте

его и возвращайтесь, чтобы обнаружить, что битха уже нет; остался только датапад. Вам достаются его 500 кредитов, помимо хр.

#### 6) Должник Лассаву:

Если вы Темный, у вас будет возможность притвориться, что вы пришли забрать его долг, в этом случае вы получите 200 кредитов, но не получите криогенной энергоячейки, одной из трех деталей, необходимых для аэроспидера в Секторе беженцев. Лучше сказать ему, кто вы есть и согласиться помочь ему, поговорив с Фассой. Идите к Фасе в #2, выполните его первый квест, если еще этого не сделали, потом попросите его освободить Лассаву от долга. Вернитесь к Лассаву и попросите свою награду, которой и будет криогенная энергоячейка.

#### 7) Лоотра, муж Аайды:

Застряв в Доках, Лоотра ищет свою жену Аайду, которая находится в Секторе беженцев (#4). Вы можете убить Лоотру, если Темный, или пойти в Сектор беженцев (#2), убить двух бандитов Биржи, чтобы очистить путь для Аайды, потом сказать ей, что она может навещать своего мужа за хр и (пункты СС). Возвращайтесь к Лоотре и Аайде за дополнительной наградой. Я получил короткий светомеч.

#### 8) Контейнер и труп тви'лека:

Здесь в контейнере лежат маневровые клапаны, последняя деталь, необходимая для того, чтобы починить воздушный спидер в Секторе беженцев. Если вы взяли квест ученого битха в #5, здесь вы найдете труп тви'лека. Обыщите его, и на вас нападет дроид-уборщик. Уничтожьте его и возвращайтесь к ученому.

#### 9) Вогга Хатт:

Рекомендуемый способ добраться сюда – это станцевать для него, что можно организовать в Квартале развлечений (#11) после того, как вы уже подслушали бандитов в #3. Когда Вогга заснет, наполните поилку соком джума (если вы взяли квест Склада), и кат-хацунды тоже отключатся. Откройте запертую дверь к северу от Вогги и обыщите его склад, в котором есть несколько предметов высокого качества, включая светомеч.

После этого поговорите с Воггой еще раз, чтобы узнать о его проблемах с Гото. Далее вы сможете обсудить поставку топлива на Телос, если сможете ему решить проблему с Гото.

а) После возвращения с Яхты Гото:

Поговорите с Воггой о награде или решении проблемы с топливом на Телосе. Повидайтесь с лейтенантом Гренном в Районе развлечений 081 (#11) на Телосе перед концом игры, и вы окажете планете огромную услугу.

#### 10) Мира и Ханхарр:

После битвы с Красным затмением на борту Черного ястреба и получения приглашения от Вискуиса навещать его в Джекк Джекк Тарре, где-то в доках на пути к выходу #13 вы встретите Миру или Ханхарра. Ханхарра вы встретите, только если вы сильно Темный.

а) Если вы встретились с Мирой:

Она отведет вас в свою комнату в #11 и усыпит. В этот момент игра переключится на Аттона в кантине в Квартале развлечений (#12). См. ссылку для подробностей.

б) Если вы встретились с Ханхарром:

Если вы встретились с Ханхарром, этот могучий вуки позднее станет членом вашей команды. Сначала, однако, он сговорится с вами против Вискуиса, и вы пойдете дальше к выходу в #13. Прямо перед этим, в #12, Мира усыпит вас и пойдет туда сама. В этот момент игра переключится на Аттона в кантине в Квартале развлечений (#12). См. ссылку для подробностей.

#### 11) Комната Миры, мастер Зез-Кай Элл:

Эта комната заперта, пока позднее вы не встретитесь с Мирой. Как только вы с ней встретились (см. #10 выше) на пути в Джекк Джекк Тарр, она отведет вас туда, чтобы усыпить перед тем, как отправиться в Джекк Джекк самой. После ее встречи с Вискуисом, вы проснетесь здесь, когда придет время заглянуть в Джекк Джекк Тарр с главным персонажем. Когда это произойдет, просто отправляйтесь обратно в Джекк Джекк Тарр и входите в #13. Позже, после Яхты Гото, вы встретите здесь Зез-Кай Элла.

а) Зез-Кай Элл:

Как Светлые, так и Темные получают возможность задать ему вопросы. И Светлые, и Темные выучат новую технику боя, во время битвы или разговора. Если вы Светлый, он пообещает встретиться с вами в Анклаве Джедаев в конце вашего разговора.



Темные будут с ним биться. В этой тесной комнатке, перемещаться будет немного труднее, и, скорее всего, вы быстро скрестите клинки. Чтобы подготовиться, используйте все типы стимуляторов, которые у вас есть, активируйте один из наиболее мощных щитов, и воспользуйтесь укрепляющими Силами типа Мастер-скорости или Боевой медитации. Следите за уровнем своей жизни, используйте аптечки, если необходимо. Когда битва закончится, вы выучите новую технику.

Когда вы снова окажетесь на борту Черного ястреба, вы найдете как G0-T0, так и Миру, либо Ханхарра, в зависимости от вашей направленности. Поздравляем с прохождением Нар Шаддаа! Не забудьте разобраться с оставшимися квестами прежде, чем улетите, и вернитесь к Гиде на Посадочной площадке, когда пройдете все планеты, если вы решили помочь ей.

## 12) Вмешивается Мира:

Если вы Темный и встретились с Ханхарром (см. #10) на пути в Джекк Джекк Тарр, здесь Мира перехватит вас, усыпит и пойдет туда сама.

## 13) ВЫХОД:

в [Джекк Джекк Тарр \(#1\)](#). Хотя вы можете войти, надев дыхательную маску или имея высокую регенерацию, вам все равно потребуется зайти сюда как в роли Миры, так и за главного персонажа. Как главный персонаж, идите сюда только после того, как вас пригласит сюда Вискуис и после того, как очнетесь от хитростей Миры.

## 14) B-5D8 и T3-M4:

После вашего столкновения с Гото в тоннелях Джекк Джекк Тарра, «чемпион» продаст T3-M4 дроиду B8-D8, и вы примете управление экспертным дроидом. Вашей целью будет попасть в #16 и получить чистую карточку для передатчика. Войдите в дверь к западу и по пути к #15 обыщите каждый контейнер. Также экипируйте лучшую и броню и предметы, которые у вас есть для T3-M4, включая обновляемый щит, который вы могли получить в награду от TT-32 на Посадочной площадке. В качестве оружия, его лучшим вариантом по-прежнему остается «шоковая рука», с которой он пришел в начале игры.

## 15) C7-E3 и НК-50:

Сначала поговорите с C7-E3 у консоли, потом заверните за угол и поболтайте с C6-E3. Сговоритесь с ним отключить C7-E3, чтобы вы могли попасть за запертую дверь прямо за C7. Отправляйтесь обратно к C7 и после разговора дроидов нападайте на него. Уничтожьте его шоковой рукой, и вы получите доступ к западной части лабиринта. На обратном пути ожидайте небольшого сопротивления в лице НК.

### а) Вмешательство НК-50:

После того, как вы получили карточку передатчика в #16, вы встретите трех дроидов НК-50, жаждущих вашей гибели. Активируйте свой лучший щит и с помощью шоковой руки по очереди обратите каждого НК в металлолом. В останках найдите шасси НК, одну из четырех частей, которые могут быть использованы, чтобы восстановить НК-47 на Черном ястребе. Собрав предметы, возвращайтесь к B-5D8 и выходите через дверь в доки.

После того, как Тиенн Тубб автоматически поможет вам с кодами передатчика, вы окажетесь на борту Черного ястреба на пути к Яхте Гото. Выберите двух членов команды и отправляйтесь на Яхту Гото (#1).

## 16) Загадка двери и дROID B-4R5

Используйте пульт справа от двери, в котором будет интересная загадка. Ответы по порядку таковы:

1. Поверните центральный блок против часовой стрелки.
2. Поверните правый блок против по часовой.
3. Поверните левый блок против часовой.

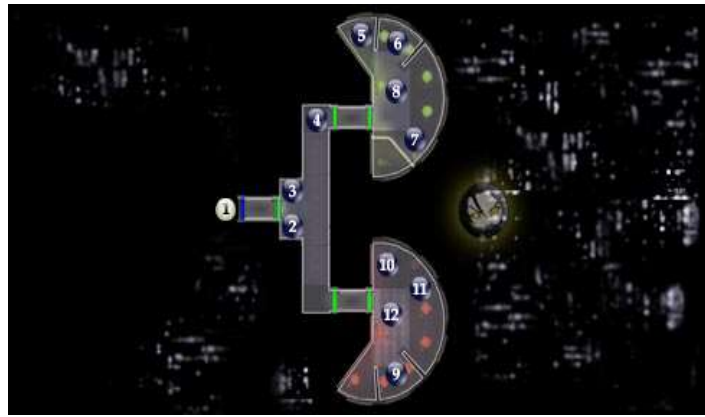
И дверь откроется. Поговорите с B-4R5 внутри, чтобы получить чистую карточку для передатчика, которая нужна Тиенну Туббу на Посадочной площадке, чтобы вы могли попасть на Яхту Гото – что, кстати, произойдет автоматически после того, как вы уйдете. На обратном пути к докам вы встретите трех НК-50, ожидающих вас у #15a. См. выше для подробностей.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Нар Шаддаа  
Квартал развлечений / Entertainment Promenade

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:27



Квартал развлечений – это необязательная локация, за исключением битвы Аттона в #12. Тем не менее, очень рекомендуется, поговорить с Калла-На в #2 и заплатить ей 2000 кредитов за внимание Биржи, а также потанцевать для Вогги Хатта в #11. Прежде чем вы придете сюда, я рекомендую пойти в Доки и взять квест Склада Вогги, если вы еще этого не сделали.

### 1) ВЫХОД:

к [Посадочной площадке \(#15\)](#).

### 2) Калла-На

В разговоре с Калла-На три выгоды. Во-первых, вы можете получить пароль к Логову пазаака, после того, как пройдете в #4 к охраннику, и узнаете, что без пароля ход закрыт. Во-вторых, вы можете выяснить ваш текущий «статус» в Бирже. Так как ваша основная цель – привлечь к себе как можно больше внимания, это может оказаться ценной информацией. В-третьих, поговорите с ней о Бирже и предложите заплатить 2000 кредитов, чтобы значительно повысить вашу для них значимость (за или против них, не имеет значения). Это уменьшит число квестов и событий, необходимых для того, чтобы Красное затмение захватило ваш корабль, и дело пошло к завершению.

### 3) Твик'гар Худлум:

Он попросит вас сказать Гереди в Логове пазаака в #15, что снаружи его ждут друзья. Вы можете ему нахамить, но спровоцировать драку не удастся. Если сказать Гереди об этих «дурзьях», для Темных это хороший способ избавиться от дного из тех, кого вам нужно победить в пазааке, чтобы сыграть с чемпионом.

### 4) Охранник у двери:

Он не пропустит вас в Логово пазаака, пока вы не узнаете пароль. После этого поговорите с Калла-На в #2, расспросите ее о местности, а потом о пароле.

### 5) Гереди:

Есть три игрока в пазаак, мешающих вам сразить Чемпиона своей удивительной игрой, и выиграть ее лучшую карту. Один из них это Гереди. Вы можете либо победить его три раза обычным способом, либо сказать ему о друзьях в #3. См. ссылку для подробностей. В обоих случаях он выйдет из игры, и останутся еще два, о которых вам надо позаботиться.

### 6) Данис:

Если Аттон в вашей команде, он сыграет против Данис, и благодаря силе его обаяния, она проиграет ему, чтобы пофлиртовать. Если вы решите сами играть с ней, вам придется выиграть несколько игр, прежде чем убедите ее, что вы лучше, и она сдастся. Два есть, один остался, в #7.

### 7) S4-C8:

Используя члена команды с компьютерным навыком, вы можете убедить дроида позволить вам посмотреть, а потом изменить его программы, чтобы он утратил пристрастие к игре. Потом он решит, что пора уходить, и если вы уже победили или устранили других соперников, в #9 выйдет Чемпион и вызовет вас. В ином случае, вам придется победить S4-C8 традиционно.

### 8) Чемпион:

Чемпион встретится вам, только если вы справились с тремя соперниками в #5, 6 и 7. У чемпиона, если победить его или иным образом убедить проиграть, есть лучшая карта пазаака в игре, Tiebreaker +/- 1. Вы можете либо победить Чемпиона три раза обычным путем (что невероятно трудно) или убедить Чемпиона, что каждый раз выигрывать должно быть скучно. Она возразит, что это не так, но вам несколько раз придется переспросить «Правда?». Через некоторое время она признает, что это не так интересно, и согласится проиграть, также передав вам свою карту. Победа над чемпионом даст вам значительное признание в Бирже.

### 9) Бандиты Вогги:

Если вы используете маскировку и подойдете к ним, вы услышите, как они говорят про Гото, после чего в вашем журнале появится запись, что упоминание Вогге о Гото – это хороший способ получить его внимание. Так или иначе, Вогга сам заговорит о Гото, так что в этом нет необходимости.

### 10) Бармен:

Он продаст вам сок джума, который нужен вам для квеста Склад Вогги, если вы взяли его (рекомендуется) в Доках. Вы можете убедить его дать его вам бесплатно.

### 11) Домо, учитель танцев:

Прежде чем вы подойдете к нему, рекомендуется побывать в Доках (#3) и взять квест Склад Вогги, так как, когда вы станцуете для Вогги, эта возможность исчезнет. Когда вы приблизитесь к нему, вы услышите, как он жалуется на своих танцовщиц, и что ему нужна замена. Если вы играете за женщину, или в вашей команде есть Хэндмейден (Визас не согласится), вы можете предложить свои услуги и оказаться в комнате Вогги Хатта в Доках (#9). См. ссылку для подробностей.

### 12) Аттон против Двух Солнц

После того, как вы получите приглашение от Вискуиса прийти в Джекк Джекк Тарр и временно лишитесь сознания благодаря Мире, сцена переключится здесь на Аттона, решившего расслабиться в кантине. К сожалению, его планам помешает появление и атака тви'лечек Двух Солнц.

Эта битва, возможно, самая сложная в игре, если играть ее напролом. Однако, Аттон специализируется на огнестрельном оружии, так что дайте ему наилучшее, что есть, перед битвой. Так же активируйте и включите щит ближнего боя и все три типа стимуляторов. Легче всего спрятаться за столиком в углу в самой южной части комнаты. Если вы отбежите далеко назад, Два Солнца не попытаются добраться до вас и вместо этого будут стоять напротив, глядя, как вы их расстреливаете, пока они не упадут.

Если вы бьетесь напрямую, бегайте от одного края до другого в кантине, кидайте «липкие» (adhesive) гранаты, если есть, и ждите, пока они обе вытащат свое огнестрельное оружие и начнут стрелять в вас. По крайней мере, в этой области вы сильнее и у вас больше шансов. Активируйте энергетический щит и поразите их своим сногшибательными возможностями в стрельбе. После окончания битвы у вас не будет возможности обыскать их тела, и управление перейдет к Мире в [Джекк Джекк Тарре \(#1\)](#). См. ссылку для прохождения.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Нар Шаддаа  
Квартал беженцев / Refugee Quad

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:27



Ваша главная цель здесь – привлечь внимание Биржи, если вам еще нужно это, и получить немного опыта в различных квестах. Ни одна часть Квартала беженцев не имеет отношения к главному квесту, однако, как было уже сказано, многие из квестов помогут вам привлечь внимание, особенно разборки с Саквешем или помощь ему в #11.

Здесь две соперничающие группировки – Серокко на востоке и Биржа на западе. Если вы вскроете какой-нибудь контейнер на виду бандитов Биржи или банды Серокко, они атакуют. В случае с Биржей, нападут только непосредственные свидетели. В случае с Серокко, враждебна будет вся банда. В середине квартала расположен лагерь беженцев, в котором и есть большинство квестов, и с которого я рекомендую начать.

### 1) ВЫХОД:

на [Посадочную площадку \(#19\)](#).

### 2) Бандиты Биржи:

Как Светлые, так и Темные захотят разобраться с этими двумя бандитами. Когда вы вступите в разговор, если у вас нет супервысокого навыка убеждения, пригрозите им словами: «вынимайте оружие и давайте покончим с этим». Разобравшись с ними, вы очистите путь для Аайды в #4, чтобы добраться до Лоотры, ее мужа. Если ваш уровень угрозы слишком высок, и они пропустят вас, вам придется убить Вискуиса позднее, чтобы все они стали к вам враждебны, и потом уничтожить их.

### 3) Гериел, жертва «чумы»:

У этого человека симптомы чумы, и если вы используете на нем свой навык Лечения, вы можете исцелить его за (пункты СС) и вознаграждение. Либо вы можете жестоко убедить его сдаться и умереть за (пункты ТС).

### 4) Хуссеф и Аайда:

Поговорите с начала с Хуссефом, и вы узнаете о постоянных проблемах беженцев с Серроко и Биржей. Предложите помощь, и вы получите квест разобраться либо с одними из них, либо с обоими, чтобы помочь беженцам. В качестве Темного, вы можете попробовать убедить Хуссефа, что они все обречены, тем самым вы поможете Бирже и получите шанс заработать очень хорошую награду от Вискуиса в #11. Как выяснилось, проще всего это сделать, когда вы разобрались с бандой Серокко и помогли Вискуису с Наддой в #5 и ее дочерью Аданой.

