

Grandia II

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Grandia II

autor: Jacek „Stranger” Hałas

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

UWAGI	3
ROZDZIAŁ 1	4
Lokacja 1: Witt Forest	4
Lokacja 2: Carbo Village	5
Lokacja 3: Black Forest	6
Lokacja 4: Garmia Tower	7
Lokacja 5: Carbo Village (powrót)	9
Lokacja 6: Inor Mountains	10
Lokacja 7: Agear Town	12
Lokacja 8: Durham Cave	13
Lokacja 9: Agear Town (powrót)	16
Lokacja 10: Baked Plains	16
Lokacja 11: Liligue City	19
Lokacja 12: Liligue Caves	20
Lokacja 13: Liligue City (powrót)	22
ROZDZIAŁ 2	23
Lokacja 1: Lumir Forest	23
Lokacja 2: The Garden of Dreams	25
Lokacja 3: Mirimu Village	26
Lokacja 4: Mysterious Fissure	27
Lokacja 5: Aira's Space	30
Lokacja 6: St. Heim Mountains	33
Lokacja 7: St. Heim Papal State	35
Lokacja 8: St. Heim Mountains Pilgrim Road	36
Lokacja 9: Raul Hills	37
Lokacja 10: Cyrum Kingdom	39
Lokacja 11: Cyrum Castle Secret Passage	41
Lokacja 12: Cyrum Castle	42
Lokacja 13: Underground Plant	43
Lokacja 14: Cyrum Castle (powrót)	46
ROZDZIAŁ 3	47
Lokacja 1: Ceceile Reef	47
Lokacja 2: Garlan Village	51
Lokacja 3: Grail Mountain	52
Lokacja 4: Garlan Village (powrót)	57
Lokacja 5: Ghoss Forest West	57
Lokacja 6: Nanan Village	59
Lokacja 7: Ghoss Forest East	61
Lokacja 8: Great Rift	62
Lokacja 9: Demon's Law	64
Lokacja 10: Great Rift (powrót)	66
Lokacja 11: Valmar's Body	67
ROZDZIAŁ 4	71
Lokacja 1: St Heim. Papal State (powrót)	71
Lokacja 2: Valmar's Moon	75
Lokacja 3: Cyrum Kingdom (powrót)	80
Lokacja 4: Raul Hills (powrót)	81
Lokacja 5: Cyrum Kingdom (powrót)	82
Lokacja 6: Birthplace of the Gods	83
Lokacja 7: New Valmar	88
Lokacja 8: New Valmar Room of Chaos	95
MINI SŁOWNICZEK GRANDIOMANIAKA	98

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



UWAGI

Na początek kilku uwag technicznych:

