

Final Fantasy XIII

Wersja Xbox 360

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

Final Fantasy XIII

autor: Michał „Kwiść” Chwistek

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

Producent Square-Enix, Wydawca Square-Enix / Eidos, Wydawca PL Cenega Poland
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

Spis treści

Wprowadzenie	3
Informacje ogólne	4
Role	4
Paradygmaty	6
Ulepszanie przedmiotów	7
Opis przejścia	8
Chapter I	8
Chapter II	14
Chapter III	21
Chapter IV	33
Chapter V	46
Chapter VI	52
Chapter VII	56
Chapter VIII	69
Chapter IX	73
Chapter X	84
Chapter XI	92
Chapter XII	113
Chapter XIII	121
Misje dodatkowe	130
1-20	131
21-40	133
41-64	135
Skarby	138
Chocobo	139
Lista Osiągnięć	141

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

Poradnik do gry *Final Fantasy XIII* zawiera przede wszystkim kompletny opis przejścia wszystkich rozdziałów przygody wraz z lokalizacją napotkanych po drodze skrzyń i radami dotyczącymi walk z najtrudniejszymi przeciwnikami. W pierwszej części tekstu zostały również przedstawione najważniejsze elementy rozgrywki, takie jak paradygmaty czy role. Ostatnie rozdziały poradnika poświęcone są misjom pobocznym i ukrytym skarbom. Znalazły się tam m.in. lista wszystkich Osiągnięć, spis dodatkowych zadań oraz mapka z lokalizacją kamieni Cie'th i skrzyń z przedmiotami. Fani Chocobo również nie powinni mieć powodów do narzekania. Będą mogli poznać wszystkie możliwe do wykopania przedmioty, a specjalnie przygotowana mapka bardzo ułatwi ich odnalezienie.

Legenda:

[1], [2] – znaki odwołujące do znajdujących się nad tekstem screenów. Jedyńka oznacza obrazek po lewej, a dwójka po prawej stronie.

Kolor pomarańczowy – występujące w grze przedmioty

Kolor czerwony – pojawiających się podczas rozgrywki postacie oraz potwory

Kolor niebieski – odwiedzane przez bohaterów lokacje

Kolor zielony – umiejętności oraz inne specjalne elementy gry np. **Sentinel**, **Eidolon**

Słowniczek:

buff – czar wzmacniający bohaterów lub przeciwnika.

debuff – czar osłabiający bohaterów lub przeciwnika.

buffować/debuffować – używać buffów/debuffów.

tank – postać, której zadaniem jest przyjmowanie na siebie obrażeń. W *FFXIII* tym zadaniem zajmuje się Sentinel.

AOE (Area of Effect) – oznacza umiejętności działające na określonym obszarze, a nie pojedynczym celu.

Informacje ogólne

INFORMACJE OGÓLNE

R o l e

ROLE

System walki w *Final Fantasy XIII* oparty jest na dwóch głównych elementach: rolach i paradygmatach. Role to inaczej profesje naszych bohaterów, określające ich zadania podczas potyczki. Każda postać ma możliwość rozwoju wszystkich sześciu ról, ale są one odblokowywane stopniowo. Najbardziej opłacalne jest rozwijanie w pierwszej kolejności trzech podstawowych ról każdego z bohaterów, a dopiero później inwestowanie punktów w pozostałe. Tak przedstawia ją się główne profesje poszczególnych postaci:

Bohater	Rola 1	Rola 2	Rola 3
Lightning	Commando	Medic	Ravager
Snow	Sentinel	Ravager	Commando
Sazh	Ravager	Commando	Synergist
Vanille	Saboteur	Medic	Ravager
Fang	Sentinel	Saboteur	Commando
Hope	Medic	Synergist	Ravager

Commando

Klasa **Commando** spełnia bardzo ważne zadanie w każdej walce. Jej silne ataki fizyczne nie ładują znacząco chain gauge, ale są niezbędne do jego stabilizacji. Każdy cios **Commando** spowalnia opadanie paska, a co za tym idzie ułatwia zestaggerowanie przeciwnika **Avagerom**.

Na zestaggerowaniu przeciwnika nie kończy się jednak jego użyteczność. Gdy potwór jest zestaggerowany, ataki **Commando** (nie dotyczy **Sazha**) wyrzucają go w powietrze co uniemożliwia mu wykonywanie ciosów. Jeżeli dobrze to wykorzystamy, przeciwnik może już nigdy nie wylądować na ziemi. Ponadto ataki tej roli wydłużają czas zestaggerowania.

