



Final Fantasy XII

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Final Fantasy XII

autor: Bartosz „Mr. Error” Weselak

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

Wstęp	4
Objaśnienia	5
Prolog	6
Fort Nalbina	6
Część I	9
Rabanastre	9
Dalmasca Estersand	11
Rabanastre – znowu	14
Giza Plains	16
Garamsythe Waterway	19
Pałac	21
Garamsythe Waterway - znowu	24
Nalbina Fortress – lochy	29
Barheim Passage	31
Bhujerba	37
Lhusu Mines	38
Bhujerba - znowu	40
Dreadnought Leviatan	41
Ogir-Yensa Sandsea	45
Nam-Yensa Sandsea	47
The Tomb of Raithwall	51
Część II	56
Giza Plains	56
Ozmone Plain	58
Jahra	60
Golmore Jungle	62
Eruyt Village	64
Henne Mines	67
Głębiej w Golmore Jungle	70
Paramina Rift	72
Stilshrine of Miriam	75
Mosphoran Highwaste	84
Salikawood	86
Phon Coast	88
Tchita Uplands	90
Sochen Cave Palace	92
Old Archades	97
Archades	99
Draklor Laboratory	102
Część III	106
Balfonheim Port	106
Feywood	107
Giruvegan	112
Great Crystal	116
Ridorana Cataract	120
Pharos at Ridorana – First Ascent	122
Second Ascent	127
Third Ascent	131
Epilog	138
Sky Fortress Bahamut	139
Licencje i rozwój postaci	143
Umiejętności Pasywne:	145
Techniki	148
Magia	151
Akcesoria	153
Zbroje i tarcze	155
Sztylety, pistolety, halabardy, kusze, granatniki, miecze ninja:	158
Laski, „Drągi”, miarki, buławy:	160

Miecze, łuki, topory, włócznie, katany, wielkie miecze:	162
Sposoby na rozwój postaci	165
Brak LP?	165
Auto level-up	165
Quickeningi	169
Krótki samouczek	171
Bazar	174
Grimoiry	174
Przedmioty używane do zrobienia innych przedmiotów	175
Zestawy użytecznych przedmiotów	176
Broń jednoręczna	178
Broń dwuręczna	179
Broń dłuższego zasięgu i amunicja	181
Zbroje i tarcze	183
Akcesoria	185
Ekwipunek, Magia i techniki	186
Broń	186
Zbroja	203
Tarcze	213
Akcesoria	215
Magia	219
Techniki	224
Sky Pirate's Den	226
Łowcy nagród – klan Centurio	228
Zwykłe listy gończe	232
Ekskluzywne listy gończe	272
Rare Game	299
Espery	319
Bosowie nie związani z fabułą	337
Dodatkowe Mapy	347
Barheim Passage II	347
Cerobi Steppe	349
Dalmasca Westersand	351
Garamsythe Waterway II	353
Great Crystal II	355
Henne Mines II	357
Lhusu Mines II	359
Nabreus Deadlands	361
Necrohol of Nabudis	366
Zertinan Caverns	368
Pharos at Ridorana – Orgin of Darkness	370
Penumbra	371
Umbra	373
Abyssal	375
Łowienie	377
„Odlotowe” dziewczyny	382
Tylna Furtka	384
Zagubione owieczki... ekhm... Cockatrice	388
Zakochany Rabanastrańczyk	394
Rikken, Elza & Raz	396

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



Wstęp

Witam wszystkich zainteresowanych najnowszą odsłoną wiekowej już serii Final Fantasy. Parę słów o tej grze możecie znaleźć w mojej recenzji również zamieszczonej na portalu Gry-Online.pl ;) Tutaj powiem tylko, że jako wielki fan całej serii nie mogłem przegapić i tej części, a jako bardzo ambitny fan nie mogłbym żyć bez zdobycia legendarnych broni czy pokonania najsilniejszego przeciwnika w grze. Tak więc w dalszej części poradnika znajdziecie informacje zarówno o nich jak i o wielu innych rzeczach, questach itp. Zapraszam do lektury.

