



Final Fantasy XV

PORADNIK DO GRY

Nieoficjalny polski poradnik GRYOnline.pl do gry

Final Fantasy XV

autor: Grzegorz Misztal, Jakub Bugielski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

ISBN 978-83-8112-354-9

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

Spis treści

Wprowadzenie	4
Porady ogólne	5
Sterowanie	10
FAQ - Często zadawane pytania	12
Summon - jak wezwać astralnych?	12
Szybkie i skuteczne zdobywanie EXP	15
Szybkie zdobywanie AP	21
Jak włączyć Wait Mode?	23
Jak użyć umiejętności Libra?	25
Nieskończona Stamina	27
Jak odblokować jazdę na Chocobo?	29
Rozwój Chocobo	37
Jak odblokować wyścigi chocobo?	40
Wszystkie Moogle Charm +20 % EXP	43
Jak odblokować Stacked Ham Sandwich (+50% EXP)?	51
Opcjonalne krypty Royal Arms	56
Odblokowanie muzyki z innych gier	58
Koloseum - walki potworów	61
Mini-gra Justice Monster Five	63
Czym jest New Game+?	74
Walka	75
Informacje ogólne Walka	75
Atak Walka	81
Magia (Elemancy)	85
Podstawy Magia (Elemancy)	85
Pozyskiwanie surowców i tworzenie czarów Magia (Elemancy)	88
Katalizatory Magia (Elemancy)	98
Katalizatory - efekty Dual, Tri, Quad i Quintcast	99
Katalizatory - efekty Venomcast, Cursecast i Stopcast	104
Katalizatory - efekty Healcast, Freecast i Expericast	106
Katalizatory - efekty Killcast, Powercast, Maxicast, Blastcast i Failcast	109
Katalizatory - brak dodatkowego efektu magicznego	111
Umiejętności specjalne bohaterów	114
Łowienie ryb - informacje ogólne	114
Sprzęt do wędkowania	122
Miejsca do łowienia i ryby	129
Gotowanie, składniki i przepisy	134
Umiejętność survival	150
Umiejętność fotografii	153
Zadania główne	155
Chapter 1 - Departure	155
Chapter 2 - No Turning Back	166
Chapter 3 - The Open World	172
Chapter 4 - Living Legend	179
Chapter 5 - Dark Clouds	185
Chapter 6 - A Way Forward	192
Chapter 7 - Party of Three	199
Chapter 8 - Seaworthy	205
Chapter 9 - Callings	207
Chapter 10 - The Heart of a King	216
Chapter 11 - In the Dark	224
Chapter 12 - End of Days	227
Chapter 13 - Redemption	233
Chapter 14 - Homecoming	258

Zadania poboczne	277
Polowania	277
Informacje ogólne	277
Rangi i nagrody z nimi związane	278
Spis wszystkich polowań w grze	279
Adamantoise	288
Ulepszenia samochodu, zadania Cindy i airship	290
Nieśmiertelniki dla Dave'a	294
Zadania Dino	298
Składniki dla Takki	302
Sania - zbieranie próbek fauny i flory	306
Navyth - łowienie ryb	310
Zadania fotograficzne dla Vyv	314
Zadania dla kupców w Lestallum	318
Ratowanie chocobo dla Wiza	322
Zadania od Holly	326
Pozostałe zadania	329
Misje ratunkowe	334
Zepsute auta	340
Scraps of Mystery	347
Pamiątkowe zdjęcia	353
Cid - Ulepszenia broni	358
Tours	361
Randolph i legendarne bronie	372
Opcjonalne podziemia i lokacje	378
Daurell Caverns	378
Rock of Ravatogh	387
Malmalam Thicket	399
Myrlwood Forest	407
Balouve Mines	414
Crestholm Channels	422
Costlemark Tower	431
Pitioss Ruins	446
End content w Final Fantasy XV - Menace Beneath Lucis	447
Informacje ogólne i odblokowanie	447
Dungeon A Menace Sleeps in Keycatrich	452
A Menace Sleeps in the Grotto	456
A Menace Sleeps in Fociaugh	461
A Menace Sleeps in Daurell	465
A Menace Sleeps in Balouve	471
A Menace Sleeps in Steyliff	475
A Menace Sleeps in Crestholm	481
A Menace Sleeps in Costlemark	487

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 GRYOnline.pl.

www.gry-online.pl

Wprowadzenie

Nieoficjalny poradnik do gry *Final Fantasy XV* zawiera wszystkie potrzebne informacje, by **ukończyć grę w 100 procentach**. W początkowych rozdziałach, zamieszczone zostały podstawowe informacje na temat rozgrywki. Zapoznasz się tutaj z opisem interfejsu, sterowania i podstawowych mechanizmów gry. Przeczytasz również cenne porady i podpowiedzi, które ułatwią Ci rozgrywkę.

