



Blue Dragon

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

BLUE DRAGON

autor: Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis Treści

Spis Treści	2
Wprowadzenie	4
Porady	5
Lista Achievementów	6
Opis przejścia	8
DVD1.....	8
Wstęp	8
Flying Fortress.....	9
Lot Wilderness.....	10
Drill Machine	14
Ancient Hospital Ruins	15
Lago Village	18
Undersea Caverns.....	19
Island of the Dead	21
Lago Village	23
Gul Mountains	24
Talta Village	25
Mural Valley – West	26
Road to Jibral	29
Jibral.....	31
Flying Fortress.....	32
DVD2.....	36
Jibral.....	36
Alumaru Village	37
Laser Field	39
Baroy Town.....	40
Ancient Factory	41
Ancient Prison	43
Pachess Town.....	44
Nene’s Headquarters	46
DVD3.....	50
Devour Village.....	50
Noluta Village.....	53
The Grand Desert	54
DVD3 – Misje Poboczne.....	56
Mechat	56
Teleportery	57
Kelaso Village.....	57
Aurora Ruins	58
Ancient Ruins – Forest.....	58

Eastern Deserted Island.....	59
Rzadkie przedmioty.....	59
Rzadkie Potwory.....	61
Smoki.....	63
Bariery.....	65
Sea Cube.....	69
Mecha Base.....	70
Upper Mecha Base.....	72
DVD3 - Finał.....	74
Mecha Robo Cube.....	74
Primitive Cube.....	75

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Wprowadzenie

Witaj w poradniku do Blue Dragona. Przygotowaliśmy dla Ciebie kompletną solucję do gry, wraz z poradami odnośnie treningu postaci, listą Achievementów oraz zestawieniem wszystkich sekretów. Jeśli chcesz, by pierwszy prawdziwy jRPG na X360 nie miał przed Tobą żadnych tajemnic, dobrze trafiłeś.

Krzysztof „Lordareon” Gonciarz

Porady

Garść porad na dobry początek:

- Nie unikaj walki z przypadkowo spotykanymi przeciwnikami. Systematyczne pojedynkowanie się ze słabymi stworkami spowoduje, że największe bitwy staną się o wiele łatwiejsze.
- Staraj się sumiennie badać wszystkie odwiedzane terytoria. Bardzo często znajdziesz w ten sposób niewielkie ilości złota oraz uzyskasz nieco doświadczenia. Nawet jeśli zbadany przedmiot okaże się nie zawierać niczego ciekawego (otrzymasz komunikat „Nothing”), ostatecznie i tak warto go zbadać. W mieście Jibral spotkasz bowiem tzw. Nothing Mana, który kupi od ciebie zebrane „Nothingi” w zamian za unikalne przedmioty. Znajdziesz go pod mostem prowadzącym z wioski do zamku.
- Przyjrzyj się zawartej w instrukcji do gry liście umiejętności właściwych poszczególnym klasom. Ogólnie jest to tak: każda postać powinna mieć jedną klasę główną, którą śrubować będziesz ostatecznie aż do 99 poziomu (dla wzrostu statystyk), oraz kilka klas pobocznych, z których weźmiesz jedynie umiejętności.
- Każdą postać od czasu do czasu szkol w klasie Generalist, gdyż umożliwi ci to zwiększenie dostępnych slotów na umiejętności oraz przedmioty.
- Z zasady staraj się kupować wszystkie czary dostępne w sklepach. Nie powinieneś mieć problemów z pieniędzmi, tak też nie żałuj ich na ten cel.
- „Oficjalnym” sposobem na osiągnięcie maksymalnych poziomów w grze jest Barrier Magic. Tworząc magiczną osłonę na ekranie świata (Field Barrier) możemy zyskiwać doświadczenie bez konieczności walki z przeciwnikami. Na pierwszym i drugim poziomie umiejętność ta jest bardzo kosztowna jeśli chodzi o manę. Zabawa zaczyna się, gdy twój bohater odpowiedzialny za Barrier Magic osiągnie 50 poziom w tej klasie.
- Doświadczenie cieni (SP) jest ważniejsze od doświadczenia postaci (EXP). Mówi się, że w okolicach zakończenia gry powinno się mieć bohaterów na circa 50 poziomie doświadczenia. Nie jest to wcale konieczne, jeśli poświęcimy czas na zmaksymalizowanie poziomu jednej klasy dla każdego bohatera, a także wyposażymy go w kompletny zestaw umiejętności pochodzących od innych klas. Tym sposobem (używając Barrier Magic) uporamy się również z najtrudniejszymi sub-questami (Smoki, Rzadkie potwory).
- Bądź ostrożny, gdy sprzedajesz zdobyte w trakcie swych przygód akcesoria. Niektóre z nich mogą ci się wydawać niepotrzebne, ale i tak ze względu na swe niepowtarzalne cechy (np. zapewnienie odporności na dany żywioł) będą mogły ci bardzo pomóc w trakcie starć z co twardszymi bossami.