а) Аайда и Лоотра:

Рядом с Хуссефом стоит Аайда. Поговорите с ней, и если вы убили двух бандитов Биржи в #2 и поговорили с Лоотрой в Доках (#7), вы можете сказать ей, что Лоотра жив, и путь чист, получив хр и (пункты СС).

### 5) Наддаа:

Биржа забрала ее дочь Адану в заложницы, и держит ее в камере в #10. Темные с поручением от Саквеша (в #11) забрать ее кредиты, и те, кто еще не спас Адану, могут убедить ее продать себя вместе с дочерью Бирже за очевидные (пункты ТС) и благодарность Вискуиса.

Светлые захотят выслушать ее рассказ и сказать ей, что вы попытаетесь помочь. Откройте дверь в #10, разберитесь с охранниками-гаморреанцами (если вы еще не договорились об ее освобождении с Вискуисом), и потом поговорите с Аданой. Скажите ей, что вы пришли спасти ее, и чтобы она возвращалась к матери. Когда он возразит, скажите ей, что вы разберетесь с Вискуисом. Потом идите к Вискуису (если еще там не были), и вы можете убедить его Силой или угрозой отпустить Адану... или убить его. Это завершит квест и даст вам (пункты СС).

### 6) Каул:

За 20 кредитов он посоветует вам войти в режим маскировки и обшарить контейнеры Биржи вокруг, не привлекая внимание охранников.

### 7) Кахранна:

Она хочет улететь с Нар Шаддаа. Темные могут притвориться, что вы пилот, которого она ищет, и забрать ее деньги (убедить на 800, договориться на 600), потом отказать ей за (пункты ТС). Светлые могут предложить помощь и после того, как побываете на Яхте Гото, зайти к Фассе в Доки (#2) и попросить его пропустить Кахранну, на что он согласится, завершив квест.

### 8) Одис, пилот:

Он ищет работу. После того, как вы побывали на Яхте Гото, вы можете поговорить с Фассой в Доках (#2) от имени Одиса, и он поможет найти ему фрахтовщик. Либо, если вы поговорили с экипажем Лунной тени в Доках (#4), но еще не выполнили тот квест, вы можете порекомендовать им Одиса, и они оставят своего капитана за (пункты ЛС).

### 9) Предупреждение тви'леков:

Два тви'лека отведут вас в сторонку и предупредят вас об Аттоне, сказав, что он не тот, кем кажется. Только если вы сможете вызвать Аттона на откровенный разговор о его темном прошлом (т. е. имеете большое влияние на него), вы

сможете узнать об этом больше.

### 10) Адана:

Здесь вы можете найти Адану, дочь Надды в #5. Если вы вломитесь туда, не поговорив сначала с Вискуисом, вам придется сразиться с гаморреанцами у двери. Однако, остальная часть Биржи, не будет к вам враждебна. Когда вы поговорите с Аданой, скажите ей, что вы пришли спасти ее, и чтобы она возвращалась к матери. Когда она возразит, скажите ей, что вы разберетесь с Вискуисом. При разговоре с Вискуисом вы можете убедить его Силой или угрозой отпустить Адану или убить его.

### 11) Вискуис:

Местный босс Биржи в этом секторе, у вас будет несколько светлых и темных возможностей в разговоре с ним.

#### а) Наддаа и Адана:

Темные могут захотеть спросить его, не нужна ли ему ваша помощь, и он скажет вам о 600 кредитах, которые Наддаа задолжала Бирже. Вы можете вернуться к Надде, и если вы еще не освободили ее дочь Адану, вы можете убедить ее продать себя и дочь за (пункты ТС). Либо, если вы хотите помочь Адане, вы можете убедить его Силой или угрозой отпустить ее, или убить его. Если вы убьете его, это также решит проблему беженцев с Биржей, но сделает всех оставшихся бандитов-гаморреанцев враждебными к вам.

#### б) Проблема беженцев:

Светлые могут пригрозить ему, чтобы он уменьшил давление на беженцев. Это приведет к битве, и против вас будут все оставшиеся бандиты Биржи, хотя это не принесет вам больших трудностей. Это, однако, даст вам (пункты СС) и благодарность Хуссефа. Темные могут убедить Хуссефа, что они обречены, вернуться к Вискуису, и когда он поблагодарит вас, получить качественную награду. Я получил, возможно, лучшую бластерную винтовку в игре, чаррик.

### 12) Бандит Серроко:

Такой же бандит стоит у противоположного симметричного входа на их территории. Он остановит вас и спросит, что вы тут делаете. Вы можете убедить его Силой или просто так, впустить вас, или пойти напролом, в результате чего вся банда Серроко будет к вам враждебна. Не забудьте, если вы откроете контейнер на их территории, они тоже станут агрессивны.

### 13) Бандиты Серроко и Лидер:

Когда вы поговорите с их лидером, вы можете попытаться убедить его уменьшить давление на беженцев, но это не сработает. Когда с ними будет покончено, проверьте поблизости аэроспидер.

### 14) Аэроспидер:

Эта груда металлолома станет вашей, если вы нашли все нужные детали и имеете все необходимые навыки. Если вам удастся починить его, у вас будет быстрый транспорт в любую часть Нар Шаддаа, хотя на самом деле, это будете не намного быстрее, чем бегать, так как здесь мало территорий, и вам придется возвращаться сюда в любом случае. Но это все-таки здорово. Сначала вы должны найти три детали и соответствовать следующим требованиям:

1. Навигационный интерфейс аэроспидера: находится на Посадочной площадке (#4). Для установки требуется навык Компьютера.
2. Маневровые клапаны: находятся в Доках (#8). Для установки требуется навык Ремонта.
3. Криогенные энергоячейки: находятся в Доках (#6). Сначала вы должны выполнить квест Лассаву и получить их в качестве награды. Для установки требуется навык Подрывника.
4. Наконец, вам нужно разблокировать управление аэроспидера. Для этого требуется навык Безопасности.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Нар Шаддаа  
Джекк'Джекк Тарр / Jekk'Jekk Tarr

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:27



По пути к встрече с Вискуисом вас перехватят либо Ханхарр, либо Мира. Независимо от того, кто это будет, Мира вас усыпит и сама отправится на встречу с Вискуисом. Таким образом, когда вы войдете сюда первый раз, вы увидите Миру в скафандре в #1, если до этого не были здесь с другим персонажем в дыхательной маске или с высокой регенерацией.

Ваша главная цель в роли Миры – просто дойти до #5, где она встретится с Вискуисом. Потом, в роли главного героя, цель будет той же самой, только Вискуис сбежит в нижние уровни, и вам не останется ничего иного, как последовать за ним, так что вам придется идти к выходу #6.

### 1) ВЫХОД:

в [Доки \(#13\)](#). В первый раз вы войдете как Мира, в следующий раз – как главный герой.

а) В роли Миры:

Первым делом, поднимите ей уровень. Сосредоточьтесь на навыках дальнего боя, таких как мастерский двуручный бой, скоростной выстрел, ближний бой (Master Two-Weapon Fighting, Master Rapid Shot, Close Combat) и т. п. Также дайте ей мастерскую стойкость (Master Toughness), если остались свободные способности.

До встречи с Вискуисом здесь можно сделать только три вещи:

1. Пройдите в каждый угол каждой комнаты и возьмите химикаты из химических контейнеров, но я рекомендую сделать это главным героем, так как это будет быстрее. Для некоторых занятых ответов, поговорите с клиентами.
2. Поговорите с Барменом в #2, который немного расскажет вам об этом месте.
3. Если вы взяли квест экипажа Лунной тени в Доках (#4), вы найдете их капитана в #3. Это последний раз, когда вы сможете закончить квест, так что идите туда, если квест еще активен.

После того, как выполните что-либо из этого, просто идите к #5, чтобы встретиться с Вискуисом.

б) В роли главного героя:

Как только вы войдете в Джекк Джекк, Крейя научит вас новой Силе, контролю дыхания, который позволит вам окружить себя сферой чистого воздуха. Активируйте ее сразу же и входите в первую комнату. Все присутствующие будут враждебны к вам, так что это хороший способ повысить свой опыт, разобравшись с ними. Вы уже не сможете выполнить квест экипажа Лунной тени в роли главного героя, но войдите в комнату, зачистите ее и двигайтесь дальше до #5. Лучше всего использовать здесь Силы массового действия, но если ваш герой ориентирован на ближний бой, то можно просто порезать их на кусочки, что не менее эффективно, с включенной мастер-скоростью.

### 2) Бармен:

В роли Миры, поговорите с Барменом, чтобы получить немного общих сведений об этом месте.

### 3) Капитан Лунной тени:

В роли Миры, вы можете поговорить с ним и убедить его вернуться к экипажу Лунной тени в Доках (#4), завершив квест. Это не сложно, учитывая, что у Миры вообще нет навыка убеждения. Это один из двух способов выполнить квест. Второй – порекомендовать им Одиса из Сектора беженцев.

### 4) Бегство Вискуиса и Ханхарра:

В роли главного героя, когда вы дойдете сюда, Вискуис и Ханхарр сбегут в тоннели Джекк Джекк Тарра.

**5) Вискуис и помощница-тви'лекка:**

В роли Миры, когда дойдете до этой точки, вы снимите скафандр, и увидите сцену, в которой все закончится не лучшим для нее образом. Далее, ваш главный герой проснется в ее личной комнате в Доках (#4). После этого берите главного героя и ведите его/ее обратно в Джекк Джекк Тарр. См. #1b выше.

а) В роли главного героя:

Поговорите с помощницей-тви'леккой в комнате и убедите ее поделиться информацией о Вискуисе и ловушках, ждущих впереди. Для (пунктов ТС) вы можете пригрозить убить ее. Проходите в выход #6, когда закончите здесь.

**6) ВЫХОД:**

в [Тоннели Джекк Джекк Тарра \(#1\)](#).

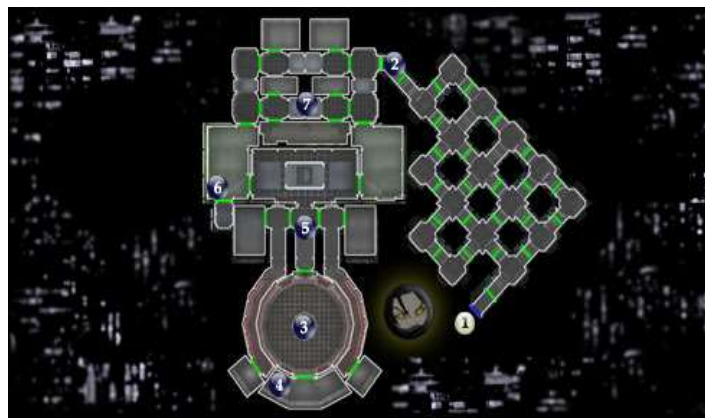
**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Нар Шаддаа

Тоннели Джекк Джекк Тарра / Jekk'Jekk Tunnels

Автор: [Maksim Takoi](#)

19.03.2005 12:27



В роли главного героя, вашей главной целью здесь будет сначала добраться до #2 сквозь темный лабиринт (карта в этом месте работать не будет). Это очень просто, если вы знаете, куда идти. Возьмите первый поворот налево, потом идите прямо до упора, избегая, обезвреживая или собирая мины на пути, откройте дверь справа от вас и далее продолжайте идти влево, пока не найдете последнюю дверь. В этот момент управление перейдет к Ханхарру или Мире в битве против друг друга, в #3.

После битвы вашей целью будет открыть дверь для главного героя, что можно сделать в #6, сначала найдя ключ в #4. Сделав это, в роли главного героя пройдите до #3, это и будет финал уровня. Опасайтесь убезийских охотников, особенно играя за Миру, их непросто одолеть. Для Ханхарра или главного героя они не составят большой проблемы.

**1) ВЫХОД:**

в [Джекк Джекк Тарр \(#6\)](#).

**2) Запечатанная дверь:**

Когда главный герой дойдет до этой двери, сцена переключится на Миру или Ханхарра в #3, в зависимости от того, кого вы встретили в Доках раньше. После того как Мира или Ханхарр откроют дверь для вас в #6, вы сможете свободно исследовать территорию, а потом пройти обратно #3 для заключительной сцены с Вискуисом. См. #3а для подробностей.

**3) Мира против Ханхарра, потом кат-хаундов:**

Независимо от того, за кого из персонажей вы играете, поднимите их уровень, если нужно. Мире, если вы не поднимали ее уровень в Джекк Джекк Таре, дайте ей лучшие навыки в огнестрельном оружии, такие как Master Rapid Shot и Close Combat. За Ханхарра, сосредоточьтесь на навыках рукопашного боя, таких, как Master Toughness, Two-Weapon Fighting, Master Flurry и т. д.

Ханхарр, по сути дела, самый сильный и стойкий персонаж в игре. Без использования Сил и при полной прокачке, с Ханхарром едва ли справится даже джедай-мастер боя или сит-мародер. К счастью, в битве Миры против него ИИ не отличается умом и сообразительностью, так что легко сможете с ним справиться и победить.

В роли Миры, экипировав лучшее огнестрельное оружие из имеющегося и активировав щит ближнего боя, просто держитесь на расстоянии, бегая по кругу и останавливаясь каждые секунд 6 или около того, чтобы дать короткую очередь. Таким образом вы постепенно одолеете Ханхарра. При игре за Ханхарра, битва закончится едва начавшись. Мире далеко до ваших боевых талантов, и с ней быстро будет покончено, особенно если вы используете способность Ярость Вуки (Wookie Rage).

Испытания на этом не закончатся. Вискусис выпустит на арену несколько кат-хаундов. Если играете за Миру, бросьте в них гранату, потом бегите и стреляйте. За Ханхарра раскидайте по сторонам Яростью.

Разобравшись с собаками, отправляйтесь в #4 за ключ-картой, которая нужна вам, чтобы открыть дверь.

а) В роли главного героя:

Когда дойдете до двери, ведущей к арене, вы увидите сцену с Вукисисом, а затем Гото. В результате, Гото захватит вашего персонажа и заберет на свою яхту. Дальше дело за ТЗ-М4 в Доках (#14). См. ссылку для подробностей.

#### 4) Труп старого дрессировщика:

Заберите с трупа карту, чтобы открыть дверь в северной части арены.

#### 5) Убезийские охотники за головами:

Играя за Миру, приближайтесь к ним с осторожностью. Они очень сильны в ближнем бою и могут быстро вас убить, если подберетесь к ним слишком близко. Отбегайте как можно дальше и каждые секунд 6 стреляйте короткими очередями, пока не уничтожите их. Это займет дольше времени, но иначе вы вряд ли их одолеете, даже со щитом. Однако щит ближнего боя активируйте в любом случае. Не исследуйте территорию, а сразу идите к #6, так вы столкнетесь с меньшим числом охотников. вы можете разобраться с ним в роил главного героя, когда он/она войдет сюда.

При игре за Ханхарра даже охотники за головами не представляют вам угрозы, особенно после включения Ярости Вуки. Тем не менее, я бы рекомендовал отправиться к #6, а исследования оставить вашему главному герою.

#### 6) Управление аварийным тоннелем:

Используйте консоль, чтобы «получить доступ ко всем возможным путям эвакуации», и вы снова получите управление главным героем в #2. Исследуйте все комнаты прежде, чем идти в #3а.

#### 7) Верстак и консоль управления вентиляцией:

Используйте консоль, чтобы внести панику в ряды охотников в разных комнатах, загрузите карту местности и откройте все двери. Также можете воспользоваться верстаком, если нужно.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Нар Шаддаа  
Яхта Гото / Goto's Yacht

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 12:27



На первый взгляд, яхта выглядит довольно запутанно. Тем не менее, я все разьясню. Каждая функция безопасности на корабле (турели, камеры для задержания, распределение энергии и т. п.) контролируются обычными «командными консолями», расположенными в разных местах по всему кораблю. Каждая из этих функций сначала «ограничена», и единственный способ получить к ним доступ – это найти соответствующий код. Зачем нужен к ним доступ? Например, чтобы перегрузить систему турелей в #5 и сделать сложную битву гораздо более легкой. Или отключить смертельные минные поля в #13.



Вам нужно знать всего лишь еще одну вещь. Чтобы выполнить какие-либо «действия» с этими функциями на корабле, вам нужна соответствующая программа, такая как «отключить», «перегрузить» и «перезапустить». Как получить коды доступа и программы? Уничтожая разных врагов и загружая их (программы) с разных терминалов. Потом вы просто находите командную консоль (не терминал безопасности), загружаете найденные программы, снимаете блокировку с ограниченной функции (используя ее код доступа), и затем запускаете программу по своему желанию.

Ваша главная цель здесь – первым делом, найти главного героя в #6, найти код доступа к «распределению энергии» и программу «отключения» и добраться до #15, где вы сможете «отключить» распределение энергии и сбежать с корабля. Просто, не так ли? Так оно и есть.

### 1) ВЫХОД:

к Черному Ястребу (#1). Вы не сможете вернуться на борт Ястреба, пока не отключите систему распределения энергии на корабле Гото.