Objaśnienia

W poradniku używam „dziwnych” słów związanych z grami RPG, które zresztą są już dość rozpowszechnione. Jednak wierzę, że nie wszyscy mogli się z nimi zetknąć i od tego właśnie jest ten dział – by wyjaśnić niejasności.

Czasem natkniecie się w poradniku na określenia: Tank, Healer, Damage (dmg.) Dealer, Buffer itp. Są to predyspozycje różnych klas.

Tank to osoba z bardzo dużą ilością życia, która ściąga na siebie ataki przeciwników. Najczęściej biega w ciężkiej zbroi, doskonale nadaje się na lidera.

Healer to mag zajmujący się w głównej mierze leczeniem pozostałych. Dobrym wyborem dla niego są szaty jako zbroja i laski albo drągi jako broń.

Damage Dealer to osoba nie zajmująca się niczym poza atakowaniem przeciwników. Świetnym wyborem dla niego jest katana jako broń i lekka zbroja zwiększająca szybkość.

Buffer utrzymuje na walczących bufki takie jak protect czy shell.

Do określenia klas używam w poradniku również imion bohaterów. Na początku gry rozwijałem ich w konkretnym kierunku (szczegóły w dziale „**Licencje i rozwój postaci**”) i później, mówiąc o nich, miałem na myśli konkretną klasę. Wy, przechodząc grę, mogliście dać im inny przydział i w takiej sytuacji wybierzcie po prostu osobę, której klasa odpowiada klasie postaci użytej przeze mnie. Możecie też spotkać się np. z określeniem zberserkowany Fomalhaut – oznacza to postać trzymającą Fomalhaut i będącą pod działaniem berserka.

W poradniku natkniecie się na takie określenia jak potki (skrót od potions – mikstury przywracające życie) czy bossowie (tego chyba nie trzeba tłumaczyć). Generalnie zostawiałem angielskie określenia różnych rzeczy, bo polskie tłumaczenie brzmiało po prostu głupio. Zdarza się też, że coś jest napisane po polsku i z angielską nazwą w nawiasie.

Ponadto chciałbym wyjaśnić zastosowany przeze mnie podział poradnika na części: Prolog, Części I-III i Epilog. Jest to podział sztuczny, zastosowany przeze mnie na potrzeby poradnika. Każda z części jest oddzielona od reszty jakimś ważnym wydarzeniem w fabule.

Są też działy noszące nazwy jakiegoś obszaru i często z dodatkiem „II”. Oznaczają one miejsca, których nie odwiedzacie podczas zwykłego przechodzenia gry, a rzymska cyfra II oznacza, że owszem, zostaliście tu przez fabułę przyprowadzeni, ale nie mieliście wtedy dostępu do całości tego terenu.