Kolejne rozdziały przedstawiają **opis głównego wątku fabularnego**, z szczegółowo opisanymi trudniejszymi momentami rozgrywki, potyczkami z bossami i łamigłówkami. Dokładnie ilustrowany poradnik, krok po kroku przeprowadzi Cię przez historię w grze.

W poradniku znajdziesz również dokładny opis **wszystkich misji pobocznych i opcjonalnych wyzwań**, które na Ciebie czekają w grze. Przygotowany został opis wszystkich sekretów, nagród, przedmiotów do kolekcjonowania i osiągnięć do odblokowania. Poradnik ten również odkryje przed Tobą tajniki łowienia ryb, gotowania i fotografii w *Final Fantasy XV*. Nie zabrakło ogólnych porad dotyczących **szybkiego zdobywania punktów doświadczenia** czy skutecznego korzystania z umiejętności *Libra*.

Final Fantasy XV stanowi kolejną odsłonę bestsellerowej marki. Gracze kierują poczynaniami księcia Noctisa Lucisa Caeluma, który próbuje obronić rodzime miasto-państwo Lucis przed agresją ze strony Imperium Niflheim. W konfrontacji z przeciwnikami bohater może posługiwać się magią, specjalnymi umiejętnościami, a także bogatym asortymentem magicznych mieczy. Rozgrywka prezentowana jest z perspektywy trzeciej osoby (TPP), a walka oraz eksploracja dużych, otwartych lokacji odbywają się w czasie rzeczywistym.

Grzegorz Misztal, Jakub Bugielski (www.gry-online.pl)

Porady ogólne

Final Fantasy XV posiada kilkunastominutowy samouczek, który wprowadza gracza i wyjaśnia najbardziej podstawowe mechanizmy rozgrywki, jednak ma jedną wadę - robi to w sposób pobieżny, często nie wyczerpując tematu, czy pomijając zupełnie niektóre aspekty. W tym rozdziale znajdziesz szereg porad, które znacząco ułatwią ci rozgrywkę. Szczegółowe wyjaśnienie poszczególnych mechanizmów rozgrywki znajdziesz w dedykowanych rozdziałach.

- Podstawy
- Eksploracja
- Walka
- Magia
- Wyposażenie

Podstawy

1. Nie pomijaj samouczka! W momencie rozpoczynania rozgrywki będziesz mieć możliwość rozegrania kilku etapów treningowych. Warto je rozegrać, gdyż wyjaśniają najważniejsze mechanizmy rozgrywki i pozwalają poznać nowy system walki.

2. Spożywanie posiłków jest bardzo ważne. Nie ma w grze co prawda żadnego wskaźnika głodu, jednak zjedzony posiłek wzmacnia całą twoją drużynę, oferując różnorakie premie. Zyskać można potężny bonus do punktów zdrowia, zadawanych obrażeń, czy nawet zdobywanego doświadczenia. Posiłki jeść można tak w restauracjach, jak i podczas nocowania "w dziczy".

3. Sen jest kolejnym bardzo ważnym elementem. Jest to jedyna metoda na to, by wykorzystać zmagazynowane punkty doświadczenia by zwiększyć poziom twoich postaci. Spać można pod namiotem, a także w miastach. Druga metoda jest płatna, jednak oferuje premię do punktów doświadczenia, mnożąc je. Jeśli udało ci się odłożyć sporo punktów doświadczenia, warto zainwestować przynajmniej w premię rzędu 1.5x.

4. Pamiętaj, iż prócz zadań głównych związanych z wątkiem fabularnym w grze dostępnych jest cała masa dodatkowych aktywności. Zadania poboczne czy polowania na potwory pozwolą zdobyć ci olbrzymie ilości punktów doświadczenia i unikalnych przedmiotów. Pełen opis zadań pobocznych i polować znajdziesz w oddzielnych rozdziałach tego poradnika.