Warto również przyjrzeć się drużynie z dwoma **Commando**. Cechą charakterystyczną takiego paradygmatu jest to, że każdy **Commando** atakuje inny cel. Jest to przydatne przy atakach z zaskoczenia, kiedy więcej niż jeden przeciwnik zostanie zestaggerowany. W ten sposób dzięki wyrzucaniu w powietrze możemy zneutralizować dwa cele jednocześnie.

Sentinel

Rola pogardzana w pierwszej części gry, staje się później niezbędna w każdym trudniejszym pojedynku. Jest to typowy tank, którego zadanie polega na zwracaniu na siebie uwagi przeciwników i przyjmowaniu ich ciosów. Nie posiada praktycznie żadnych umiejętności zadających obrażenia (poza jedną, bardzo słabą), ale czary ochronne zdecydowanie to wynagradzają. Zdarza się, że tylko **Sentinel** jest w stanie przetrwać niektóre ciosy.

Najlepiej korzystać z niego w walkach z bossami lub pojedynkach z wieloma silnymi przeciwnikami, gdzie przetrwanie pierwszej fali ataków może być bardzo trudne. Warto go również używać podczas leczenia czy buffowania drużyny. Ściągnie na siebie większość ciosów, a dzięki takiej umiejętności jak **Challenge**, utrzyma **chain gauge** na stałym poziomie.

Medic

Jako jedyna rola leczącą **Medic** jest niezastąpiony w praktycznie każdej walce. Do przywracania zdrowia warto korzystać z paradygmatów składających się z dwóch takich ról, bo leczymy wtedy dużo szybciej i sprawniej. Nie jest to jednak wszystko co nasz healer potrafi. W późniejszej fazie gry bardzo przydaje się umiejętność wskrzeszania towarzyszy, a także **Dispell** usuwający nieprzyjemne debuffy.

Ravager

Ravager to rola, która ma dwa zadania: zadawanie obrażeń oraz błyskawiczne ładowania chain gauge przeciwnika. Jej ataki są bardzo silne, ale trzeba z nich odpowiednio korzystać. Przede wszystkim zawsze staramy się używać umiejętności **Libra** na nowo poznanych wrogach. Dowiemy się w ten sposób na jaki typ magii przeciwnik jest podatny, a na jaki odporny. W przeciwnym wypadku może się zdarzyć, że zamiast osłabiać potwora, będziemy go leczyć naszymi czarami.

Drugą ważną cechą **Ravagera** jest ładowania **chain gauge** wrogów. Wada tej zdolności jest tak, że pasek szybko rośnie, ale równie szybko spada do zera. Żeby spowolnić opadanie warto przynajmniej raz zaatakować **Commando**. Oczywiście, w niektórych przypadkach nie jest to niezbędne, bo dobrze użycie trzech Ravagerów może być równie skuteczne.

Synergist

Podobnie jak **Sentinel**, klasa **Synergisty** w początkowej fazie gry nie jest zbyt przydatna, ale wraz z upływem czasu staje się niezastąpiona. Czary takie jak **Haste**, **Shell** czy **Protect** dają olbrzymią przewagę w trakcie pojedynku. Główną wadą tej roli jest to, że zbuffowanie całej drużyny może potrwać wiele rund. Najlepiej zabierać się za to już na samym początku walki, żeby nie zmarnować naładowanego chain gauge. Jeżeli walka nie jest bardzo wymagająca, warto użyć **Synergisty** chociaż na dwie rundy. W ten sposób każdy z członków drużyny otrzyma Haste, który znacznie przyspieszy starcie.

Saboteur

Ostania, ale wcale nie mniej ważna rola, to **Sabotarzysta**. Jak sama nazwa wskazuje, jego głównym zadaniem jest osłabienie przeciwnika, a w skrajnych przypadkach nawet wykluczenie z walki. W swoim arsenale posiada m. in. obniżenie odporności na czary, „wyłączenie” ataków fizycznych czy zatrzymanie w czasie. Niestety założenie tzw. debuffa nie zawsze się udaje, a wielu przeciwników posiada całkowitą odporność na niektóre z nich. Bardzo specyficzną umiejętnością jest zaklęcie **Death**, zdobywane w końcowej fazie gry przez **Vanille**. Warto w nią zainwestować, bo jest to najłatwiejszy sposób na pokonanie **Adamantoise** – jednego z najpotężniejszych przeciwników w grze (na szczęście walka z nim nie jest obowiązkowa).

Paradygmaty

PARADYGMATY

Paradygmaty to różne kombinacje ról, wykorzystywane podczas pojedynków w *Final Fantasy XIII*. Cała walka polega na odpowiednim zmienianiu się między nimi, a sam wybór umiejętności to już sprawa drugorzędna. W trakcie starcia mamy dostęp do maksymalnie sześciu paradygmatów, które ustaliliśmy przed potyczką i należy pamiętać, że każda zmiana członka drużyny resetuje ten wybór. Kombinacji istnieje oczywiście bardzo wiele, dlatego poniżej zostały przedstawione tylko te najczęściej używane.