### 2) Консоль и служебный дроид:

Используя персонаж с компьютерным навыком, взломайте консоль и загрузите программу «перегрузки». Если вам это не удастся, чтобы получить программу «перегрузки», вам нужно уничтожить охранных дроидов Гото, запомнить их последнее сообщение в бинарном коде, состоящее из трех битов типа: ноль один один (что есть 3). Затем вы должны составить текущий счет, т. е. суммировать все последние увиденные сообщения, и ввести это число в консоль, чтобы получить программу «перегрузки». На мой взгляд, только лишняя возня, и лучше просто пробиться через турели в #6, это одно из двух мест, где вы могли бы использовать эту программу. Вот список двоичных чисел, если вы захотите идти сложным путем:

000 = 0  
001 = 1  
010 = 2  
011 = 3  
100 = 4  
101 = 5  
110 = 6  
111 = 7

Также проверьте Служебного дрoида и получите программу «отключение».

### 3) Командир правого борта Гото и командная консоль:

Запустите собственную программу отключения на этом защитном дрoиде, затем возьмите из его останков код доступа к камерам. Скорее всего, вам также придется уничтожить несколько любопытных охранных дроидов.

Теперь используйте командную консоль, загрузите те программы, что у вас есть (отключение и, возможно, перегрузка), разблокируйте ограничения системы: камеры для задержания (используя только что полученный код доступа) и запустите программу отключения. Теперь у вас есть доступ к #4 и #7. Отправляйтесь в #4, подавляя по пути сопротивление дроидов.

### 4) Поврежденный дрoид:

Отключив щиты камер, общитесь этого дрoида и возьмите код доступа к Защитным турелям. Возвращайтесь к той же консоли, в #3, разблокируйте систему защитных турелей. Выберите эту систему и запустите перегрузку и отключение (или хотя бы отключение). Турели в #5 расстреляют друг друга и дроидов в комнате, сделав сложную битву полностью безвредной.

### 5) Дроиды и турели:

Если вы не запускали никаких программ на защитных турелях (см. выше), битва будет трудная. Активируйте энергетические щиты и Силу – Сопротивление энергии, если есть, и используйте наиболее действенные силы массового эффекта на дроидов и турели. Когда вы откроете дверь в #6, вы, наконец, воссоединитесь с главным героем.

### 6) Главный герой и консоль:

После того, как найдете главного героя, задействуйте здесь консоль, чтобы получить необходимый код доступа к распределению энергии. Этот код нужен, чтобы покинуть корабль. Пункты #7, 8 и 9 совершенно необязательны. Все, что вам нужно сделать, это идти прямо к #15, хотя я рекомендую исследовать все для опыта.

### 7) Поврежденный дрoид:

Общитесь этого дрoида и возьмите программу перезапуска.

### 8) Лабораторная станция:

Кроме враждебно настроенных дроидов, здесь вы можете найти возможно полезную лабораторную станцию.

### 9) Верстак:

Еще одна полезная вещь, верстак.

### 10) Защитные турели и Два Солнца:

На пути к мостику в #15, вам попадутся несколько турелей по периметру комнаты. Быстро уничтожьте их по одной. На обратном пути с мостика вы встретитесь во второй и последний раз с Двумя Солнцами (которые, очевидно, не умерли). В этот раз с ними справиться гораздо проще, и когда они будут убиты, общитесь в останках пару тви'лекских быстрых клинков.

### 11) Смертельные мины и центральный командир Гото:

Проще всего будет просто пробежать по этим минам (желательно соло) и подлечиваться, хотя вы также можете войти в режим маскировки и отключить или собрать их. За минами будут несколько дроидов, с которыми вам придется сразиться, включая, центрального командира Гото. В останках возьмите код доступа для минного поля, который пригодится прямо в #12.

### 12) Командная консоль:

Используйте эту командную консоль, когда возьмете код доступа к минному полю в #11. Разблокируйте систему минного поля и в управлении системой запустите либо перегрузку, либо отключение. Перегрузка оставит мины, но уничтожит большинство дроидов, которые бросятся на вас в #13... весьма кстати. Программа отключения деактивирует все мины в #13 плюс у входа на мостик. Хотя при этом вам придется сразиться с многочисленными дрoидами в #13.

### 13) Смертельные мины и дроиды:

За рядами мин вас ожидают дроиды. В режиме маскировки вы можете обезвредить или собрать их до того, как разберетесь с дрoидами, или использовать консоль в #12, чтобы отключить мины, или расстрелять дроидов издали, используя одного из персонажей в соло-режиме. Возможностей много. Когда территория будет свободна, следуйте направо, пройдите мины и откройте дверь на мостик.

### 14) Контейнер:

Как ни удивительно, среди нескольких хороших вещей вы найдете код доступа к управлению дрoидами, хотя пользы от него уже никакой.

### 15) Основная командная консоль:

Используйте центральную командную консоль, чтобы запустить программу отключения системы распределения энергии. Не забудьте, код доступа к системе был в #6.

После этого вас ожидает серьезное сопротивление на обратном пути к #1 и Черному ястребу, включая дюросских охотников за головами и Два Солнца в #10. Пробеитесь к #1 и когда в следующий раз получите контроль над персонажем, вы окажетесь лицом к лицу с Зез-Кай Эллом в Доках (#11а). См. ссылку для подробностей.

---

## Дантуин / Dantooine - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Дантуин  
Равнины Кунда / Khoonda Plains

Автор: [Maksim Takoi](#)  
02.04.2005 12:34



Ваша основная цель на Дантуине – конечно же, найти мастера джедая Врука, чье имя сообщил вам ТЗ-М4. Для этого вам сначала нужно получить разрешение от Администратора Адаре в здании Кунды (старое имение Матали из первой игры), чтобы отправиться на поисковые работы в Подземелье Анклава. Там вы встретите Дисайпла, который даст вам информацию о Мастере Вруке, и когда вы, наконец, найдете его, вы узнаете о готовящейся атаке наемников на Кунду. Вы можете помочь наемникам (Темная сторона) или защитить Кунду (Светлая сторона) в конце вашего пребывания на Дантуине.

### 1) ВЫХОД:

к Черному ястребу (#1). Как только вы сойдете с Черного ястреба, Диллан сообщит вам о здешней обстановке, если вы спросите. После разговора она уйдет с посадочной площадки, и вы сможете найти ее около входа в Кунду в #4.

### 2) Пато Адо, акула пазаака и торговец

Вы можете купить у него карты или сыграть с ним в пазаак на большие ставки, 250+ кредитов за игру. Выиграйте у него несколько игр, и он предложит вам редкий апгрейд для брони за последующие выигрыши.

### 3) Аккере, торговец дроидами:

Кроме торговли деталями для дроидов он также продает Контрольный кластер НК, который пригодится для восстановления НК-47, если вы еще не выбрали его на Телосе. Позже, готовясь к атаке на Кунду, если вы обыщите одного из дроидов на станции в Кунде (#10), вы найдете гаечный гидроключ, принадлежащий ему. Верните ему ключ, обвините в краже деталей на перепродажу, и вы сможете попросить его присоединиться к милиции в качестве платы за сохранение секрета. Вы можете также пригрозить ему и/или выдать.

У Аккере также есть Заряды Ториума, которые могут пригодиться в двух местах игры, на Дксуне и Коррибане. После того, как найдете и предъявите ему гаечный гидроключ, вы можете либо убить его, либо купить их, когда попросите его присоединиться к милиции (оно того не стоит, на мой взгляд).

### 4) ВЫХОД:

в Кунду (#1). У дверей стоит Диллан, которую вы можете нанять, если пытаетесь призвать других присоединиться к местной милиции позднее.

### 5) ВЫХОДЫ:

в Кунду (#12) через северную дверь и в Кунду (#9) через восточную дверь гаража... изнутри.

а) Если вы защищаете Кунду от нападения наемников:

После того, как возьмете квест от Зеррона, идите к северной защищенной двери и крепко закройте ее, чтобы выполнить задание Зеррона. Вы также можете открыть ее с помощью программных отмычек, и собрать там огромное число предметов внутри (#13). Советую вам открыть ее, независимо, играете ли вы за Светлых или Темных.

б) Если вы приняли сторону наемников:

После того, как примете сторону Азкула, идите к северной защищенной двери, откройте ее, войдите внутрь и соберите многочисленные предметы и оружие в Кунде (#13). Это упростит наемникам проникновение в Кунду.

### 6) Сээдхе и упавший корабль:

Он ищет пропавшие атмосферные сенсоры. Отправляйтесь в Пещеру кристаллов (#2) и обыщите горку камней у входа. Вы найдете три сенсора. Если Бао-Дур в вашей команде, он откроет их, и вы узнаете о слежке Зеррона.

а) После того, как найдете атмосферные сенсоры:

Если вы до того говорили с Беруном Модрулом, заместителем Зеррона в Кунде, он ищет улики против Зеррона. Вы можете либо показать их Администратору Адаре, чтобы Зеррона сместили, или отдать их Саэдхе за внушительную награду в 3,000 кредитов, 4,000 с убеждением. Независимо от того, Светлый вы или Темный, я рекомендую продать их Саэдхе, так как выяснится, что у Зеррона есть хорошая причина для слежки, и Берун Модрул ошибается на его счет.

## 7) ВЫХОД:

в Пещеру кристаллов (#1). Я рекомендую не ходить сюда до того, как поговорите с Зерроном в Кунде для получения квеста и с Саэдхе в #6.

## 8) ВЫХОД:

во Двор анклава джедаев (#1). Если вы в целом следуете порядку прохождения, после Пещеры кристаллов и возвращения к Саэдхе за наградой, вы можете выйти здесь во Двор на пути к Анклаву.

## 9) ВЫХОД:

Двор Анклава Джедаев (#3).

## 10) Азкул, глава наемников:

Азкул будет здесь только после того, как вы побываете в Анклаве Джедаев и затем в Пещере кристаллов.

а) После Врука:

Как только вы выйдете, здесь вас будет ждать Азкул с группой наемников. Для получения влияния на Креюю и хорошей возможности как для Темных, так и для Светлых игроков, солгите, что вы вернетесь после того, как сможете ему подготовиться к атаке. Будьте осторожны, если это ваша первая планета. Если вы не солжете и пойдете против Азкула, вам предстоит самая сложная битва на данный момент, с шестью наемниками сразу. Хотя если это не первая ваша планета после Телоса, они, скорее всего, не доставят вам проблем, но будьте начеку.

Если вы напрямую скажете, что не будете ему помогать, сохраните игру в момент начала битвы, затем экипируйте щиты ближнего боя и стимуляторы на всех членов команды. Киньте в наемников несколько гранат и сходите с ними в рукопашную. Используйте каждую опцию боя, которая может помочь вам, это пригодится вам, особенно если вы здесь сразу после Телоса.

б) Если помогаете Азкулу (Темная сторона):

Примечание: после саботирования защиты Кунды, если вы вернетесь к Азкулу и скажете ему начинать вторжение, вы немедленно сразитесь с Мастером Вруком. Если это ваша первая планета, с ним будет чрезвычайно сложно справиться, если не сможете вытягивать его энергию капля за каплей. К счастью, во время битвы с ним есть возможность остановиться, подлечиться и восстановиться. Также, если вы хотите помочь Азкулу, но не драться с Мастером Вруком сейчас, просто саботируйте территорию, а потом поговорите с Зерроном в Кунде, который теперь стоит рядом с Адаре. Скажите ему, что вы готовы закончить приготовления к битве, а позже, когда битва начнется, скажите Азкулу, что не имеет значения, останется в живых Адаре или нет. Тогда боя с Вруком не будет, если, конечно, его уже не было в Пещере кристаллов. В этом случае, разницы нет, вы сразитесь с Вруком, не зависимо от того, на чьей вы стороне. Теперь к его квестам.

Он хочет осуществить пару действий перед вторжением: саботировать защитные турели и обезвредить мины. Консоль управления турелями вы можете найти в Кунде (#8). Просто запрограммируйте их стрелять в милицию (или деактивируйте их, если они уже активированы), и ваша цель достигнута. Затем обезвредьте мины в #11 и 12. Тогда больше наемников смогут прорваться внутрь. Кроме этого, вы можете перепрограммировать дроидов с помощью консоли в Кунде (#10), в хранилище дроидов, чтобы поддержать наемников.

Когда приготовления сделаны, как указано выше, либо вернитесь к Азкулу и скажите, что он может начинать вторжение, либо скажите Зеррону. Если вы вернетесь к Азкулу, вы окажетесь в Кунде (#15) и сразитесь с мастером-джедаем Вруком. См. ссылку для подробностей. Если вы скажете Зеррону, см. Кунда (#4с).

## 11) Мины:

Они будут здесь только после вашей встречи с Вруком. Если вы Светлый и помогаете милиции против наемников, добавьте к ним еще несколько мин, когда будете готовить оборону Кунды. Если вы Темный, обезвредьте их, чтобы расчистить путь наемникам.

## 12) Мины:

Они будут здесь только после вашей встречи с Вруком. Если вы Светлый и помогаете милиции против наемников, добавьте к ним еще несколько мин, когда будете готовить оборону Кунды. Если вы Темный, обезвредьте их, чтобы

расчислить путь наемникам.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Дантуин  
Кунда / Khoonda

Автор: [Maksim Takoi](#)  
02.04.2005 12:34



В Кунде происходят несколько событий. Ваша первая основная цель – получить разрешение от Адаре в #4, чтобы войти в Анклав Джедаев. Потом вам нужно поговорить с Зерроном в #7 для квеста в Пещере кристаллов. Также поговорите с Суулру в #2 для дополнительного квеста. Когда вы займетесь защитой или саботажем Кунды против/за наемников, Адаре даст вам пропуск, который позволит вам попасть в запертые комнаты для дополнительных событий и квестов. В Кунде также состоится ваша финальная битва, в #14 или #15, в зависимости от вашего выбора.

### 1) ВЫХОД:

на Равнины Кунды (#4).

### 2) Суулру, рассерженный фермер:

Поболтайте с ним и узнайте об украденных влагосборщиках. За это ответственен Джорран, который сейчас занимается сбором трофеев в Подземелье Анклава (#3). Когда вы его найдете, Джорран вернется во Двор Анклава (#4), где вы можете расспросить его об этом. Когда получите похищенное, верните его Суулру, и он даст вам награду и хр.

Когда вы выполните его квест, Суулру позднее можно будет нанять в милицию Зеррона.

### 3) Геревик Могучий

Это слишком важная персона, чтобы говорить с вами. Вы еще увидите его в Подземелье Анклава, и я сомневаюсь, что ему понравится результат.

### 4) Администратор Терена Адаре и Зеррон (после того, как найдете Врука):

Поговорите с ней, чтобы узнать новости об этом месте и получить разрешение войти в Подземелье Анклава, чтобы отыскать Мастера Врука, которого она знает.

а) После того, как найдете атмосферные сенсоры Саэдхе в Пещере кристаллов:

Если вы говорили с Беруном Модрулом в #5, который считает, что от Зеррона нельзя ждать ничего хорошего, вы можете показать сенсоры Адаре, и Зеррон будет временно уволен со своего поста. Позднее, мотивы Зеррона окажутся справедливыми, и его восстановят. Исходя из этого, я рекомендую продать сенсоры Саэдхе и получить хорошую выгоду.

б) Для защиты Кунды, после встречи с Вруком:

Если вы уже встретились с Вруком, поговорите с Адаре, чтобы получить специальный ключ, который позволит вам попасть в запертые комнаты в #8, 10 и 11. Поговорите с Зерроном, который теперь стоит рядом с ней, чтобы получить несколько небольших квестов по защите Кунды. См. #3с ниже.

с) Защита Кунды, квесты Зеррона:

После того, как вы встретились с Вруком, Зеррон теперь стоит рядом с Адаре. Поговорите с ним, чтобы узнать, что вы можете сделать для защиты Кунды. Он предложит шесть легких мини-квестов, которые, если вы успешно все их

выполните, сделают конечную битву с Азкулом проще. Примечание: некоторые квесты не будут считаться законченными, пока вы не поговорите с Зерроном и скажете, что вы готовы к началу битвы.

Еще одно примечание. Если вы не вернетесь к Азкулу и скажете, что вы на его стороне, а вместо этого завершите планы с Зерроном, вы все еще можете объединиться с Азкулом за (пункты ТС) в начале битвы в #14. Поговорив с Зерроном вместо Азкула, вы не будете сражаться с Мастером Вруком в конце, независимо от вашего выбора в диалоге, если вы уже не бились с ним в пещере. Единственный путь сразиться с ним – это сказать Азкулу на Равнинах Кунды, чтобы он начал штурм, или сразиться с ним в пещере. Исходя из этого, если Дантуин ваша первая планета, рекомендуется поговорить с Зерроном, чтобы начать битву, даже если вы саботировали всю защиту для Азкула, так как в этом случае вы избежите крайне сложной битвы с Вруком, но останетесь на стороне Азкула.