- zgrywaj stan gry po dotarciu do każdego save'pointu, niestety, w miarę dalszych postępów będą one usytuowane coraz rzadziej
- każdą walkę można bezproblemowo wygrać, obojętnie czy jest to mocniejszy przeciwnik czy nawet boss, na każdego znajdzie się jakiś sposób; ja oczywiście postaram się pomóc i podam w solucji najlepszą metodę na pokonanie każdego wroga
- nie zapominaj o regularnym dozbrajaniu swoich ludzi, dobre sklepy znajdziesz w prawie każdym mieście; z każdego z nich wybrałem kilka najlepszych przedmiotów, jeśli tylko zbierasz odpowiednią ilość gotówki to możesz śmiało je kupować (uwaga! do niektórych miast już nie wracasz tak więc musisz się od razu zdecydować!)
- pamiętaj o tym, że przedmioty, które otrzymuje się po wygranej walce wydawane są losowo, jeśli więc masz solidne nerwy to do danego starcia możesz podchodzić wiele razy; zwróć też uwagę na ikonkę skrzyni, jeśli się pojawi (pod koniec walki) to oznacza to, iż są duże szanse na zdobycie wyjątkowo dobrego przedmiotu (po wygraniu starcia); szanse na to, aby na taki bonus uzyskać są jednak znikome, u mnie było to zaledwie kilka razy na całą grę!
- istotną rolę odgrywa stopniowe rozwijanie swoich umiejętności poprzez „zakupywanie” nowych ciosów oraz czarów; możesz też korzystać z magicznych nasion (Seed) oraz przedmiotów trwale podnoszących wybrane cechy (trzeba je tylko mieć w inwentarzu)
- pamiętaj, że w grach takich jak „Grandia” śmierć członka drużyny w trakcie walki nie oznacza natychmiastowej porażki, zawsze można takiego delikwenta wskrzesić albo nawet walczyć dalej i dopiero po skończonej bitwie udać się do miasta po odpowiednie mikstury (są one stosunkowo tanie)
- jeśli tylko któraś z Twoich postaci zostanie w jakikolwiek sposób zarażona (np. oślepiąca, zachoruje czy też zablokowana zostanie jej mana) postaraj się ją możliwie jak najszybciej z tego wyleczyć; wyjątkiem są walki z bossami, wtedy warto rozważyć „obejście” takiej niedogodności w celu jak najszybszego pozbycia się wroga
- na słabszych przeciwników w zupełności wystarczają zwykłe Combosy i Criticale, nie ma sensu marnować na nich punktów magii czy też odpowiedzialnych za udostępnianie ciosów specjalnych
- z kolei wielu mocniejszych przeciwników można zabić tylko przy użyciu czarów reprezentujących określone żywioły, zwróć na to uwagę!
- miej zawsze pod ręką odpowiednią ilość mikstur uzdrawiających, co prawda podobny efekt można uzyskać dzięki niektórym czaram, ale po co marnować na nie punkty magii...
- zanim wyruszysz do niektórych miejsc powinieneś mieć określony poziom doświadczenia, jeśli więc widzisz, że przeciwnicy są zbyt ciężcy do pokonania cofnij się o kilka lokacji, powalcz ze słabszymi potworami i dopiero po kilku awansach wróć w to miejsce; ja kończyłem grę mając członków drużyny na 56. poziomie doświadczenia...
- gra jest liniowa, nie oznacza to jednak, że nie można się cofać, na przykład po to, aby w łatwy sposób nabić sobie trochę punktów doświadczenia, awansowanie odgrywa tu niezwykle istotną rolę
- czytaj wszystkie możliwe podpowiedzi, tyczy się to przede wszystkim ekranu wyboru specjalnych ciosów oraz czarów, wybieraj te, które Twoim zdaniem najbardziej odpowiadają sterowanej postaci
- i wreszcie: pamiętaj o regularnym odwiedzaniu zajazdów w celu zregenerowania nie tyle samej energii co punktów od ciosów specjalnych oraz many

ROZDZIAŁ 1

Lokacja 1: Witt Forest

Ważniejsze fakty: pierwszy przeciwnik oraz savepoint

Po zakończeniu filmików wprowadzających poświęć trochę czasu na dokładne obadanie ekranu drużyny a także opanowanie sterowania postacią.



A więc ruszamy. Na początek porozglądaj się trochę po okolicy. Powinieneś znaleźć dwa przedmioty: **Wound Salve** (miksura przywracająca 400HP) oraz **Poison Antidote** (leczy z zatrucia). Dopiero gdy je zbierzesz skieruj się na ścieżkę i dojdź do drabiny. Zanim jednak z niej skorzystasz podejdź do świecącego stożka. Jest to savepoint, czyli miejsce, w którym możesz zgrać stan gry (na szczęście nie tylko tu, podobną rolę spełniają zajazdy) oraz odzyskać siły (Recover). Zapisz więc grę i wejdź po drabinie na górę.



Przygotuj się, bo za chwilę czeka Cię pierwsza walka. Zanim jednak do tego dojdzie podejdź do skrzyni i otwórz ją. W środku znajdziesz **Blizzard Charm**, który jest czymś w rodzaju magicznego przedmiotu ochronnego. Niestety, nie możesz jeszcze z niego w pełni skorzystać. Idź w lewo i zejź po drabinie. Wpadniesz na swojego pierwszego przeciwnika.