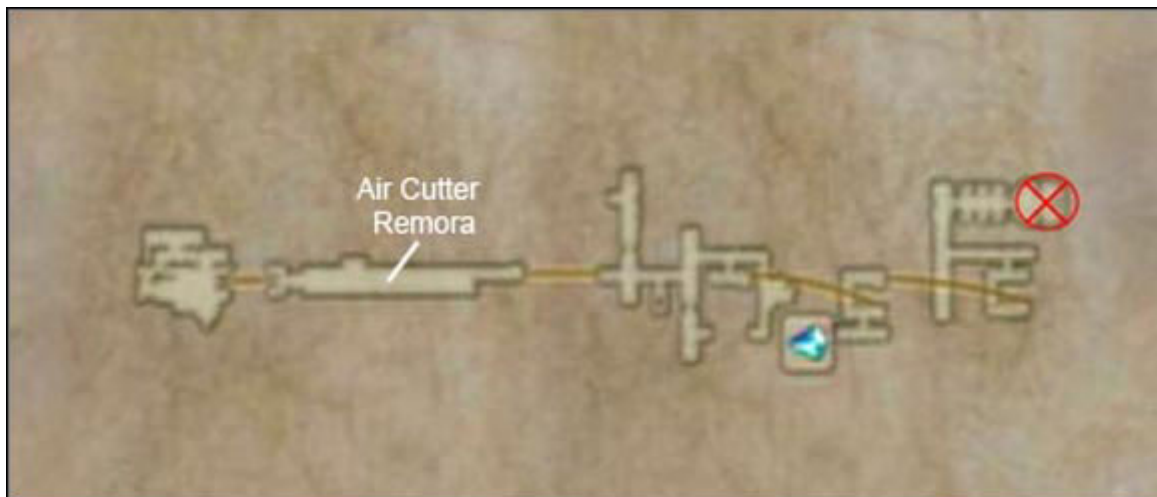
W tym poradniku znajdziecie mnóstwo tabel z informacjami o potworach takimi jak: ich poziom, ilość punktów HP i rzeczy, które z nich wypadają i które możecie im ukraść. Informacje te jednak mogą się nieco różnić od tych, z którymi Wy się spotkacie. Bowiem potwory generowane są losowo i informacje, które tu zamieściłem dotyczą potworów, na które ja się natknąłem. To samo tyczy się rzeczy, które można z nich uzyskać. Te, które ja zaznaczyłem jako rzadkie, Wam mogą pojawić się znacznie częściej i na odwrót. Mogę jedynie zapewnić, że to co opisałem jest sprawdzone i wystarczy trochę cierpliwości, a na pewno zdobędziecie przedmioty, których szukacie.

Należałoby też wspomnieć o charakterach przeciwników. Można wyróżnić potwory:

- **agresywne** – rzucają się na Ciebie, gdy tylko Cię zobaczą. Ich paski życia są czerwone,
- **pasywne** – nie są zainteresowane walką. Walczyć będą dopiero, gdy Ty je zaatakujesz. Ich paski życia są zielone,
- **zamaskowane** – maskują się tylko elementale i entite’y. Wyglądają jak pasywne, by po chwili zaatakować Cię zniemacka.

Prolog

F o r t N a l b i n a



Czerwony X to Twój cel.

Grę zaczynasz od zapoznania się z obecną sytuacją panującą w Ivalice. Po tym wprowadzeniu czas na przejęcie kontroli nad akcją. Na początku wcielasz się w młodego Reksa. Twój przełożony, kapitan Basch, wprowadza Cię w tajniki sterowania.



Rozpoczynasz od rozejrzenia się, następnie podchodzisz do kapitana [screen 1], po czym kierujesz się do stojącego nieopodal żołnierza z Dalmasci (Dalmascan) i rozmawiasz z nim. Teraz podchodzisz do bramy i otwierasz ją [screen 2].



Na górze czeka na Ciebie pierwszy przeciwnik. Biegiesz na wprost [screen 1] i na środku przejścia musisz stawić czoła pierwszemu w grze bossowi: **Air Cutter Remora**. Nie jest on specjalnie trudny i wystarczy okładać go ciągle mieczem, jednakże użycie grzmotu przyniesie dobre efekty. Póki co, nie przejmuj się życiem. Reszta żołnierzy zajmie się uleczeniem Ciebie, jeśli zbyt szybko spadnie Twój poziom życia.



Po pokonaniu bossa ze schodów za nim wyskoczy kolejnych trzech przeciwników, jednakże nie stanowią oni poważnego zagrożenia. Wbiegasz po schodach i wchodzisz do fortecy. Tu czekają Cię ciągle potyczki, zewsząd będą atakować wrogowie, jednakże nie przejmuj się nimi za bardzo, bo nic złego Ci nie grozi, jeśli tylko reszta kompanów jest blisko Ciebie. Na pierwszym skrzyżowaniu idź prosto, następnie skręć w lewo i w pierwszą drogę w prawo.

Po prawej zobaczysz pokój. Wewnątrz znajduje się **Potion**. Następnie udaj się do zawałonego korytarza – tam również znajdziesz **Potion**. Wróć na klatkę schodową i biegnij do góry.