5. Nie samą walką człowiek żyje. W grze, prócz walki i eksploracji, czas można spędzać także na łowieniu ryb. Łowiska oznaczone są na mapie specjalną ikonką, a sama czynność łowienia da chwilę wytchnienia, a także pozwoli zyskać składniki do gotowania, jak i unikalne skarby, które można potem spieniężyć.

6. Warto odpowiednio wydawać punkty AP służące do rozwoju postaci. O ile można wykorzystywać je w dowolny sposób, o tyle warto zainteresować się kilkoma zdolnościami już na wczesnym etapie. Są to przede wszystkim Roadrunning i Chocobump - pierwsza da ci dodatkowe punkty AP za dłuższe przejażdżki Regalią, druga za to samo, tyle, że na grzbiecie Chocobo. Wskazówki odnośnie sugerowanego rozwoju postaci znajdziesz w oddzielnym rozdziale tego poradnika.

7. Nie sprzedawaj wszystkich przedmiotów! Większość rzeczy można bez wahania spieniężyć, jednak warto też trzymać część z nich. Nie dość, iż niektóre z nich można wykorzystać do wzmacniania zaklęć (więcej w rozdziale o magii), to dodatkowo niektóre przydają się do ulepszania ekwipunku, a także do wymiany na inne dobra. Wszystkie "unikalne" przedmioty zostaną opisane w oddzielnym rozdziale poradnika.

8. Staraj się wchodzić w interakcję ze wszystkim, z czym da się wejść w interakcję. Mogą to być książki, nagrania czy transmisje radiowe. Dzięki temu poznasz lepiej historię świata, dowiesz się kilku ciekawostek, a niektóre informacje mogą mieć także wymierne korzyści - na przykład odblokowując nową potrawę do gotowania.

9. Zapisuj grę ręcznie! W grze jest, co prawda, mechanizm auto zapisu, jednak nie warto polegać wyłącznie na nim. Często może się okazać, iż po śmierci czeka cię kilkadziesiąt minut spaceru i przedzierania się przez przeciwników, by wrócić do miejsca zgonu.

Eksploracja

1. Podróżowanie i eksploracja odbywa się tak na nogach, jak i przy pomocy środka transportu.

O ile możliwość szybkiej podróży przy pomocy Regalii jest z pewnością kusząca, warto w miarę możliwości przemieszczać się na piechotę. W ten sposób nie ominą cię ukryte w grze skarby, grupy przeciwników, czy złoża, z których pozyskać można materiały rzemieślnicze.

2. Przemieszczając się przy pomocy Regalii masz możliwość szybkiej podróży - kosztuje to niewielką sumkę gil, jednak automatycznie przenosi cię do wskazanego miejsca. Jeśli nie zależy ci nadmiernie na czasie, warto przemaszerować wymagany dystans - po drodze znaleźć możesz wcześniej nieodkryty skarb, czy unikalnego przeciwnika. Jest to też warte z innego powodu - można doświadczyć zabawnych i tych bardziej poważnych interakcji między bohaterami.

3. Podczas dłuższych podróży Regalią warto wykorzystać możliwość dokonania zakupów bez wysiadania z auta - w ten sposób da się uzupełnić zapasy nawet wtedy, gdy przed wyruszeniem w trasę się o tym zapomniało.

4. Pamiętaj, iż gra korzysta z systemu dnia i nocy. Większość rozgrywki, a więc wykonywanie zadań, polowania i przemieszczanie się dzieje się w ciągu dnia - czynności te są także łatwiejsze ze względu na dobrą widoczność. W późnych godzinach wieczornych zapada jednak mrok, a na mapie pojawiają się potężni przeciwnicy - przez pierwsze kilka godzin rozgrywki warto ich unikać i "przesypiać" noc.

5. Gdy odwiedzasz nowe miasto, warto wybrać się do miejsca, w którym możesz się pożywić - oznaczony specyficzną ikonką sztućców na mapie. Oprócz jedzenia znaleźć tam możesz opcję "pogadania" (talk). Po aktywowaniu jej na mapie (w obrębie danego miasta) oznaczone zostaną wszystkie ważne lokacje - miejsca z ukrytymi skarbami i złożami, miejsca parkingowe.