NOWA WALKA (tak będę oznaczał starcia z przeciwnikami, z którymi nigdy wcześniej nie miałeś okazji walczyć)

Przeciwnik: Mottled Spider

Ataki specjalne: Web Trap (spowalnianie ruchów)

Jak go pokonać: Bardzo prosty przeciwnik, wykończ go stosując zwykłe Combosy, nie marnuj posiadanych punktów SP (special points). Jego ataki są wręcz śmieszne, nie musisz się nawet leczyć.

Ilość doświadczenia za pokonanie: 8 (tak, tylko tyle!)

Po wygranej walce ruszaj dalej. Podejdź do skrzyni i zabierz znajdującą się w niej przedmioty, czyli **Wound Salve**, **Hand Grenade** (granat) oraz **Yomi's Elixir** (wskrzesza zabitego bohatera).

Uwaga! Od tego momentu na przeciwników będziesz wpadał regularnie. Na szczęście taktyka walki z tymi, którzy reprezentują ten sam gatunek nie ulega żadnym zmianom. Staraj się mieć inicjatywę, tzn. atakować wrogów z zaskoczenia. Dzięki temu już po przeskoczeniu na ekran bitwy Twoi ludzie będą mogli szybciej zareagować.

Podążaj cały czas wyznaczoną ścieżką. Po chwili pojawi się informacja, że wkraczasz do Carbo Village.

Lokacja 2: Carbo Village

Ważniejsze fakty: spotkanie z Eleną (główny bohater – Ryudo – ma ją ochraniać), sklep (General Store), drużyna przygotowuje się do dłuższej podróży

Drobna uwaga: w miastach takich jak Carbo Village nie musisz się obawiać ataków przeciwników, bo najzwyczajniej ich tu nie ma :-). Będą jednak drobne wyjątki od tej reguły, ale to dopiero pod sam koniec. Nie omieszkam wtedy o tym wspomnieć :-)

Załączy się krótka scenka. Po jej wysłuchaniu porozglądaj się trochę po mieście. Na początek radziłbym udać się do Carbo General Store (niedaleko miejsca, z którego przyszedłeś). Z ciekawszych przedmiotów, które się tu znajdują polecałbym:

- **Shamshir** (620 sztuk złota)
- **Leather Armor** (750 sztuk złota)
- **Climbing Boots** (200 sztuk złota)

Jeśli zaś chodzi o mikstury nie możesz zapomnieć o:

- **Medicinal Herb** (10 sztuk złota)
- **Wound Salve** (24 sztuki złota)
- **Paralysis Salve** (14 sztuk złota)

Uwaga! Nie możesz oczywiście nic konkretnego w tej chwili kupić. Najciekawsze przedmioty podaję po to żebyś w przyszłości wiedział na co się zdecydować. Pamiętaj też o tym, że nie do wszystkich miast wraca się po kilka razy! W przypadku niektórych musisz zdecydować się od razu. Na szczęście w tej grze problemy ze złotem raczej się nie pojawiają.



Zanim jeszcze wyjdiesz porozmawiaj z gościem stojącym po lewej. Możesz odbyć tutorial przybliżający podstawowe zasady wprowadzanie Combosów i Criticali. Polecam!



OK, wyjdź na zewnątrz. Jeśli chcesz udaj się do zajazdu (Inn) aczkolwiek nie jest to konieczne, ponieważ za kilka chwil i tak będziesz musiał się tam skierować. Idź więc w prawo. Po kilku chwilach dotrzesz do kościoła. Oczywiście jeśli chcesz możesz po drodze się zatrzymywać i rozmawiać z zamieszkującymi wioskę ludźmi. Wejdź do kościoła. Załączy się scenka. Po kilku chwilach pojawi się Carius, który każe Ci poczekać Ryudo w zajazdzie (Inn). Wyjdź więc na zewnątrz i udaj się we wskazane miejsce. Wybierz pierwszą opcję dialogową (The Priest told me to wait here...).