1. Реактивируйте защитных дроидов: В #10, реактивируйте всех трех защитных дроидов и используйте консоль, чтобы перепрограммировать их на стрельбу в наемников. Либо, если вы работаете на Азкула, запрограммируйте их, чтобы стреляли в милицию.
2. Усилить минные поля снаружи: На Равнинах Кунды (#11 и #12), положите несколько мин на пустые места в каждом из пунктов, чтобы выполнить этот квест.
3. Набор в милицию: Это займет немного больше времени: Сначала наймите, кого можете, в Кунде. Во-первых, раненых в #11, которых вы сначала должны вылечить или запрограммировать на это медицинского дроида, тогда они автоматически вступят в строй. Во-вторых, Суулру в #2 присоединится, если выполнили его квест. В-третьих, когда вы реактивируете защитных дроидов выше, вы найдете гаечный гидроключ Аккере. После того, как вернете ему ключ на Равнинах Кунды (#3), он присоединится в качестве платы за то, что вы сохраните его секрет. В-четвертых, Диллан у входа на Равнинах Кунды (#4) также охотно присоединится. Наконец, во Дворе Анклава (#4) Джорран присоединится к милиции, если вы нашли его в Анклаве Джедаев.
4. Оптимизировать турели: В #8, используйте консоль, чтобы настроить огонь на враждебных наемников. Либо, если вы работаете на Азкула, вы можете саботировать их, чтобы они стреляли в дружественную милицию, или просто деактивировать их.
5. Раненые солдаты: В #11, используйте свой навык лечения, чтобы вылечить их за (пункты СС) за каждого, или запрограммируйте медицинского дроида на лечение их ран. После этого они автоматически присоединятся к милиции.
6. Защищенная дверь: У северной двери на Равнинах Кунды (#5), просто закройте ее, чтобы предотвратить проникновение. Конечно, я думаю, небольшая опасность стоит того, если вы взламываете ее и возьмете предметы внутри в #13.

Когда вы выполните столько заданий, сколько считаете нужным, поговорите с Зерроном снова и скажите, что приготовления к битве завершены. Потом вы окажетесь снаружи. Здесь вы можете сказать ему, что хотели бы поговорить с войсками перед боем. Вы можете поднять их боевой дух за (пункты СС) или, если вы на стороне Азкула, уронить его, сказав, что они обречены, за (пункты ТС). Далее см. #14 ниже.

d) За Светлую сторону, после спасения Кунды:

Вы можете отказаться от награды в 4,000 от Адаре для дополнительных (пунктов СС).

### 5) Берун Модрул, ассистент:

Как ассистент Зеррона, он считает, что его начальник замыслил что-то плохое, и он достаточно убедителен в своем бескорыстном стремлении. Вы можете помочь ему, найдя атмосферные сенсоры в Пещере кристаллов (#2), выяснив, что Зеррон приспособил их для слежки, и отдав их Адаре в #4. Однако, вы можете продать эти сенсоры Саэдхе на Равнинах Кунды за 3 или 4 тысячи, и в итоге окажется, что его подозрения против Зеррона были несправедливы, так что я рекомендую заработать на этом денег.

Вы можете также убедить его сказать другим, что джедаи не так плохи, как кажутся, так как сейчас на Дантуине джедаи пользуются дурной славой.

### 6) Адум Ларп, торговец:

Вы можете узнать этого родианца из первой игры. Он вернулся, и вы снова воспользоваться его замечательными товарами.

### 7) Зеррон:

До встречи с Вруком Зеррон находится здесь. Поговорите с ним, чтобы взять квест очистить Пещеру кристаллов от кинратов. Для этого вам нужно уничтожить Матриарха в Пещере кристаллов (#4). Выполнив поручение, возвращайтесь к нему за наградой в 2,000 кредитов. После Врука, Зеррон будет в #4 рядом с Адаре.

Если вы нашли обоих мертвых археологов в Подземелье Анклава:

Вы можете вернуть их вещи за кредиты и (пункты СС) или, если вы изменили завещание, можете вернуться за их вещами и (пунктами ТС).

### 8) Консоль:

После Врука и вовремя обороны Кунды, вы можете запрограммировать эти турели на стрельбу по вражеским наемникам (Светлая сторона) или по дружественной милиции (Темная сторона).

### 9) ВЫХОД:

на Равнины Кунды (#5). Этот выход доступен только с ключом, который вы получите от Адаре после встречи с Вруком.

### 10) Станция защитных дроидов и верстак:

После Врука и во время обороны Кунды, сначала активируйте дроидов и настройте их, если хотите. Потом используйте консоль в комнате, чтобы запрограммировать их на стрельбу по вражеским наемникам (Светлая сторона) или по дружественной милиции (Темная сторона). В одном из защитных дроидов вы найдете гаечный гидроключ. Он принадлежит Аккере на Равнинах Кунды (#3), и когда вы его предъявите ему, вы можете пригрозить ему и/или выдать, либо принять его извинения и попросить присоединиться к милиции, чтобы защитить Кунду, в обмен на то, что вы сохраните его секрет.

Верстак может пригодиться перед финальной битвой.

### 11) Медицинская лаборатория:

После Врука и во время обороны Кунды, вы можете использовать свой навык Лечения на раненых солдатах, чтобы получить (пункты СС), или запрограммировать медицинского дроида для этого. Они автоматически вступят в войска Кунды, если вы их вылечите.

### 12) ВЫХОД:

на Равнины Кунды (#5), северная дверь. Вы можете воспользоваться этим выходом только снаружи и только после встречи с Вруком.

### 13) Тайник:

Это не совсем тайник, но в нем хранится огромное количество контейнеров с разнообразными предметами. После встречи с Вруком вы можете войти в эту комнату через наружную защищенную дверь, но также слегка повредить безопасности Кунды. Оправдан ли риск? Решать вам.

### 14) Финальная битва:

После того, как вы поговорили с Зерроном перед финальной битвой, здесь она и произойдет. Если вы еще не сказали Азкулу, что вы против него, он спросит, с ним ли вы.

Для Темных игроков, которые хотят поддержать Азкула:

Просто скажите, что вам неважно, выживет ли Администратор Адаре или нет. За этим последует ролик, и настоящей битвы не будет. После этого вы окажетесь в #15 с Мастером Джедаем Вруком, который скажет вам, что некоторых вещей нельзя избежать. Он позволит вам задать ему вопросы, научит вас технике Force Affinity, и если вы еще не собрали светомеч, даст вам фокусирующие линзы, последнюю деталь, которая нужна вам для меча. Возвращайтесь к Администратору Адаре за благодарностями и наградой в 4,000, если попросите, или 5,000, если вам этого мало. Поздравляем с прохождением Дантуина!

Для Светлых игроков, которые сражаются в финальной битве против Азкула:

Если вы не подготовили Кунду, битва может оказаться довольно трудной. Однако, вы можете сбежать в западный коридор, если придется туго. Рано или поздно Мастер Врук поможет вам одолеть Азкула – значительно упростив задачу – и вскоре после его (Азкула) гибели битва закончится. После этого вы окажетесь в #15 с Мастером Джедаем Вруком, который скажет вам, что некоторых вещей нельзя избежать. Он позволит вам задать ему вопросы, научит вас технике Force Affinity, и если вы еще не собрали светомеч, даст вам фокусирующие линзы, последнюю деталь, которая нужна вам для меча. Возвращайтесь к Администратору Адаре за благодарностями и наградой в 4,000, если попросите, или 5,000, если вам этого мало. Поздравляем с прохождением Дантуина!

### 15) Мастер Джедай Врук:

Вам придется драться с Вруком только если вы сказали Азкулу начинать вторжение или если вы сражались с ним в пещере. Если вы сказали Зеррону, вы окажетесь в #14, независимо от союзничества с Азкулом. Если вы уже сражались или выиграли в #14 (за Азкула или Адаре), Врук ответит на ваши вопросы, даст вам фокусирующие линзы для светомеча и научит вас технике Force Affinity.

а) Битва с Мастером Вруком:

Если вы еще не собрали свой светомеч, вы получите Фокусирующие линзы в начале битвы. Приготовьтесь к напряженному и долгому бою. К счастью, у вас есть растения и другие препятствия позади, вокруг которых вы можете бегать, чтобы сбить с толку Врука и в это время остановиться и подлечиться. В любой время. К сожалению, Вруку требуется всего лишь один хороший удар, чтобы убить вас, если у вас не хватит защиты. Поэтому, вот некоторые подсказки, которые особенно пригодятся тем, для кого это первая планета.

Используйте энергетические щиты. Они должны быть активированы все время. Используйте все виды стимуляторов и восполняйте их, когда их действие прекратится. Используйте на себя защитные силы и любые силы на него, которые могут хоть немного повредить ему. Наносите ему урон, убегайте, восстанавливайте силы и возвращайтесь. Если у вас нет ничего, что может нанести ему урон, бегите и атакуйте. Отбегайте, если он попал по вам, и подлечивайтесь.

Если вы просто не можете ударить его, есть другой метод. Включите энергетический щит, быстро подбегите к Вруку и бросьте в него лучшую гранату. Она нанесет ему урон, а он, скорее всего, нанесет вам, поэтому убегайте, лечитесь, реактивируйте щит и повторяйте, пока у вас не закончатся гранаты. Если у вас есть навык подрывника, вы также можете расставить ряд мин у него за спиной. Потом привлечете его внимание, и он пробежит через них, получив значительный урон.

Достаточно безопасный способ боя с ним, хотя самый долгий, это экипировать лучшее огнестрельное оружие, отбежать за препятствия, чтобы между вами было расстояние или чтобы он остановился, потом подобраться к нему и выстрелить. Скорее всего, вы промахнетесь, но можете и попасть... изредка. Продолжайте, пока с ним не будет покончено. Когда битва, наконец, завершится, вы найдете Азкула, стоящего на месте Администратора Адаре. Поздравляем с прохождением Дантуина!

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Дантуин  
Пещера кристаллов / Crystal Cave

Автор: [Maksim Takoi](#)  
02.04.2005 12:38



Ваша главная цель здесь заключается в двух пунктах. Во-первых, когда у вас будет квест Зеррона в Кунде, отправляйтесь в #4 и уничтожьте Матриарха. Обыщите останки и все образования кристаллов, найдите ваш именной кристалл. Далее, после того, как побываете в Подземелье Анклава, отправляйтесь в #5, где вам предстоит разобраться с несколькими наемниками, которые держат Врука в плену. После этого все зависит от того, примете вы сторону Кунды или наемников.

### 1) ВЫХОД:

на Равнины Кунды (#7).

а) После того, как встретите Врука:

Сохраните игру перед выходом, так как на другой стороне, на Равнинах Кунды (#10) вам придется принять решение. Сражаться за или против Кунды, или сказать Азкулу (человеку, который ждет вас на той стороне) то, что он хочет услышать, и принять решение позднее.

### 2) Горка камней:

В камнях лежат атмосферные сенсоры, которые ищет Саэдхе на Равнинах Кунды (#6).

### 3) Арнелл, блуждающий тви'лек:

Вы найдете Арнелла, бродящего по этому отрезку тоннелей. Для (пунктов ТС) вы можете убедить его отдать вам гланду кинрата или просто убить его. Также он немного расскажет вам о лагере наемников в #5, куда вы не попадете, пока не узнаете о местонахождении Врука в Анклаве Джедаев.



#### 4) Матриарх стаи:

Если вы поговорили с Зерроном в Кунде о проблеме с пещерой, вам нужно будет исследовать эту территорию. Как только вы потревожите кристаллическое образование, появится Матриарх и атакует вас вместе со всеми вылупившимися детенышами сразу. Чтобы сделать битву немного проще, вы можете разбить все яйца кинратов перед тем, как тронуть кристаллы. Однако, когда появится Матриарх, сконцентрируйте усилия всей команды на ее уничтожении и используйте силы массового действия, чтобы избавиться от детенышей, если они нападут; хотя они слабые, и их легко одолеть. Когда уничтожите Матриарха, общите останки и все образования кристаллов. Среди прочих кристаллов вы найдете самый мощный кристалл в игре, который назван вашим именем и чья сила растет вместе с вашей.

#### 5) Лагерь наемников:

Если вы придете сюда до Подземелья Анклава, эта территория будет пуста. После того, как найдете нить к местонахождению Врука, возвращайтесь сюда и вы найдете нескольких враждебно настроенных наемников и капитана, которые держат его в плену. Если вы скажете им, что вы хотите смерти Врука, он сразится с вами, когда вы уничтожите их. Когда он будет серьезно ранен, он сбежит с поля боя, но вы закончите битву с ним позднее, независимо от вашего дальнейшего выбора.

Если вы на светлой стороне, просто уничтожьте наемников, и Врук, как ни странно, сделает вам выговор за глупость. Он уйдет, и вам не останется ничего иного, как направиться к выходу и последовать за ним. Не забудьте собрать предметы с останков и из контейнеров после битвы.

Перед тем, как выйти в #1, сохраните игру, так как с той стороны вас ожидает Азкул.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Дантуин  
Двор анклава джедаев / Jedi Courtyard

Автор: [Maksim Takoi](#)  
02.04.2005 12:38



В первой игре эта территория была населена кат-хаундами, теперь здесь водятся кинраты. Ваша основная цель здесь – выполнить необязательные квесты нескольких собирателей в #4, а затем войти в Подземелье Анклава в #7. Также в #2 находится лагерь наемников, глава которых может рассказать вам об Азкуле и готовящемся нападении на Кунду.

Если вы пришли сюда после того, как нашли всех мастеров джедаев на всех планетах, вашей целью будет войти в восстановленный Анклав Джедаев в #8. До этого момента выход будет закрыт.

#### 1) ВЫХОД:

на Равнины Кунды (#8).

#### 2) Лагерь наемников:

Если в вашей команде будет Мандалор – вряд ли, если вы следуете этому прохождению – Эсок бросит ему вызов за его шлем.

Поговорите с Допакком, предводителем этой небольшой группы, и он расскажет вам о намерениях наемников. Наллек попытается спровоцировать с вами драку. Вы можете либо убедить его успокоиться, либо сразиться с ним без последствий.

#### 3) ВЫХОД:

на Равнины Кунды (#9).

#### 4) Лагерь собирателей:

В этом лагере есть несколько людей, с которыми вы можете поговорить для получения дополнительных квестов и предметов.

а) Даваала, торговец:

В первый ваш приход сюда поговорите с ней, она стоит в правой части лагеря. Она торгует несколькими полезными джедайскими предметами и также расскажет вам о двух мертвых телах и их имуществе в Подземелье. Вы можете найти тела в Подземелье Анклава (#4 и #9), и когда вы найдете второе, на нем будет завещание. Вы можете подделать его, переписав на свое имя, и вернуть Зеррону в Кунде за (пункты ТС), но оставить их вещи себе. Или вы можете вернуть их имущество Даваале, выполнить квест и позволить ей заявить о своих правах на эти вещи. Возможно, лучше всего будет самим вернуть их Зеррону за пункты СС или ТС.

б) Ралон, мошенник:

Когда вы поговорите с Ралоном, он попытается продать вам фальшивый голокрон. Используйте метод индукции, чтобы определить, что это подделка, и затем он расскажет вам о своих жене и детях. Хотя это звучит подозрительно, если вы поверите ему и дадите ему 500 кредитов, это даст вам (пункты СС) и его расположение. Вы также получите фальшивый голокрон бесплатно.

с) Джорран, жадный собиратель:

Джорран будет здесь только после того, как вы освободите его в Подземелье Анклава (#3). После Подземелья вернитесь сюда, чтобы завершить квест Суулру из Кунды. Вы можете заставить его Убедением или Силой отдать вам влагосборщики и затем вы узнаете, что у него есть несколько хороших предметов на продажу, включая вторую деталь для светомеча, если вы еще не нашли ее — эмиттер. Кроме этого, у него есть Адеганские линзы и красный кристалл.

Если после нахождения Врука вы защищаете Кунду от атаки наемников, вы можете вернуться и попросить Джоррана вступить в милцию, и он согласится.

#### 5) Атака кат-хаундов:

Их пятеро, включая двух сильных рогатых кат-хаундов и три обычных. Когда вы деретесь с большой группой врагов, иногда проще сначала уничтожить более слабых, а потом взяться за сильных. В этом случае, быстро разберитесь с обычными кат-хаундами, а потом с рогатыми.

#### 6) Встреча с Так Палае:

Когда вы дойдете досюда, и подземелья выбежит Так Палае и расскажет вам о глупце Джорране.

#### 7) ВЫХОД:

в Подземелье Анклава (#1).

#### 8) ВЫХОД:

в Восстановленный Анклав Джедаев (#1). Вы можете пройти здесь только если вы нашли всех мастеров джедаев на оставшихся планетах: Дантуине, Коррибане, Нар Шаддее и Ондероне.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Дантуин  
Подземелье Анклава / Enclave Sublevel

Автор: [Maksim Takoi](#)  
02.04.2005 12:40



Вашей главной целью здесь будет выяснить, что произошло с Вруком в #7. Там вы встретите Дисайпла и найдете свидетельство местонахождения Врука в датападе из статуи. В #3 вы можете спасти Джоррана для решения квеста Суулру в Кунде и, если вы нашли еще не все детали для светомеча, купить потом эмиттер. После того, как вы его выпустите, он окажется в лагере собирателей прежде, чем вы сможете его расспросить. Другие значимые пункты включают мертвых собирателей в #4 и #9 и склад в #8.

