



# **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](http://www.gry-online.pl)

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

[Kup książkę](#)

## SPIS TREŚCI

|                                                                  |            |
|------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Wstęp</b>                                                     | <b>4</b>   |
| <b>Objaśnienia</b>                                               | <b>5</b>   |
| <b>Prolog</b>                                                    | <b>6</b>   |
| Fort Nalbina                                                     | 6          |
| <b>Część I</b>                                                   | <b>9</b>   |
| 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         |
| <b>Część II</b>                                                  | <b>56</b>  |
| 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        |
| <b>Część III</b>                                                 | <b>106</b> |
| 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        |
| <b>Epilog</b>                                                    | <b>138</b> |
| Sky Fortress Bahamut                                             | 139        |
| <b>Licencje i rozwój postaci</b>                                 | <b>143</b> |
| Umiejętności Pasywne:                                            | 145        |
| Techniki                                                         | 148        |
| Magia                                                            | 151        |
| Akcesoria                                                        | 153        |
| Zbroje i tarcze                                                  | 155        |
| Sztylety, pistolety, halabardy, kusze, granatniki, miecze ninja: | 158        |
| Laski, „Draği”, 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 |
| Bossowie 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 |
| Tylina 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](http://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 zniecacka.

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 Rekxa. 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 wyskoczą kolejne trzy przeciwniki, jednakże nie stanowią one poważnego zagrożenia. Wbiegasz po schodach i wchodzisz do fortecy. Tu czekają Cię ciągłe 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 skróć w lewo i w pierwszą drogę w prawo.

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