Oczywiście jeśli chcesz możesz zgrać stan gry bądź też zregenerować siły (Recover). Po chwili (tzn. wybraniu pierwszej opcji dialogowej :-)) zjawi się Carius, który omówi Twoje zadanie. Będziesz musiał eskortować Elenę do miejsca oznaczonego jako Garmia Tower żeby mogła odprawić tam ceremonię. Carius zaprosi Cię do kościoła, gdy tylko będziesz gotowy na podjęcie się tego zadania. Nie ma sensu się tu więcej włościć, czym prędzej udaj się tam. Po krótkiej acz burzliwej rozmowie

Elena wyruszy z Ryudo do wieży (Uwaga! Nie jest ona oficjalnie w drużynie tak więc nie będzie brała udziału w walkach!). Zgraj sobie jeszcze stan gry w zajeździe i skieruj się do miejsca, z którego przyszedłeś.

Załączy się ekran mapy świata. Jako cel podróży wybierz The Black Forest (tzn. musisz go wybrać, bo innej opcji nie ma :-))

Lokacja 3: Black Forest

Ważniejsze fakty: nic konkretnego

Jest to typowe „zapotworzone” miejsce, które zna się z niemal każdego cRPG-a. Twój cel to dostanie się na drugi koniec lasu. Po drodze stoczysz kilka ciekawych walk, zbierzesz też trochę nowych przedmiotów. A więc do dzieła. Ruszaj prosto. Zbierz zioła. Wkrótce wpadniesz na pierwszych przeciwników.

NOWA WALKA

Przeciwnik: Dodo

Ataki specjalne: żadne

Jak go pokonać: Ponownie nie korzystaj z ciosów specjalnych. Zwykłe Combosy w zupełności wystarczają. Spożytkuj wiedzę zdobytą z tutoriala w Carbo Village, blokuj jego ataki stosując Criticale (gdy jego punkty inicjatywy znajdują się pomiędzy COM a ACT). Jeśli to konieczne lecz się przy użyciu zakupionych w wiosce ziół. Uwaga! Dodo występują przeważnie w parach.

Oto w jakiej kolejności powinieneś je atakować:

1. Ten, któremu możesz zablokować cios przy użyciu Criticala
2. Ten, któremu możesz skontrować (zaatakujesz go tuż przed wyprowadzeniem jego ataku)
3. Ten, któremu w większym stopniu naładował się pasek inicjatywy

Ilość doświadczenia za pokonanie: 12

Ruszaj dalej. Po chwili przeniesiony zostaniesz do Black Forest 2. Biegnij prosto. Na rozstaju dróg wybierz dowolną odnogę. Miej jednak na uwadze to, że na każdej z tych drózek znajdziesz coś ciekawego. W przypadku lewej jest to złoto (50 sztuk) a prawej **Myriad Power Nut**. Zabierz je i kieruj się na północ.

Ponownie znajdziesz się na mapie świata. Skieruj się do Garmia Tower.

Lokacja 4: Garmia Tower

Ważniejsze fakty: Ryudo postanawia wejść do wieży i zbadać jak wypadła ceremonia



Biegnijcie na północ. Po chwili Elena spotka się z resztą sióstr. Kilka krótkich scenek (m.in. dziwne wrzaski dobiegające z wnętrza wieży :-)) i możesz wkroczyć do akcji. Skieruj się w stronę frontowej bramy i wejdź do środka wieży. Zanim w ogóle ruszysz dalej podbiegnij do savepointu i zapisz stan gry. Będziesz musiał przebić się przez dobrze już znane pajęczki (Mottled Spider). Pamiętaj o tym co mówiłem przy pierwszej walce – nie warto jest marnować na nie posiadane Special Points (chyba, że chcesz co chwilę wracać się do savepointu :-)).

Oprócz pajęczków powinieneś tu znaleźć trzy przedmioty:

- Wound Salve
- Hand Grenade
- Wind Charm (w skrzyni)

Wszystkie są oczywiście bronione przez pajęczki. Zabij je, co prawda doświadczenie, które się na nich zdobywa jest znikome, ale lepsze to niż nic. Zanim ruszysz dalej zapisz sobie jeszcze stan gry.



Skieruj się w stronę schodów prowadzących na drugi poziom wieży. Poza 50 sztukami złota (sakiewka) nie znajdziesz tu jednak nic ciekawego.



Wbiegnij więc na poziom trzeci. Jest on już znacznie bardziej rozbudowany, wpadniesz tu też na nowy rodzaj przeciwników.