Берегитесь лайгреков по всему уровню. Их смертоносный вид наносит серьезный урон, но даже если это ваша первая планета, здесь не будет ничего сверхсложного.

### 1) ВЫХОД:

во Двор Анклава (#7).

### 2) Мины и больше ничего:

Исследуйте эту территорию, если хотите, но вы не найдете ничего примечательного, кроме пары контейнеров.

### 3) Джорран, попавший в ловушку:

Испугавшись лайгреков, Джорран заперся в этой комнате. Скажите ему, что путь чист, и он убежит в лагерь собирателей во Дворе Анклава (#4с), где вы сможете поговорить с ним о квесте Суулру и купить у него несколько предметов. Лучше сделать это, когда вы закончите здесь, чтобы не возвращаться.

### 4) Мертвый собиратель:

Под охраной смертоносного лайгрека, самого опасного их вида, вы найдете тело мертвого собирателя. Обыщите останки, и останется еще один, в #9. Когда найдете обоих, либо измените завещание на свое имя и верните его Зеррону за (пункты ТС), или просто верните его Зеррону за награду и (пункты СС). Вы также можете принести их Даваале в лагере собирателей во Дворе Анклава, чтобы завершить квест, но рекомендуется пойти к Зеррону.

### 5) Отсек дроидов и верстак:

Активируйте нескольких дроидов в комнате и установите их в режим патрулирования, чтобы помочь вам разобраться с лайгреками, и воспользуйтесь верстаком, чтобы улучшить или создать предметы.

### 6) Много смертоносных лайгреков:

Эта территория представляет некоторую сложность из-за присутствия здесь нескольких лайгреков. Но ничего, с чем вы не могли бы справиться, даже если это ваша первая планета.

### 7) Дисайпл и статуя:

Откройте двери и поговорите с Дисайплом, чтобы узнать много информации о потерянных джедаях, Вруке и истории галактики. Если вы женщина, он присоединится к вашей команде. Если вы мужчина, он не присоединится, но вернется в КундууУ, где вы можете поговорить с ним, если хотите. После разговора подойдите к статуе в комнате и прочитайте датапад, который сообщит вам, где могут держать Врука в плену наемники Азкула: Пещера кристаллов (#6). Выйдя из Анклава, отправляйтесь туда и вы найдете его.

### 8) Консоль склада:

В предыдущей комнате вы найдете датапад, из которого вы узнаете о складе за дверью к западу. Используйте здесь консоль, перегрузите терминал, дайте себе секунд 10 и идите в южную комнату, чтобы полюбоваться взрывом. Дверь склада взорвется, и вы можете собрать здесь несколько предметов. Я также нашел там пару кристаллов.

**9) Мертвый собиратель:**

Здесь вы найдете тело мертвого собирателя. Обыщите останки, и если это второй, измените завещание на ваше имя и верните его Зеррону за (пункты ТС), либо просто верните Зеррону за награду и (пункты СС). Вы также можете принести их Даваале в лагере собирателей во Дворе Анклава, чтобы завершить квест, но рекомендуется пойти к Зеррону.

**10) Геревек, напыщенный болван:**

Так, так, так. Он вернулся с большой компанией, чтобы показать вам, кто тут король руин. Независимо от вашего ответа, вам придется сразиться с ним. Когда они будут уничтожены, обыщите останки и выходите, потом идите в Пещеру кристаллов (#5), чтобы найти Врука, учитывая, что вы уже были в #7.

**Коррибан / Korriban - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords****Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Коррибан  
Долина Темных Лордов / Valley of Dark Lords

Автор: [Maksim Takoi](#)  
09.04.2005 14:12



В отличие от Коррибана в первой игре, здесь путешествие по этой планете будет коротким. Вашей целью будет, конечно же, найти Мастера Вэш, и в этом вам придется обойтись без помощи Крейи. Вы найдете Вэш в Академии Ситов, у выхода #3.

**1) ВЫХОД:**

к Черному ястребу (#1).

Прежде чем обыскать скелеты, лежащие на земле, см. #2.

**2) Скелетные останки:**

По всей земле лежат тела, и если их побеспокоить, появятся два замаскированных чудовища хссисса и атакуют вас. Они наносят серьезный урон, но не имеют высокого сопротивления Силе. Это очень хорошая возможность набрать опыт, поэтому рекомендую найти и обыскать каждый скелет. После этого можно отправиться в Академию Ситов в #3, а затем, когда вернетесь, в Пещеру шираков в #4.

**3) ВЫХОД:**

в Академию Ситов (#1).

**4) ВЫХОД:**

в Пещеру шираков (#1). Два ширака окажут вам горячий прием, когда вы к ним приблизитесь.

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

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

Автор: [Maksim Takoi](#)  
09.04.2005 14:13



Почти сразу, как вы войдете, вас поприветствует Дарт Сион и отправит вслед вашей команде свои тайные отряды ситов-убийц. Вы сразитесь с их небольшими группами в нескольких местах, как это было на борту «Предвестника» на Перагусе. Также вам попадутся тук'аты, еще одни четвероногие звери. Вашей главной целью будет найти Мастера Лонну Вэш в #7, но чтобы попасть туда, вам нужно пройти несколько тестов, которые выдаст компьютер в #3. Благодаря подготовке в библиотеке в #4 и этому прохождению вы прекрасно с этим справитесь. Прежде чем уйти отсюда, вы снова встретитесь с Дарт Сионом, на этот раз в битве.

До того, как вы приступите к квестам, я также советую исследовать все территории, не отмеченные здесь, для обнаружения контейнеров, предметов и ситских засад.

### 1) ВЫХОД:

в Долину Темных Лордов (#3). Выход закроется наглухо, как только вы войдете, а в зале вы сразитесь с тремя тук'атами.

### 2) Ящик:

Возьмите из ящика датапад с инструкциями по использованию учебного компьютера в #3, потом идите туда и используйте его.

### 3) Учебная консоль:

Как только найдете датапад в #2, используйте компьютер, чтобы создать идентификатор, затем для доступа к библиотеке введите его: 3401726-B853S5O0X001. Откроется запертая дверь библиотеки #4. Отправляйтесь в библиотеку, обследуйте там территорию и используйте консоль для «обучения» перед тестом. Когда вернетесь, используйте эту консоль снова, чтобы пройти Тест первого уровня. Пропустите #3а, если хотите сами найти ответы.

а) Тест первого уровня:

Ответы на вопросы таковы:

- 1: Фридон Надд
- 2: 20
- 3: Гизка
- 4: «Я всегда лгу»
- 5: Страсть, сила, власть, победа.

После того, как вы ответите на четыре вопроса из пяти, вы автоматически получите доступ ко второму уровню обучения в #6. Больше учебный компьютер вам не понадобится.

### 4) Библиотека и заряды ториума:

Получив в #3 доступ к этой секции (и сразившись с ситами-убийцами), в мешке в этой комнате вы найдете датапад и заряды ториума. Вы можете использовать заряды ториума здесь в #5, но я рекомендую поберечь их и использовать с большей выгодой, когда вы попадете на Дксун. См. #5 ниже для подробностей.

### 5) Запертая дверь, старая комната Утара:

В первой игре это была комната Утара Винна, и в нее тоже было не просто попасть. В этот раз вам понадобится мощная взрывчатка. Вы можете найти ее в #4. В зависимости от того, выбрали вы сторону Ревана светлой или темной, при вы можете повредить голокрон, находящийся в комнате. Если Реван был темным, голокрон сохранится, если светлым – уничтожится. Как было сказано выше, вы найдете больше предметов, если используете заряды на Дксуне, так что если сейчас у вас нет двух комплектов (один от дантуинского торговца дроидами Аккере), вы можете сохранить игру, посмотреть, что произойдет, и перезагрузиться, чтобы сбросить заряды для Дксун. [Спасибо тем, кто написал об этой двери и дополнительных зарядах ториума на Дантуине.]

**6) Учебная консоль второго уровня:**

Используйте консоль, чтобы пройти тест второго уровня, но неожиданно тест будет дан для более высокого уровня: для битвы из клеток выбегут четыре голодных тук'аты. Уничтожьте их, что не очень сложно, и вернитесь к консоли за ответом. К сожалению, вы провалили тест, не уложившись в отведенное время (что происходит всегда), и для наказания вас отправляют в #7. Вам туда и надо.

**7) Лонна Вэш и консоль:**

В комнате для наказаний, в клетке вы найдете останки Лонны Вэш, бывшего мастера джедая, которую держали здесь в плену. Возьмите с останков двойной светомеч и используйте консоль. Войдите под аккаунтом Лонны Вэш, и центральные двери откроются. Вашей единственной целью теперь остается выйти обратно и при желании по пути заглянуть в пещеру шираков. Однако, в #8 осталось еще одно препятствие: Дарт Сион. Прежде чем дойти до центрального зала, сохраните игру и см. ниже.

**8) Дарт Сион:**

После того, как вы найдете останки Лонны Вэш, вы встретите здесь мастера сита в компании двух убийц. Когда начнется битва, примените подходящую технику боя и используйте несколько стимуляторов. Потом включите энергетический щит и сконцентрируйте общие усилия на Сионе. Когда его жизненные силы будут на исходе, Крейя телепатически свяжется с вами и велит убежать, что далее и произойдет.

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Коррибан  
Пещера шираков / Shyrack Cave

Автор: [Maksim Takoi](#)  
09.04.2005 14:14



Если у вас еще нет сильной направленности в светлую или темную сторону, вы все равно можете побывать в пещере и после этого покинуть Коррибан, хотя вас не пропустят в Тайную гробницу в #5. В пещере вам попадет много шираков, ширак-вирмов и опасных тук'ат, особенно в #3. Исследуйте территорию, наберите опыт и соберите предметы с трупов и контейнеров на пути к Тайной гробнице.

**1) ВЫХОД:**

в Долину Темных Лордов (#4).

**2) Керамический кувшин:**

В кувшине лежит хороший апгрейд для светомеча, хотя не всегда, так как предметы в игре случайны.

**3) Шираки-вирмы и опасные тук'аты:**

На этом вертикальном отрезке вам попадет много животных. Будьте осторожны, но наслаждайтесь напряженным боем.

**4) Мост, ситы-убийцы:**

Когда вы дойдете до #4, на вас из засады нападут несколько ситов-убийц.

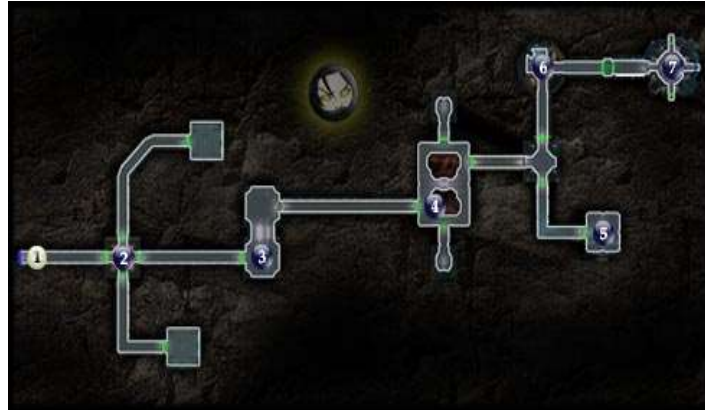
**5) ВЫХОД:**

в Тайную гробницу (#1). Вы сможете попасть в гробницу только если уже четко определились с выбором светлой или темной сторону, и если это так, то ваши спутники останутся здесь у входа. Если вы не можете сюда попасть, просто вернитесь позднее.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Коррибан  
Тайная гробница / Secret Tomb

Автор: [Maksim Takoi](#)  
19.03.2005 13:01



Если только у вас нет сильной направленности в светлую или темную сторону, вы не сможете попасть в эту гробницу (необязательную для прохождения). Экономьте свою энергию, если вы светлый, так как здесь она не будет восстанавливаться. Ваша главная цель — добраться до #7 и встретиться с тем, что вас ожидает. На этом пути будет три эпизода из прошлого, которые, в некотором смысле, будут вашим испытанием. Во время этих испытаний вы не можете умереть, даже если вас убьют, хотя ваша направленность в этом случае снизится. Однако, если вы умрете в битве с шираками и их разновидностями, например, в #3, вам придется перезагрузиться. В целом, это небольшое путешествие по дороге воспоминаний, и единственная опасность которого в том, что ваша направленность может измениться. К счастью, если вы следуете прохождению, у вас будет много времени, чтобы это исправить.

### 1) ВЫХОД:

в Пещеру шираков (#5). После того, как дойдете до #7, вы пройдете коротким путем и снова окажетесь у входа в гробницу в Пещере шираков.

### 2) Дарт Малак:

После интерактивного разговора с темным лордом вы сразитесь с ним и его спутниками, некоторых из них вы можете вспомнить. Сосредоточьтесь только на Малаке, так как вместе с ним исчезнут и все остальные. Следуйте к #3.

### 3) Ширази-вирмы и их детеныши:

Экономьте энергию Силы, если вы светлый, и разбирайтесь с ними небольшими группами, так как их здесь целая стая. Если это окажется вам не по силам, отступите в зал и отбивайтесь от них по одному-двое.

### 4) Мандалорские войны:

Здесь вы заново переживете решение, которое вы приняли во время Мандалорских войн долгое время назад. Обезвредите вы мины (или пробежите через них) до прохода войск в качестве светлого ответа, или отправите их через мост перед собой в качестве темного? Если это ваша вторая планета, это может оказаться сложной ситуацией, особенно если у вас низкий навык подрывника или вообще его нет. Когда вы пересечете мост, уничтожьте мандалорцев, и все будет закончено. Следуйте к #5.

### 5) Павший джедай:

Как и в случае с трупами в Долине Темных Лордов, если вы потревожите останки джедая, здесь появится хссисс.

### 6) Крейя:

Поговорите с Крейей и членами команды. В разговоре попытайтесь их примирить за (пункты СС) или не слушайте их за (пункты ТС). Независимо от вашего выбора, вам придется сразиться с ними и Крейей. Даже если это вторая планета, сложности это не составит. Тем не менее, сосредоточьтесь на Крейе, так как только она имеет здесь значение. Когда она исчезнет, этот эпизод закончится.

В версии Xbox есть баг, который позволяет повторить этот эпизод по меньшей мере еще раз. Вместо того, чтобы исчезнуть, Крейя остается стоять, и вы можете все повторить.

### 7) Дарт Реван:

После долгого разговора с Реваном, вы с ним сразитесь. Это довольно легкая битва, но будьте начеку. Когда Реван погибнет, обыщите останки и мумию Лудо Креша, где лежат его наручная повязка и боевой меч. Выходите через восточную дверь и возвращайтесь кратчайшим путем к Пещере шираков (#5) и своей команде.

Если вы уже были в Академии Ситов, поздравляем с прохождением Коррибана! Теперь возвращайтесь к Черному ястребу.

## Развязка / Loose Ends - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Развязка

Разрушенный Торговый квартал / Ruined Merchant Qtr.

Автор: [Maksim Takoi](#)

10.04.2005 13:16



Возвратившись в Мандалорианские руины, вы должны выбрать теперь ещё одного члена группы, который бы присоединился к вам и Крейе, чтобы отправиться на Ондерон и разрешить борьбу Ваклу с Талией раз и навсегда. Неважно, какого члена группы вы выберете, так как, на самом деле, здесь практически нет возможностей использовать ваши умения, а битвы, в которые будут вовлечены члены вашей группы не такие тяжелые, как те, с которыми вы только что столкнулись. После того, как вы решите эту проблему, возьмите Боевого Дроида Василиска из Руин, чтобы добраться в Разрушенный Торговый Квартал. Как только вы приземлитесь, вам придётся сразиться либо с Солдатами Ваклу, как стороннику Светлой Стороны, либо с Солдатами Роялистами, как стороннику Тёмной Стороны. Ваша главная цель — пройти до выхода в №3, затем идти к Небесному Склону, сражаясь с многочисленными врагами на пути к Королевскому Дворцу, где вы столкнётесь либо с Генералом Ваклу (Светлая Сторона) или Мастером Каваром и, по вашему желанию, Королевой Талией (Тёмная сторона).

#### 1) Вы начинаете здесь:

После того, как вы посадите вашего Боевого Дроида Василиска, готовьтесь к битве.

#### 2) Солдаты Ваклу или Талии:

Как Сторонник Светлой Стороны, вы столкнетесь с многочисленными солдатами, поддерживающими Ваклу у выхода в №3. Сторонники Тёмной Стороны будут сражаться с Роялистами.

#### 3) ВЫХОД:

к [Небесному Склону \(№1\)](#).

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

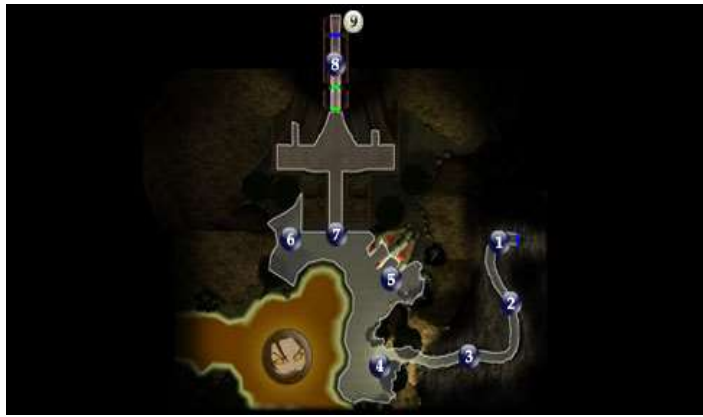
[Оглавление](#) — Развязка

Гробница в джунглях / Jungle Tomb

Автор: [Maksim Takoi](#)

10.04.2005 13:16





Требование, чтобы начать эту часть «развязки», — это просто пройти ещё одну планету, покончив с Ондероном. В прохождении эта планета будет Нар Шаддаа. После того, как это требование будет выполнено, вы получите срочное сообщение на Эбон Хоке от Келборна с Дксуну, в котором он просит встретиться с ним, как можно скорее.