Walka

1. Każda wygrana przez twoją drużynę walka jest oceniana. Otrzymujesz rangę za Time, Finesse i Offense. Są to odpowiednio długość walki (im szybciej wybierzesz wrogów, tym ranga wyższa), poziom "efekciarstwa" (korzystając z bardziej wyszukanych i różnorodnych ataków zwiększysz końcową ocenę) i obrona - ostatnia wzrasta, gdy umiejętnie korzystasz z bloku i uda ci się sparować kilka ataków wrogów. Więcej na ten temat w rozdziale poświęconym walce.

2. Do wyboru są dwa sposoby prowadzenia walki - active i wait. W pierwszym trybie walka trwa cały czas, w drugim zaś akcja zatrzymuje się, gdy twoja postać przestanie się poruszać. W trybie wait możesz spokojnie zaplanować kolejny ruch i monitorować pole walki. Więcej na ten temat znajdziesz w rozdziale poświęconym walce.

3. Tryb wait ma jeszcze jedną ważną cechę - pozwala Noctisowi korzystać ze zdolności Libra. Owa zdolność to po prostu badanie przeciwników. Wystarczy przestać się poruszać by gra się zatrzymała, a następnie przytrzymać przycisk R1 / RB (PS4/Xone). Po kilku sekundach na ekranie wyświetlona zostanie informacja o przeciwniku, przede wszystkim bronie / zaklęcia, na które jest wrażliwy. Warto korzystać z tej zdolności za każdym razem, gdy spotkasz nowego wroga.

4. Pamiętaj, iż każda z broni czy zaklęcie przydaje się na inny rodzaj wroga, zadając dodatkowe, (jeśli wróg jest na daną broń słaby) bądź zmniejszone, (gdy jest odporny) obrażenia. Niektórzy przeciwnicy będą otrzymywać dodatkowe obrażenia od zaklęcia ognia, inni z kolei od ataków sztyletami, będąc przy tym odpornymi na pozostałe.

5. Przed przystąpieniem do walki warto ocenić swojego przeciwnika (bądź ich grupę). Jeśli wrogowie są o kilka poziomów wyżej od twojej drużyny, walka z nimi może być trudna (a czasami niemożliwa) lub po prostu będzie trwać zbyt długo, by się to opłacało.

6. Na część wrogów można się bardzo łatwo przyciąć. Przed rozpoczęciem starcia na ekranie pojawi się czerwony pasek, który przedstawia "poziom wykrycia". Wrogowie z początku są kompletnie nieświadomi twojej obecności - możesz to wykorzystać, by, na przykład, rzucić na zbitą w kupkę grupę wrogów potężne zaklęcie, które odbierze im sporą część punktów zdrowia.

7. Pamiętaj, by korzystać ze zdolności współtowarzyszy. By to zrobić, wystarczy przytrzymać przycisk L1/LB (PS4/Xone), a następnie wybierz interesującą cię zdolność za pomocą "krzyżaka" na padzie. Ze zdolności nie można korzystać jednak cały czas - potrzebują one czasu na odnowienie się, a także kosztują jeden (lub więcej) segment paska postępu, który widoczny jest w lewym rogu ekranu.

8. Nie zapomnij też, iż w momencie, gdy twój współtowarzysz trafi wroga jedną ze swoich zdolności, na ekranie pojawi się informacja o możliwości "przyłączenia się" do ataku. Jeśli uda ci się wcisnąć wskazany na ekranie przycisk w odpowiednim momencie, główny bohater zaatakuje wroga, często zadając olbrzymie obrażenia.

9. Eksperymentuj z różnymi zdolnościami twoich współtowarzyszy. Oferują one różne efekty i przydają się w walce z innymi typami przeciwników - niektóre doskonale sprawdzą się w walce z pojedynczym i potężnym wrogiem, inne będą doskonałe przeciwko grupie słabych przeciwników.

10. Nie zapominaj o zdolności specjalnej Noctisa, Warp. Pozwala ona bohaterowi teleportować się na krótkie dystanse, tak do wskazanego miejsca, a także by zaatakować wroga i zadać dość pokaźne obrażenia - im dłuższy dystans, tym większe obrażenia. Dzięki tej zdolności możesz także podczepić się bądź wskoczyć na wzniesienie (przytrzymując klawisz) - będziesz bezpieczny przed większością wrogich ataków, a także natychmiastowo zregenerujesz punkty MP.