Lista Achievementów

All Barriers Released	Zdejmij wszystkie bariery energetyczne w grze [patrz: CD3 -> Bariery].	25
1,000,000 Gold Accumulated	Zbierz 1,000,000 Gold.	25
Successful Back Attack	Zaatakuj przeciwnika od tyłu.	5
100 Back Attacks	100 razy rozpocznij walkę przez Back Attack.	30
100 Monster Fights	100 razy doprowadź do Monster Fight.	30
Simultaneous Encounter, Over 10 Parties	Doprowadź do Simultaneous Encounter z 10 grupami potworów jednocześnie (spróbuj w Underground River [CD2])	30
Successful Simultaneous Encounter	Stocz bitwę z więcej niż jedną grupą przeciwników naraz.	5
Get Surprise Attacked 50 Times	50 razy daj się zaatakować z zaskoczenia	0
Run away 50 times	50 razy ucieknij z pola bitwy przez opcję Flee	0
All Warp Clip Set	Aktywuj wszystkie teleportery (23). [patrz: CD3 -> Teleportery]	25
Complete Item Logbook	Zbierz wszystkie przedmioty w grze.	25
Complete Monster Logbook	Znajdź wszystkie potwory w grze	25
All Characters Level MAX	Doprowadź wszystkie 5 postaci na 99 poziom doświadczenia.	50
Dragon, 1 Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w 1 klasie jako Dragon.	30
Dragon, All Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w każdej klasie jako Dragon.	50
Minotaur, 1 Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w 1 klasie jako Minotaur.	30
Minotaur, All Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w każdej klasie jako Minotaur.	50
Phoenix, 1 Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w 1 klasie jako Phoenix.	30
Phoenix, All Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w każdej klasie jako Phoenix.	50
Tiger, 1 Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w 1 klasie jako Tiger.	30
Tiger, All Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w każdej klasie jako Tiger.	50
Bat, 1 Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w 1 klasie jako Bat.	30
Bat, All Category Rank MAX	Osiągnij maksymalny poziom w każdej klasie jako Bat.	50
Rare Item "Dragon Bracelet"	Zdobądź Dragon Bracelet [patrz: CD3 -> Smoki]	10
Obtain All Dragon Items	Pokonaj wszystkie smoki [patrz: CD3 -> Smoki]	10
Rare Item "Final War Necklace"	Zdobądź Final War Necklace [patrz: CD3 -> Rzadkie przedmioty]	10
Rare Item "Ultimate Weapon Bracelet"	Zdobądź Ultimate Weapon Bracelet [patrz: CD3 -> Rzadkie przedmioty]	10
Rare Monster "Gold Mecha Robo"	Pokonaj Gold Mecha Robo [patrz: CD3 -> Rzadkie potwory]	30
Rare Monster "Gold Poo-Snake"	Pokonaj Gold Poo Snake'a [patrz: CD3 -> Rzadkie potwory]	30
Rare Monster "King Poo"	Pokonaj King Poo [patrz: CD3 -> Rzadkie potwory]	30

Install all Mechat upgrade parts	Zainstaluj wszystkie upgrade'y Mechaty [patrz: CD3 -> Mechat]	10
Successfully Close the Door	Zamknij drzwi nie pozwalając żadnym przeciwnikom przejść [patrz: CD1 -> Flying Fortress]	5
Wagon Defense	Ukończ mini-grę Wagon Defense bez utraty HP przez karawanę [patrz: CD2 -> Road to Jibra]	30
Pull in the Giant Mechat	Pomóż olbrzymom sprowadzić fortecę na ziemię [patrz: CD1 -> Jibra]	5
Mechat Shooting Range 1	Ukończ pierwszą mini-grę z Mechatem bez utraty HP.	30
Successfully Save Kluke	Uratuj Kluke [patrz: CD2 -> Nene's Fortress]	5
Arrive before the time limit	Przejdź przez Nene's Fortress w czasie krótszym niż godzina. [patrz: CD2 -> Nene's Fortress]	5
Moon Laser Perfect	Ukończ mini-grę w niszczenie księżyców bez utraty HP oraz bez spudłowania [patrz: CD2 -> Nene's Fortress]	30
Remove the neck ring	Ukończ mini-gierkę, w której bohaterowie ściągają obrozę [patrz: CD2 -> Nene's Fortress]	5
Escape from Ostrich Robo	Ucieknij przed robo-strusiem [patrz: CD2 -> Nene's Fortress]	5
Make your shadow emerge	Spraw, że Shu odzyska swój cień [patrz: CD3 -> Devour Village]	5
Mechat Shooting Range 2	Ukończ drugą mini-grę z Mechatem bez utraty HP.	30
Mechat Shooting Range 3	Ukończ trzecią mini-grę z Mechatem bez utraty HP.	30