Направьте Эбон Хок на Дксун, а затем Мандалорианский проводник в джунглях (№2) отведёт вас к Мандалорианским руинам, чтобы поговорить с Келборном. Вы автоматически начнёте разговор и будете вынуждены разбить вашу группу на две команды, каждая из которых будет преследовать свою цель.

Первая цель — это Гробница в Джунглях и Гробница Сита на Дксуне. Вы должны выбрать одного «лидера», и я рекомендую Визаса для этой роли, и ещё дополнительно двоих членов группы. Кроме Визаса я бы рекомендовал выбрать двоих самых сильных ваших игроков. Если вы игрок Тёмной Стороны, я настоятельно рекомендую Ханхарра, так как он самый сильный член вашей команды, а предстоящая битва — самая трудная (и интересная) битва игры с многочисленными игроками. Мандалор — также хороший выбор. Ваш герой и Крейя будут сохранены для следующей части, которая будет пояснена после Гробницы Сита.

Ваша главная цель — достаточно трудна для выполнения: войти в Гробницу Сита в №9. Существует три возможных пути, чтобы начать великую битву в №7 и сделать её более лёгкой. Один путь — это повредить электрическую проводку (используя навык Ремонта), чтобы взорвать Генератор Энергии орудийной башни в №4. Другой путь — активировать сценарий «задержки пехоты» в консоли в №5, которая поворачивает шесть орудийных башен в №7 на Ситов, обеспечивая вас достаточным количеством компьютерных шипов. Вы можете выбрать тот или другой путь, но не оба одновременно. Наконец, будучи невидимым, повредите электрическую проводку, чтобы взорвать Генератор Энергии Дроида в №6. Это поможет отключить дроидов на вершине склона у №7. Если вы выполните любое действие из этих трёх, ваше прохождение будет более лёгким. Если нет (как в моей первой игре), вас ожидает нечто, вроде Звёздной Кузницы из первой игры, что будет очень напряжённо, но также очень весело и интересно.

### 1) Вы Начинаете Здесь:

Впереди, ждите появление нескольких Бомов.

### 2) Три Чудовища Бомы:

Это будет относительно короткая битва.

### 3) Шахты и Сенсор Периметра:

Здесь вы можете использовать кого-то (но не Бао-Дура, из-за его дроида с дистанционным управлением) в одиночном режиме и режиме невидимости, чтобы пройти мины (разоружая или обезвреживая по пути, если у вас есть способность Разрушения), а затем используйте Ремонт (или введите код, который даст вам Бао-Дур) на сенсоре периметра, чтобы отключить его, таким образом, чтобы меньше Ситов смогли увидеть вас в №4. Не волнуйтесь, если вы просто хотите идти вперед, так как после первой битвы в №4, вы сможете отдохнуть и восстановить силы.

### 4) Генератор Энергии Турели и Солдаты Ситов:

Когда вы пройдёте, шахты или сенсор периметра, вам сначала придётся иметь дело с элитными Солдатами Ситов. После этого выберите члена вашей группы со способностями Ремонта и повредите Генератор Энергии орудия, чтобы его взорвать, для предотвращения участия любых орудий в №7 и дальше в битве против вас. Также, если у вас есть много программирующих шипов, вы можете использовать консоль в №5 и орудия в №7, чтобы атаковать Ситов — это сделает битву более лёгкой.

### 5) Лагерь Ситов:

Победите Ситов, добудьте контейнеры и проверьте здесь консоль. Обеспечив себя, достаточным количеством программных шипов, вы можете активировать сценарий «задержки пехоты», который обратит орудия (если это уже

не сделано в №4) на Сита. Это лучший способ сделать битву более лёгкой, если это то, чего вы хотите. Вы можете и не делать этого, так как таких видов битв очень мало в игре.

До того, как направиться в №7, включите у игрока режим Невидимости и проскользните мимо №7 в №6 к Генератору Энергии Дроида.

#### 6) Генератор Энергии Дроида:

Как и в №4, вы можете повредить генератор, чтобы его взорвать, используя ваше умение Ремонта. Когда это будет сделано, боевые дроиды на вершине склона не окажут вам сопротивления.

#### 7) Необычная битва с Ситами:

Это одна из немногочисленных возможностей увидеть, насколько сильны на самом деле ваши игроки. Огромное количество всех типов Ситов направляются на склон и ждут на вершине склона вместе с боевыми дроидами, защитными орудиями и даже с учениками Тёмных Джедаев. Держите ваших игроков вместе, фокусируясь на ближайших врагах до того, как отойти далеко от друга. Это поможет особенно при исцелении и восстановлении урона. Ваши самые сильные игроки в идеале должны начать драться в первую очередь.

Если один игрок зайдёт слишком далеко, враги, которые окажутся рядом, нападут, и ваш игрок, возможно, будет повержен. Используйте здесь Великие Силы, в первую очередь — это Боевая Медитация, Скорость Перемещения, Сопротивление Энергии и любую мощную разрушающую силу, такую, как Сила Волны или Шторма. Активируйте энергетические щиты ваших игроков и, если один из игроков в беде, используйте также стимулянты.

Если вы будете использовать любые из этих мер, описанных ранее, битва окажется менее трудной. Когда закончите, выберите контейнеры в альковах по обеим сторонам на вершине склона, а затем войдите в дверь. Два лейтенанта ждут около первой двери, а в №8 — другой сюрприз.

#### 8) Два Лорда Ситов:

Это будет ваша первая встреча с Лордом Ситов, но не последняя! Сконцентрируйтесь на одном и наконец выйдите в №9.

#### 9) ВЫХОД:

к [Гробнице Сита \(№1\)](#).

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Развязка  
Гробница Сита / Sith Tomb

Автор: [Maksim Takoi](#)  
10.04.2005 13:16



Как вы знаете, Ситы готовят ритуал в №7, и вы должны остановить их. Надвигается трудная битва, но совсем не такая, из которой вы только что вышли. Я советую осмотреть каждый уголок самых дальних комнат, взяв содержимое контейнеров и осмотреться. Сначала вы не сможете открыть дверь, ведущую в №7, поэтому направляйтесь к №5 или №6, чтобы сделать это. Я рекомендую обе, просто для опыта.

В длинных коридорах вы постоянно будете встречать Ситов и/или учеников, и ещё большее их число в каждом конце.

#### 1) ВЫХОД:

к [Гробнице в джунглях \(№9\)](#). Хотя это и называется выходом, вы на самом деле не сможете вернуться сюда, когда закончите.

## 2) Ситы и Древний Терминал:

Этот вход в комнату охраняется четырьмя Ситами и дроидом. Поборите их и сможете проникнуть к сломанному медицинскому дроиду справа от них. Почините его, и он будет сопровождать вас, пытаясь излечить ваши раны. Используйте Древний Терминал в центре комнаты с помощью головоломки, которая откроет ближайшую Древнюю Шкатулку. Правильный ответ — «С». Возьмите содержимое и идите к №3.

## 3) Дроиды, Верстак, Тёмная Энергия и Древний Терминал:

Победите четырёх дроидов, охраняющих вход в эту комнату, подберите содержимое из контейнеров и используйте верстак, если хотите. Сейчас удобное время, особенно, если вы получили кристалл из Древней Шкатулки №2.

Активируйте Тёмную Энергию недалеко от конца комнаты. Если вы игрок Светлой Стороны, выберите «контролировать свои эмоции». Вы получите сохранение Воли и, если вам повезёт, вы заработаете временных +4 очка для Силы и Телосложения с очками СС. Если вы игрок Тёмной Стороны, наслаждайтесь силой и получите Силу «замедление», если её у вас ещё нет, плюс очки ТС.

Активируйте Древний Терминал для головоломки, которая откроет ближайшую Древнюю Шкатулку. Ответ: умножить, отнять, прибавить, умножить.  $(6 * 2) - 8 + 9 * 1$ . Возьмите содержимое шкатулки и идите к №4.

## 4) Тёмные Ученики и Закрытая Дверь:

После того, как вы победите трёх Учеников, вам понадобится способ, при помощи которого вы сможете открыть эту гигантскую дверь. Это может сделать дорога и налево, и направо, но я бы рекомендовал использовать и ту, и другую для опыта, или, по крайней мере, №6.

## 5) Тренированные Бома и Древний Терминал:

Эту комнату охраняет парочка чудовищ Бома и их хозяева. Когда вы активируете Древний Терминал, понизьте уровень, чтобы открыть закрытую дверь в №4. Древний Терминал в №6 может выполнить ту же функцию.

## 6) Тёмная Энергия и Древний Терминал:

Победите охранников этой комнаты и активируйте Тёмную Энергию в конце помещения. Игроки Светлой Стороны должны выбрать «контролировать свои эмоции» и заработать очки СС вместе с временными +4 очками для Силы и Телосложения. Игроки Тёмной Стороны должны выбрать наслаждение силой и получить Силу «Огорчение», если вы уже окунулись в «Тёмную Энергию» в №3 и ещё её не получили. Вы также получите ещё очки ТС.

## 7) Мастер Ситов и Два Тёмных Мастера Джедая:

Когда вы войдёте, Мастер Ситов, которого вы прервёте, заговорит с вами. Если вы отрицаете Тёмную Сторону, вы получите очки СС и, если вы раскроете её во время разговора, вы получите очки ТС. В любом случае результатом будет трудная битва. Вы можете захотеть победить двух Тёмных Мастеров Джедаев, одного за другим, сначала. Сконцентрируйте всю вашу силу на каждом из них в отдельности для более эффективной победы.

Когда битва закончится, найдите останки Мастера Ситов из-за кристалла редкого высокого качества, двухсторонний световой меч и Рукавицы Силы Ситов. Пред тем, как вы уйдёте, обыщите конец комнаты, чтобы найти саркофаг. Откройте его и найдите мумифицированный труп Фридона Надда, его короткий меч и другое. Ксарга будет ждать в южном конце комнаты, чтобы отвести вас назад к Руинам. Следующая часть вашего квеста будет проходить на Ондероне, начинаясь в Разрушенном Торговом Квартале Изиза.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Развязка  
Небесный Склон / Sky Ramp

Автор: [Maksim Takoi](#)  
10.04.2005 13:49



И снова здесь вы столкнётесь с солдатами Ваклу или Роялистами Талии, пока, наконец, не доберётесь до выхода в Королевский Дворец в №6. Однако, там возникает несколько препятствий, такие, как силовой щит в №5 и многочисленные шахты и траншеи на узких склонах перед №2 и после №5. Ожидайте сильного сопротивления и держитесь вместе всей командой, если станет трудно. Вам нужно привести в негодность силовой щит №5 консолью в №4, и, если вы на Светлой Стороне, вы можете получить подкрепление в бараках в №3. Также возможна другая мини-игра с турелью в №4.

К настоящему времени у вас есть несколько возможностей победить врагов одного за другим, используя Силовую Волну, Статическое Поле или Силовой Шторм. Используйте это и наблюдайте фейерверки.

#### 1) ВЫХОД:

к [Разрушенному Торговому Кварталу \(№3\)](#).

#### 2) Бараки и Верстак:

Сторонники Светлой Стороны получают здесь некоторое подкрепление, а сторонники Тёмной Стороны съедят больше солдат на обед. Когда вы войдёте с правой стороны стены, вы увидите удобный верстак и ящики с разными вещами.

#### 4) Контрольная Станция:

Вы захотите использовать консоль в этой круглой комнате, чтобы деактивировать силовой щит в №5 и получить доступ к выходу. Или же вы, конечно, можете использовать особую силу Бао-Дура. Также в этой консоли вы можете добраться до орудийной башни, чтобы оказаться в новой мини-игре. Неважно сражаетесь вы за Талию или за Ваклу, просто победите 8 летательных кораблей, чтобы завершить игру и получить опыт. В помощь используйте радар.

#### 5) Силовой Щит:

Бао-Дур может его опустить, или вы можете использовать консоль в №4. Ждите большего сопротивления от солдат впереди, а также у мин и орудийных башен. На вершине будет достаточно сложно, но настойчивость оправдает себя. Когда вы доберётесь до вершины, разбейте орудийную башню и врагов и направляйтесь к выходу в №6.

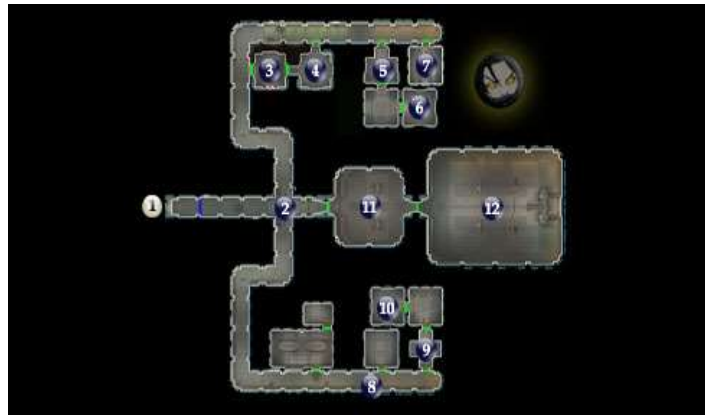
#### 6) ВЫХОД:

к [Королевскому Дворцу \(№1\)](#).

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Развязка  
Королевский Дворец / Royal Palace

Автор: [Maksim Takoi](#)  
01.05.2005 18:56



На Светлой или не Тёмной Сторон вы играете, это неважно, ваша главная цель будет одинаковой: открыть гигантскую дверь прямо к востоку от №2, используя северную и южную консоли в №6 и №10. Когда вы их откроете, вы наконец войдёте в комнату в №11 и затем в №12 для финальной битвы. Сторонник Светлой Стороны должен ожидать больше солдат Ваклу, а сторонник Тёмной Стороны — конечно же, солдат-роялистов всех типов. Наибольшее сопротивление ожидается в гигантских коридорах, а также и в некоторых внутренних комнатах.

Когда вы встретите Роялиста Капрала или Офицера Ваклу, они быстро отведут вас назад от №2 в северную или южную территорию.

### 1) ВЫХОД:

к [Небесному Склону \(№6\)](#).

### 2) Закрытая Дверь и Цель Миссии:

Неважно, на чьей стороне вы сражаетесь, вы получите вашу первоначальную миссию здесь. Сторонники Тёмной Стороны получают более конкретную миссию от Тобина: деактивировать северную и южную консоли, а сторонники Светлой Стороны будут ходить, решая, что делать. Так или иначе, оба пути практически одинаковы. Сейчас идите к №3.

### 3) Консоль и Музей:

Использование консоли снаружи от этой двери даст возможность её взорвать, просто для развлечения. Вместо этого, войдите в музей, убейте тех, кто в нём находится, и заберите предметы высшего качества из четырёх контейнеров в комнате. Надеюсь, вы найдёте что-нибудь ценное.

### 4) Газовая комната:

Здесь находятся враги Светлой Стороны, а также контейнер, но вы должны поторопиться открыть его, так как даже, если у вас есть «Контроль Дыхания» с Нар Шаддаа, это не спасёт вас от отравления газом.

### 5) Мастер Кавар:

Игроков Светлой стороны, вошедших в эту комнату, будет приветствовать Кавар, но у него не будет времени, чтобы болтать до тех пор, пока вы не выполните вашу цель, затем он скажет вам поговорить с Капитаном Кадром в ближайшей комнате в №6.

### 6) Капитан Кадрон или Солдаты-роялисты, и консоль:

В зависимости от вашего расположения в этой комнате будут находиться различные люди:

а) для героя Светлой Стороны:

Поговорите с Капитаном Кадром. Он скажет вам, что вам надо перенести начальные функции с южной консоли, в настоящее время занятой хакером, к этой вторичной консоли. Вы можете использовать консоль для карты территории и поговорить с Роялистом-Капралом в любое время для более короткого пути к №2. Однако, сначала вы можете получить вооружение в №7.

б) для героя Тёмной стороны:

Просто убейте здесь солдат, используйте консоль и деактивируйте её, чтобы выполнить вашу первую цель. Теперь всё, что вам осталось. — это южная консоль, но не забудьте сначала получить вооружение в №7.

### 7) Консоль и Вооружение:

Используйте консоль у входа в эту комнату, и вы столкнётесь с тремя головоломками. Ответы следующие:

- 1. 66
- 2. 45
- 3. 39

Войдите в комнату и возьмите вещи редкого качества из контейнеров.

### 8) Консоль:

Эта консоль содержит ещё один анонимный подарок: он взрывается, вызывая повреждения у вашей команды, если вы его используете.