Commando + Ravager + Ravager

Podstawowy paradygmat, od którego najlepiej zaczynać większość pojedynków. **Commando** spowolni opadanie **chain gauge**, a **Ravagerzy** załatwią resztę. Ta kombinacja jest również bardzo przydatna już po zestaggerowaniu przeciwnika dzięki specjalnej umiejętności **Commando**, wyrzucania wrogów w powietrze.

Ravager + Ravager + Ravager

Tej taktyki warto używać zaraz po pierwszym ataku **Commando**. **Chain gauge** będzie na tyle spowolniony, że trzech **Ravagerów** powinno bez problemów błyskawicznie zestaggerować przeciwnika. Gdy tak się stanie najlepiej wrócić z powrotem do **Commando**, chyba że nasz przeciwnik jest bardzo podatny na ataki magiczne lub odporny na fizyczne.

Medic + Medic + Sentinel

Jest to zdecydowanie najlepszy Paradygmat leczący. Dwóch healerów błyskawicznie wyleczy nawet największe obrażenia już w pierwszej rundzie, a **Sentinel** dzięki umiejętności **Challenge** bez problemu podtrzyma **chain gauge**. Warto też pamiętać o tym, że tank obniża obrażenia zadawane pozostałym członkom drużyny, co jest szczególnie przydatne podczas walki z ostatnim bossem.

Saboteur + Synergist + Sentinel

Bardzo dobra kombinacja na początku każdej walki z bossami. Zapewnia błyskawiczne wzmocnienie naszej drużyny, równocześnie osłabiając przeciwnika. Nie sprawdza się jednak, jeżeli przeciwnik zadaje silne obrażenia AOE. W takiej sytuacji ciągle zmienia się na paradygmat leczący może być zbyt czasochłonne oraz niebezpieczne.

Saboteur/Synergist + Medic + Sentinel

Jest to bardziej bezpieczna wersja poprzedniego paradygmatu, dzięki której nie musimy się za bardzo przejmować zdrowiem naszej drużyny. Wraz z **Sentinelem**, jeden **Medic** powinien sobie bez problemu poradzić z leczeniem, w czasie gdy **Synergista/Saboteur** zajmie się buffowaniem/debuffowaniem.

U l e p s z a n i e p r z e d m i o t ó w

ULEPSZANIE PRZEDMIOTÓW

W najnowszej części *Final Fantasy* twórcy postanowili wprowadzić dość skomplikowany system ulepszania broni i akcesoriów. Każdy przedmiot ma własny poziom oraz pasek doświadczenia, który ładujemy korzystając ze zbieranych podczas gry komponentów. Ulepszeń możemy dokonywać tylko w napotkanych save pointach, wybierając opcje **Upgrade**. Wspomniane komponenty dzielą się na dwie grypy: organiczne i mechaniczne. Pierwsza dają mało doświadczenia, ale zwiększają mnożnik wartości kolejnych części. Drugie natomiast zmniejszają ten mnożnik, lecz zapewniają więcej punktów EXP. Cała sztuka polega na odpowiednim używaniu raz jednych, a raz drugich składników. Wielkość o jaką organiczne komponenty zwiększają mnożnik jest ukryta, dlatego używamy ich pojedynczo aż do osiągnięcia maksymalnej liczby – x3. Teraz możemy przystąpić do wykorzystania składników mechanicznych. Każde ich użycie zmniejsza niestety zdobyty wcześniej mnożnik, więc staramy się osiągnąć kolejny poziom przedmiotu przy pomocy jednego rodzaju komponentu. Wydajemy je w dużej ilości jednocześnie, a nie pojedynczo tak jak w przypadku organicznych. Musimy jednak uważać, żeby nie przesadzić, bo podczas jednej operacji możemy zdobyć maksymalnie jeden poziom doświadczenia. Najlepiej zobrazuje to taki przykład:

Mamy broń **Lionheart** lvl 1 z następującą ilością doświadczenia: 0/4000. Nie znamy wymagań na trzeci poziom, ale na pewno są większe od poprzednich, więc najlepszym rozwiązaniem jest użycie komponentów wartych 8000 punktów. Po wykonaniu tej operacji zdobędziemy poziom, a nasz broń będzie miała mniej więcej takie statystyki **Lionheart** lvl 2 4000/4200 EXP. Mnożnik zostanie maksymalnie wykorzystany, a my nie wydamy zbyt dużej ilości punktów, który by przepadły.