### 9) Несколько врагов:

После того, как вы победите врагов в этой комнате, Киф, хакер, который находится в консоли в №10, имеет ещё один подарок для вас. Когда вы войдёте в следующую комнату, четыре дроида активируются и атакуют.

### 10) Несколько врагов, Киф и консоль:

Победите врагов и у вас будет несколько вариантов в зависимости от того, на чьей вы стороне:

а) для героя Светлой стороны:

Вы можете поговорить с Капитаном Райкеном, которого держат в плену в Силовой Клетке, если хотите. Затем, поговорите с Кифом, который работает на Ваклу. Вы можете убить его за очки ТС или позволить ему уйти. Используйте консоль, затем перенесите её начальные функции во второй терминал и отключите её, чтобы открыть дверь в №2 и освободить Райкена из клетки. Поговорите с ним, чтобы немедленно попасть в №2, откуда вы сможете отправиться в №11.

б) для героя Тёмной стороны:

Поговорите с Кифом, а затем убейте его после того, как он устанет просить пощады. Используйте консоль, деактивируйте её, и вы сможете войти в большую дверь в №2. Поговорите с Офицером Ваклу в коридоре, чтобы быстро вернуться к №2, откуда вы сможете добраться до №11.

### 11) Чудовище Дрексл Ларва:

На чьей бы стороне вы не сражались, вам придётся воевать с Чудовищем Дрексл Ларвом. Хотя у него и большой урон, и он может нанести массивные разрушения, он легко может быть повержен вашей сильной командой. Когда он умрёт, идите в комнату в №12 для финальной битвы.

### 12) Талия, Ваклу и Мастер Кавар:

Как только вы войдёте, вы станете свидетелем битвы между двумя сторонами. У вас есть возможность использовать Боевую Медитацию (если у вас есть эта Сила) для поддержки вашей стороны, или же избегайте участия в битве.

а) для игрока Светлой Стороны:

Поддерживая Талию, вы увидите, как Кавар входит, чтобы уничтожить оставшихся солдат, а затем вы столкнётесь с Ваклу и парой его воинов. Это лёгкая битва по сравнению с битвой с Каваром для игрока Тёмной Стороны. После его поражения, вы можете выбрать, оставить его в живых, позволить Королеве принять решение или же приговорить его к смерти. Соответственно, Кавар ответит на вопросы и научит вас новой технике, а Талия наградит вас.

После этого вы отправитесь на шаттле на Дксун и вновь воссоединитесь со своей командой. Далее, после того, как вы найдёте всех Мастеров-джедаев и завершите все «развязки», вы будете готовы поговорить с Крейей и войти в Разрушенный Анклав Джедаев, чтобы приступить к заключительной части Конец Игры.

б) для игрока Тёмной стороны:

Поддерживая Ваклу, уберите оставшихся солдат и смотрите, как Мастер Кавар входит в комнату, это позволит вам задавать вопросы. Это битва несколько не сложнее, чем любая другая одиночная битва. С Ситом Марадёром будет немного проблем, однако, с Лордом Ситов будет больше трудностей. Используйте ваши стимуляторы и лучшие виды Силы, затем идите в атаку. Когда жизненные силы Кавара будут наполовину уничтожены, Крейя прервёт битву и позволит вам выучить технику Кавара.

После короткого разговора лишите его остатков его жизненной силы и идите на север, где Ваклу и Талия скрестили мечи. Когда битва прервётся, Ваклу провозгласит победу и спросит, хотите ли вы убить Талию сами. Вы можете сразиться с ней или же приговорить её к смерти. У неё имеется удивительно большое количество жизненной силы и она очень упорна, что является вызовом для вас. Когда всё закончится Ваклу поблагодарит вас, и вы вернётесь на Дксун, чтобы объединиться со своей командой.

Далее, после того, как вы найдёте всех Мастеров-джедаев и завершите все «развязки», вы будете готовы поговорить с Крейей и войти в Разрушенный Анклав Джедаев, чтобы закончить игру.

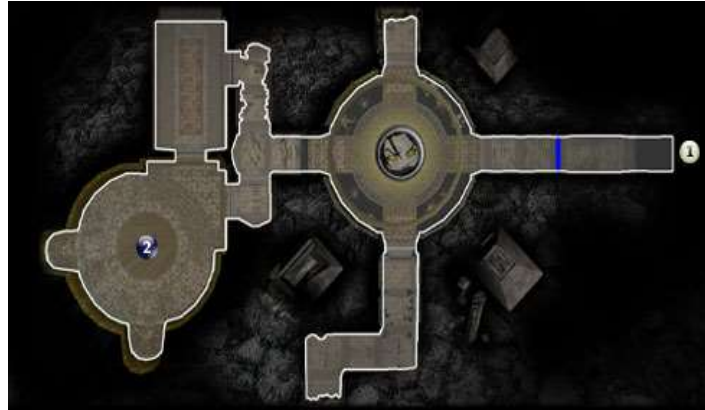
---

## Конец игры / End Game - Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

### Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Конец игры  
Восстановленный Анклав джедаев

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Пройдя все планеты и «развязку» в Ондероне, в соответствии с прохождением, теперь вы можете поговорить с Крейей и отправиться обратно в разрушенный Анклав Джедаев. Теперь вход во Дворе Анклава (#8) на Дантуине будет для вас открыт.

Если у вас еще остались незавершенные квесты, такие как проблема с топливом на Телосе или торговые маршруты на Нар Шаддаа, пора с ними разобраться. Рекомендую решить квест Гиды на Посадочной площадке (#13), так как у нее есть очень ценные предметы, которые могут вам пригодиться.

В разрушенном Анклаве джедаев цель ваша будет проста. Независимо от того, светлый вы или темный, проходите на открытую площадку в #2, что и выведет вас на финишную прямую.

#### 1) ВЫХОД:

во Двор анклава (#8).

#### 2) Ваша судьба:

Входите сюда, и с этого начнется Конец игры.

а) Светлые игроки:

Вы снова предстанете перед лицом членов Совета и будете вынуждены понести наказание. К счастью, тут вмешается Крейя. Светлые после этого получают «Силу Просветления», весьма замечательную, так как она объединяет большую часть укрепляющих сил в одну. Очевидно, для Консула/Мастера Джедая это будет наиболее выгодно, так как у них, скорее всего, уже будут прокачаны по максимуму такие силы как Отвага (Valor), Боевая Медитация и Скорость.

После завершения ролика, вы отправитесь в Тайную Академию на Телос и сразитесь с Атрис в Тайной Академии (#6).

б) Темные игроки:

Многих Мастеров вы здесь явно недосчитаетесь. Но так как темные тоже могут оставить джедаев в живых, то возможно, вам будут противостоять те, кто остались. Независимо от того, произойдет ли битва, к вам придет Крейя и после разговора с ней вы получите «Силу Сокрушения», крайне эффективную против одиночной жертвы.

После завершения ролика, вы отправитесь в Тайную Академию на Телос и сразитесь с Атрис в Тайной Академии (#6).

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Конец игры  
Район 082 Запад (возвращение)

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Станция Цитадель находится под атакой ситов. Вашей главной целью будет уничтожить всех ситов на станции, пока вы не доберетесь до базы TSF в Районе развлечений 081, оттуда выйдете в Модуль доков, где встретитесь со своей командой и найдете «Опустошитель». Независимо от того, светлый вы или темный, на пути вам встретятся много ситских отрядов.

Эта локация будет отличаться от свое прежнего вида, почти все боковые коридоры и комнаты уже разрушены ситами, и ваш путь к Району развлечений 081 будет очень прямолинеен. Опять же, ожидайте серьезного сопротивления ситов.

#### 1) Здесь вы начнете:

Лейтенант Дол Гренн даст вам небольшой брифинг на эту миссию. Он очень прост. Доберитесь до Района 082 Восток через выход #4, потом в Район развлечений 081 и на станцию TSF, чтобы уничтожить оставшихся ситов, и, наконец, обратно через выход района 081 в Модуль доков.

#### 2) Капитан Риикен:

Если оставили его в живых на Ондероне, он будет здесь и предложит вам дополнительный квест – предотвратить попытки ситов саботировать топливную станцию. Просто перебейте ситов на пути к станции TSF в Районе 081, и миссия будет выполнена.

#### 3) Первое сопротивление ситов:

Здесь вас ожидают несколько ситов-убийц (дальше будет больше). Разберитесь с ними и идите к выходу #4.

#### 4) ВЫХОД:

в [Район 082 Восток \(возвращение\) \(#1\)](#).

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — [Конец игры](#)  
[Район 082 Восток \(возвращение\)](#)

Автор: [Maksim Takoi](#)  
 27.04.2005 23:14



Ваша цель здесь – продолжать пробиваться через ситов до выхода #3. Все остальные двери и комнаты недоступны.



**1) ВЫХОД:**

в [Район 082 Запад \(возвращение\) \(#4\)](#)

**2) Сопротивление ситов:**

На пути к выходу вам попадутся тяжелые турели и ситы-десантники. Значительно облегчит задачу использование сил массового действия.

**3) ВЫХОД:**

в [Район развлечений 081 \(возвращение\) \(#1\)](#).

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — End Game  
Район 081 (возвращение)

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Вашей целью будет добраться до станции TSF в #3, чтобы уничтожить оставшихся ситов, которые окажут вам серьезное сопротивление, потом отправиться к выходу в Модуль доков в #4 и встретиться со своей командой. По дороге вы можете в последний раз воспользоваться верстаком в #2. Кантина будет «закрыта».

**1) ВЫХОД:**

в Район 082 Восток (возвращение) (#3).

**2) Столкновение с ситами и верстак:**

Уничтожьте ситов для получения большего опыта и воспользуйтесь верстаком для создания или улучшения предметов прежде, чем отправитесь на «Опустошитель».

**3) Станция TSF, ситы-десантники и темный ученик джедаев:**

Когда дойдете до этой комнаты, уничтожьте большую группу ситов, и вы предотвратите попытки ситов саботировать топливную станцию.

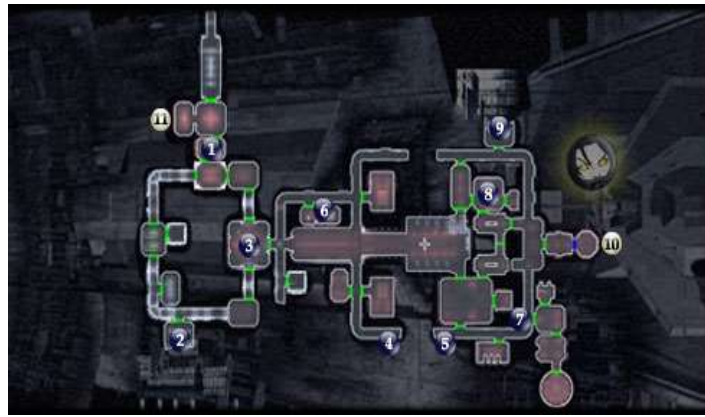
**4) Мандалор и переход на «Опустошитель»:**

Когда вы сюда дойдете, Мандалор (и Келборн) будут ожидать дальнейших инструкций по захвату корабля Нигилуса, «Опустошителя». Визас выскажет большое желание пойти с вами, и я рекомендую взять ее с собой для важных элементов сюжета (и дополнительной силы). У вас будет возможность выбрать двух дополнительных членов команды. Одной, как я уже упомянул, будет Визас, но это необязательно. Когда к вам вернется управление, вы окажетесь на Командной палубе «Опустошителя» (#1). См. ссылку для продолжения.

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — Конец игры  
Командная палуба «Опустошителя» / Ravager Command Deck

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Вскоре после того, как вы высадитесь в #1, Мандалор займет место одного из членов команды. Если с вами Визас, он займет место второго напарника. Вашей целью будет с помощью мандалорцев разместить четыре протонных заряда в уязвимых местах корабля (в #2, 4, 5 и 9), чтобы взорвать его, а затем попасть на Мостик в #10 для встречи с Дарт Нигилусом.

На первый взгляд, это просто, но на пути вам предстоит бои с многочисленными войсками ситов и прочие происшествия. После того как вы установите третий заряд, оставшееся протонное ядро сдетонирует, и вам придется искать новое. К счастью, найти его можно в #6. После этого отправляйтесь к последней уязвимой точке (в прохождении это #9), разместите ядро и следуйте на мостик. По пути уничтожайте всех ситов и проверяйте все комнаты.

#### 1) Здесь вы начнете:

Как указано выше, вскоре после приземления Мандалор займет место одного из ваших спутников. Выход, который вам понадобится после победы над Нигилусом, находится выше, в #11. А сейчас идите в западный коридор, к югу от #2, обследуя комнаты и уничтожая ситов на пути.

#### 2) Протонный заряд:

В этой комнате установите первый из четырех протонных зарядов.

#### 3) Тяжелое сопротивление:

В этой комнате довольно много враждебно настроенных ситов. Способ прост: силы массового действия. После этого идите не прямо в #6, а двигайтесь южным путем к #4, так как в #6 вы все равно потом попадете.

#### 4) Протонный заряд:

В тупике этого коридора разместите еще один протонный заряд. В комнате перед #5 также будет много ситов.

#### 5) Протонный заряд:

В тупике этого коридора разместите очередной заряд. Если это третий, то в следующем ролике четвертый заряд взорвется преждевременно. Теперь вам придется искать новый. Отправляйтесь за ним в #6.

#### 6) Консоль управления торпедами и верстак:

Воспользуйтесь верстаком перед встречей с Нигилусом и поюзайте консоль. Заберите ее протонное ядро для продолжения миссии. Вместо того, чтобы идти прямо к #9, следуйте на юг к #7. Если в вашей команде есть Визас, вы получите хороший бонус.

#### 7) Медитация Визас:

Когда вы подойдете к двери, Визас на короткое время выйдет из команды и помедитирует. После этого она получит бонус к максимальному уровню пунктов Силы. Обыщите близлежащие комнаты.

#### 8) Полковник Тобин:

Здесь вы встретите его в последний раз. Светлые могут оставить его в живых, используя защиту Ондерона в качестве убеждения, и даже дать ему возможность активировать протонные заряды, когда те будут установлены, хотя показано это нигде не будет. Либо вы можете, конечно, убить его. Он не намного сильнее обычного солдата и не представит проблем для вашей команды.

**9) Протонный заряд:**

После того, как вы нашли протонное ядро в #6 (если это ваше четвертое), установите его здесь и двигайтесь к выходу в #10.

**10) ВЫХОД:**

на Мостик «Опустошителя» (#1).

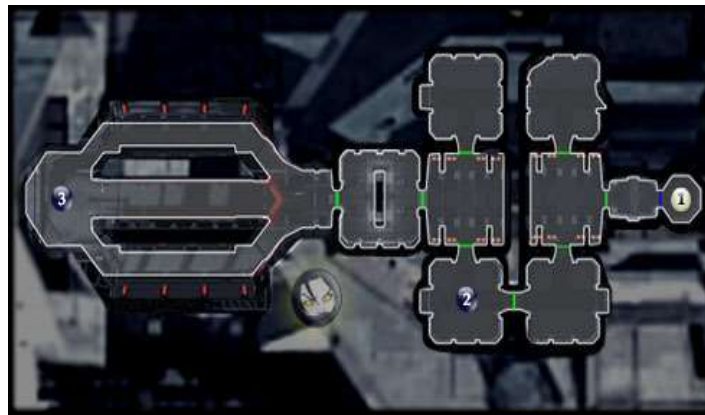
**11) ВЫХОД:**

Он будет доступен только после вашей победы над Нигилусом на мостике. После того, как через этот выход вы покинете «Опустошитель» перед взрывом, вы окажетесь на Телосе и встретитесь со знакомым лицом из первой игры. Лицо это расскажет вам о Малакоре V, и там, на его поверхности (#1), вы посадите «Черный ястреб» и окажетесь на шаг ближе к последней битве.

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — **Конец игры**  
**Мостик «Опустошителя» / Ravager Bridge**

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Судьба ваша неизбежна: Дарт Нигилус ожидает вас в #3, но для этого вам нужно преодолеть извилистую последовательность мрачных помещений и широкий коридор. Основное сопротивление будет в #2, где вы встретитесь с парой темных джедаев и несколькими ситами, но я рекомендую обыскать все комнаты.

**1) ВЫХОД:**

на Командную палубу «Опустошителя» (#10).

**2) Темные джедаи и ситы:**

Считаете эту битву разминкой. Прежде чем вы подойдете к двери, ведущей к #3, Визас (если она в вашей команде) скажет вам подготовиться.

**3) Дарт Нигилус:**

Когда вы приблизитесь к нему, он заговорит с вами. Вы можете использовать мудрость (Wisdom) или разум (Intelligence) и сказать, что Крейя солгала ему, чтобы ослабить его перед битвой.

Подготовьтесь к бою, как перед любым серьезным противником, но в этот раз у вас будет дополнительная поддержка других членов команды. Стимуляторы, защитные силы (включая скорость) и щиты могут вам пригодиться, также светлые игроки могут использовать Просветление.

Когда у Нигилуса останется около 50% жизни, вмешается Визас. Чтобы парализовать Нигилуса, спросите ее, сможет ли она разорвать свою связь с ним. [Темные могут приказать Визас пожертвовать собой. Тогда в конце битвы состоится ее предсмертный разговор с вами (который первоначально считался удаленным эпизодом). — прим. перев.]

После победы над ним Визас попытается снять с него маску, и вы можете попросить у нее этот предмет. Надеть ее нельзя, но вы получите дополнительные пункты Силы. Теперь пора возвращаться на командную палубу и покинуть «Опустошитель» через (#11).

После того, как вы покинете «Опустошитель» перед взрывом, вы окажетесь на Телосе и встретитесь со знакомым лицом из первой игры. Лицо это расскажет вам о Малакоре V, и там, на его поверхности (#1), вы посадите «Черный ястреб» и окажетесь на шаг ближе к последней битве.

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Конец игры  
Поверхность / Surface

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Похоже, эта игра изобилует крушениями кораблей больше, чем какая-либо другая. Когда вы доберетесь сюда, «Черный ястреб» будет сильно поврежден. Вашей целью на Малакоре V будет найти Креюю – в Ядре Трайуса, в академии. Чтобы сделать это, сначала нужно дойти до выхода #6, ведущего в Глубины. К счастью, в этой локации не слишком много монстров и ваш путь к выходу будет почти без приключений; в #3 вас встретят несколько шторм-зверей и еще несколько будут дальше. Они могут наносить сильные удары, но и сами довольно уязвимы, поэтому справиться с ними не так сложно, как может показаться. Из следующей локации вы сможете попасть в академию и затем найти Креюю.

### 1) Здесь вы начнете:

а) После боя Миры, в роли Ремоута:

Как ни удивительно, здесь вы окажетесь в роли Ремоута. Бао-Дур велит вам найти четыре активных ядра механизма и запустить теневой генератор, используя коды, которые он вам даст. Чтобы выполнить эту миссию, вам всего лишь нужно зайти в каждый упавший республиканский корабль, два из которых будут здесь в #2 и 5, и два в Глубинах (#3 и 4), и использовать каждую консоль, чтобы запустить генератор. Главный герой с этими консолями ничего сделать не может. После этого вас навестит ГО-Т0 и скажет свои последние слова, а потом управление вернется к главному персонажу.

### 2) Разбившийся корабль:

Только в роли ремоута, используйте консоль для частичного включения теневого генератора.

### 3) Шторм-звери:

Скорее всего, это будет ваша первая встреча со шторм-зверями. Это большие двуногие животные, которые обладают сильным ударом, но их легко одолеть. На остальной территории поверхности и глубин, они тоже могут попасться, хотя их немного.

### 4) Сцена:

Мира очнется, и Креюя отправит вам навстречу большого монстра...

### 5) Разбившийся корабль:

Только в роли ремоута, используйте консоль для частичного включения теневого генератора.

### 6) ВЫХОД:

в Глубины (#1).

---

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords



Вашей целью здесь, в роли главного героя, будет попасть через выход #8 в Академию Трайус. На пути вам предстоит битва с большим монстром в #5. В роли шарика вам нужно только попасть в упавшие корабли в #3 и #4 и использовать консоли, чтобы восстановить генератор. Когда это будет сделано, вы вновь получите управление главным персонажем.

### 1) ВЫХОД:

на Поверхность (#6).

### 2) Шторм-звери:

Снова монстры.

### 3) Разбившийся корабль:

Только в роли ремоута, используйте консоль для частичного включения теневого генератора.

### 4) Разбившийся корабль:

Только в роли шарика, используйте консоль для частичного включения теневого генератора. Если это ваша последняя консоль, к вам наведается Г0-Т0, после чего к вам вернется управление главным персонажем и вы войдете в академию.

### 5) Гигантский шторм-зверь:

Как только вы попадете на эту территорию, ворота закроются, и вы будете вынуждены сразиться с этим огромным животным. В мою первую битву, он нанес мне критический удар в 267 пунктов, учитывая защиту Стойкости и Пояса бессмертия. И так, бьет он сильно. И что с ним делать? Играя за консула, я смог обездвижить его стагисным полем, что заметно упростило битву. Если это недоступно, включайте скорость, убегайте от него, закидывайте и кидайтесь гранатами или используйте огнестрельное оружие.

Однако, на этом этапе игры все может оказаться проще, если вы не попадете под критический удар. Самого зверя ударить не так уж сложно. Так или иначе, активируйте лучший щит ближнего боя, чтобы поглотить урон, используйте вспомогательные силы, и он не составит вам проблемы.

### 6) Триггер:

Когда вы достигнете этой точки, если вы играете за Светлую сторону, вы получите управление Мирой в #7 в последней битве против Ханхарра. См. ниже для подробностей.

### 7) Мира против Ханхарра:

В конце этой битвы вы можете выбрать, убить его или оставить в живых. Это закончит их конфликт на данный момент. Если вы сохраните Ханхарру жизнь, он пообещает, что не даст вам покоя, а вы пообещаете, что будете к этому готовы.

Эта битва может оказаться довольно сложной. Держитесь на расстоянии, активируйте любые стимуляторы и снесите его здоровье огнестрельными очередями или гранатами.

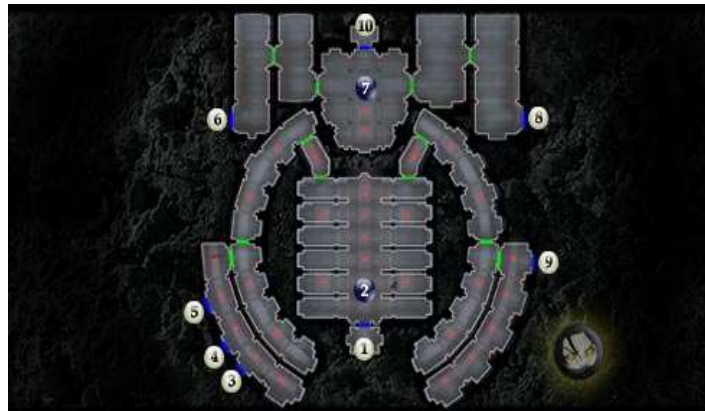
### 8) ВЫХОД:

в Академию Трайус (#1). Здесь вас ждет последнее противостояние.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — Конец игры  
Академия Трайус / Trayus Academy

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Ваша цель – сначала попасть в Трайус Восхождение через западный выход, либо в Трайус Испытание через восточный. После этого вы вернетесь в Академию в #6 или #8 и сразитесь в предпоследней своей битве в #7. Чтобы избежать лишних возвращений, советую сначала пройти Восхождение, вернуться сюда и уничтожить своего противника в #7, а потом разобраться с Испытанием, заодно воспользовавшись верстаком, а затем, наконец, вернуться и выйти в Ядро Трайус в #10 — к вашей финальной битве. Я рекомендую пройти как Восхождение, так и Испытание для дополнительного опыта, хотя необходимой является только одна из сторон.

Академия Трайус буквально кишит ситами. Если у вас есть Пояс бессмертия с защитой от урона, он будет здесь чрезвычайно полезен. Вы сразитесь ситами-убийцами, учениками, а затем с лордами, мародерами и темными джедаями. Хотя если вы играли в первый КОТОР, то до его финальных сцен здесь далеко, так что дышите спокойно. Вам с лихвой хватит сил, чтобы справиться со всеми сюрпризами академии и, фактически, просто выкосить всех противников, независимо от их титула.

### 1) ВЫХОД:

в Глубины (#8). Как только вы войдете, в #2 вас ждет битва. См. ниже.

### 2) Элитный сит-убийца:

Элитный убийца будет посерьезнее большинства, но не настолько, как гигантский шторм-зверь, с которым вы сражались ранее.

### 3) ВЫХОД:

в Трайус Восхождение (#1).

### 4) ВЫХОД:

в Трайус Восхождение (#2).

### 5) ВЫХОД:

в Трайус Восхождение (#3).

### 6) ВЫХОД:

в Трайус Восхождение (#9).

### 7) Дарт Сион:

Здесь вас ожидает встреча с Дарт Сионом. Битва состоит из трех этапов. Каждый разговор с ним даст вам шанс понизить его параметры сбросок воли, конституции и мудрости. В первом разговоре вы можете убедить/солгать, что в битве нет необходимости. Во втором разговоре, убедите его, что Крейя его просто использует.

Если вы консул с очень высокой мудростью, даже Сион не сможет противостоять вашим силовым атакам, как, например, полю стазиса. Например, за светлого Джедая Мастера с Просветлением, против моих DC 60 Сион мог выдать максимум 57 (базовые 37 + 20); и это, конечно, сделало бой невероятно легким. Если у вас нет высокой мудрости, просто используйте щит Vergine Prototype Shield для защиты и атакуйте его наиболее прокачанными фехтовальными приемами. Также может пригодиться Соппротивление энергии.

#### 8) ВЫХОД:

в Трайус Испытание (#1).

#### 9) ВЫХОД:

в Трайус Испытание (#2).

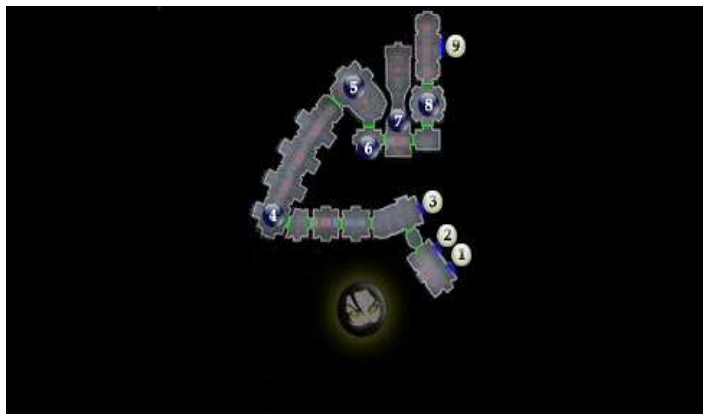
#### 10) ВЫХОД:

в Ядро Трайус (#1). Если вы еще не были у верстака в Испытании, зайдите туда, потому что это будет последней возможностью перед финальной битвой.

## Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords

[Оглавление](#) — [Конец игры](#)  
Трайус Восхождение / Trayus Crescent

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Ваша цель здесь – «просто» добраться до выхода в #9, ведущего обратно в Академию Трайус, чтобы сразиться с Дарт Сионом (если вы еще этого не делали). По пути ожидайте пару серьезных боев с лордами и мародерами. Неважно, попадете вы в Восхождение из через выходы #1, 2 или 3; путь остается тем же.

#### 1) ВЫХОД:

в Академию Трайус (#3).

#### 2) ВЫХОД:

в Академию Трайус (#4).

#### 3) ВЫХОД:

в Академию Трайус (#5).

#### 4) Сит Мародер:

Если Трайус Восхождение – ваша первая локация после Академии, это будет ваше первое испытание. Мародеры – мастера боя на мечах. Если вы советник, не относитесь к ним слишком легко, если только, конечно, у вас нет очень высокой мудрости, при которой у них нет шанса устоять против ваших сил.

#### 5) Сит Лорд и два ученика:

В противоположность Мародеру, Лорд предпочитает наносить удары темными силами. Здесь может помочь Соппротивление Силе или Иммуниетет.

**6) Сит Мародер:**

Еще один серьезный враг.

**7) Шесть ситов:**

Отряд солдат, которым далеко до ваших способностей.

**8) Сит Мародер и Лорд:**

Вот такая комбинация. Сосредоточьтесь на них по отдельности и сначала атакуйте того, кто легче, в зависимости от вашей направленности и класса. Если вы страж, сначала разберитесь с Лордом, если советник – сначала с Мародером, так как он может нанести наибольший урон.

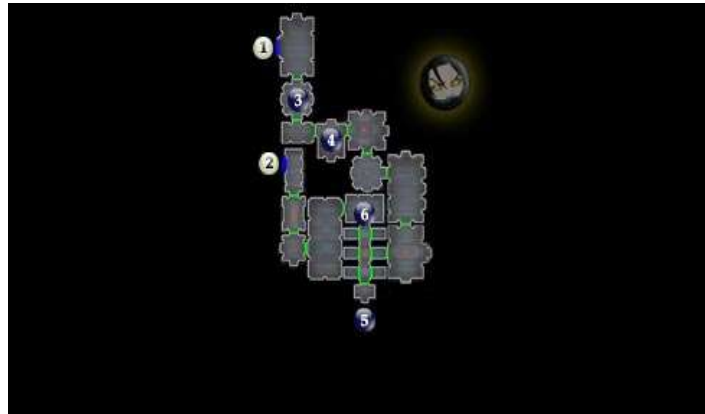
**9) ВЫХОД:**

в Академию Трайус (#6).

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**

[Оглавление](#) — [Конец игры](#)  
Трайус Испытание / Trayus Prvng. Grounds

Автор: [Maksim Takoi](#)  
27.04.2005 23:14



Если вы идете сюда сразу из Академии, будьте готовы к битвам с различными серьезными врагами, включая нескольких мародеров и лордов, как и в Восхождении. К югу в #5 находится верстак, рекомендую воспользоваться им в подготовке к последней битве в Ядре Трайуса. Ваша главная цель – выйти через #1 в Академию, сразиться с Дарт Сионом, если вы еще этого не сделали, и затем войти в Ядро Трайуса.

**1) ВЫХОД:**

в Академию Трайус (#8).

**2) ВЫХОД:**

в Академию Трайус (#9).

**3) Четыре сита и турели:**

Заметные, но вряд ли представляющие сложность враги.

**4) Два Сита Мародера:**

Двое Мародеров — более серьезные противники, так как мастерски владеют мечом. Действуйте быстро.

**5) Верстак:**

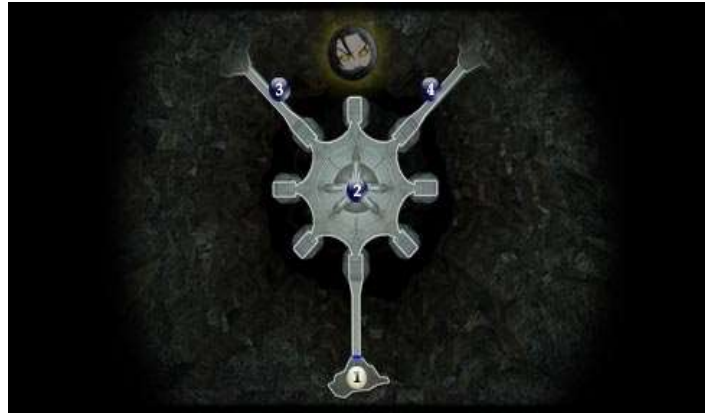
Это последний верстак... до КОТОРа III. Не пожалейте времени, чтобы перед финальной битвой быть во всеоружии.

**6) Два Сита Мародера:**

В парах они могут быть весьма опасны.

**Полное прохождение SW KotOR II: The Sith Lords**





Когда вы сюда, наконец, войдете, до конца первого моста у вас будет время подготовиться к битве. Конечно, учитывая неизбежные видеоролики, с использованием стимуляторов и сил будет лучше подождать до начала битвы.

Эта битва, хоть и довольно сложная, будет гораздо короче, чем та же с Малаком в первом КОТОРе.

### 1) ВЫХОД:

в Академию Трайус (#10).

### 2) Дарт Трайя:

Когда начнется битва, быстро используйте лучшие из стимуляторов и включите щит Vergine Prototype Shield, которые в большом количестве оставались после ситов или лежали в контейнерах. Используйте лучшие защитные силы или силу Сопротивления/Иммунитета, если она у вас есть, экипируйте себя предметами, дающими защиту от страха/паралича/ужаса. Вот теперь считайте, что подготовились.

С Трайей будет две битвы:

#### а) Раунд 1:

Первая — против нее одной, с этим у вас не должно быть проблемы, учитывая данный выше совет. Мастерский критический удар или шквал (Flurry) могут также заметно помочь. Если ваше здоровье начнет понижаться, используйте сильные аптечки или отбегайте на мосты #3 или #4, где вы можете безопасно восстановиться.

После того, как здоровье Трайи иссякнет в первый раз — по моим данным, у нее примерно 1000-1100 пунктов жизни — она начнет разговор. Независимо от того, попытаетесь вы спасти ее или убить, вам предстоит раунд второй.

#### б) Раунд 2:

Вы против трех летающих светомечей и Трайи. Одна из наиболее полезных здесь сил — Волна Силы (Force Wave), если она у вас есть. Когда летающие светомечи парализованы или в стазисе, вы можете сосредоточиться на Трайе, которая менее сильна, чем раньше. Когда их стазис пройдет, обездвигайте их снова и продолжайте. Конечно, для советника, это, возможно, легчайший путь к победе.

Если вы воин или страж, вы можете просто уничтожить мечи по одному. В этом случае, отбегите так, чтобы вблизи находились один или два противника. Уничтожьте один из них, и битва станет гораздо легче. Вы по-прежнему можете использовать мосты #3 или #4, чтобы временно отбежать и восстановиться.

Когда вы победите Трайю, уничтожатся и оставшиеся светомечи.

#### с) Эпилог:

После битвы, если вы сохраните спокойствие, у вас будет последний шанс узнать о судьбах планет, которые вы затронули, и ваших спутников. В зависимости от выбранной вами стороны, вы узнаете о разном раскладе событий. Поздравляем с прохождением сиквела! Дело за серией 3, желательно на Xbox 2!