

The Last Remnant

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny polski poradnik GRY-OnLine do gry

The Last Remnant

autor: Mikołaj „Mikas” Królewski

GRYOnline.pl

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

www.gry-online.pl

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

[Kup książkę](#)

Spis treści

Wstęp	3
Mechanika gry	4
Rozwój postaci i lista umiejętności	6
Opis przejścia	23
Miejsca nie objęte fabułą	41
Misje poboczne	42
Zadania w gildiach	53

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



W s t ę p

The Last Remnant, najnowsze dziecko firmy Square Enix, to jRPG naprawdę ogromnych rozmiarów. Główny scenariusz jest stosunkowo krótki, jednak wykonując wszystkie questy, badając miejsca nie objęte podstawowym wątkiem fabularnym, możemy przy nim spędzić 80–90 godzin. Poradnik ten opisuje dokładnie mechanikę gry, misje poboczne oraz zadania w gildiach. Oddzielny rozdział, poświęciłem rozwojowi i umiejętnościom postaci.

Mikołaj „Mikas” Królewski

Mechanika gry

Rekrutacja ludzi oraz tworzenie jednostek

Pod względem walki, *The Last Remnant* jest grą znacznie bardziej złożoną niż typowe JRPG. Podstawową różnicą, jest fakt dowodzenia jednostkami, złożonymi z kilku żołnierzy (w tym liderów), a nie poszczególnymi postaciami, tak jak w innych pozycjach tego typu. Recruitment Office jest niewyczerpanym źródłem świeżych i gotowych do walki żołnierzy. Posiadają oni kilka atrybutów oraz jedną specjalną umiejętność (później otrzyma jeszcze jedną), którą warto się kierować przy dobieraniu ich. Rozbudowujemy ją o nowe właściwości, podczas kolejnych starć. Naszymi najlepszymi wojownikami są liderzy, których umiejętności, siła oraz posiadane HP jest znacznie większe. Bez nich nie stworzymy żadnej jednostki, gdyż musi być ona dowodzona przez minimum jednego generała. Nasz bohater – Rush musi być w jednej z nich! Na początku gry, możemy kontrolować tylko 3 bohaterów (wszyscy są generałami) i 2 jednostki. W trakcie gry limit urośnie do 5 oddziałów i 18 żołnierzy (w tym 6 generałów).

System walki

Starcia w *The Last Remnant*, stanowią około 90% gry. Prowadzimy je wydając komendy liderom poszczególnych jednostek i nie wybieramy czynności, jaką ma wykonać w danej chwili postać. Generałowie prowadzą nasze oddziały do bitwy, a my możemy jedynie przyglądać się arenie działań. Trzymamy jednak palce nad przyciskami, gdyż w każdej chwili nasza postać, może wykonać tzw. Critical Trigger, zabierający większe obrażenia i wyprzedzający atak przeciwnika, wymagający wykonania prostego Qucik Time Event. Lista komend, pojawia się z prawej strony ekranu, przed rozpoczęciem każdej z tur, na które składa się starcie. Polecenia te, sprowadzają się najczęściej do ataku lub leczenia, ale określają też dystans oraz zasięg każdego z działań. Z tym drugim wiąże się kilka pojęć, które warto sobie przyswoić i przede wszystkim poznać ich „właściwości”.

- **Deadlock**: czołowy atak na przeciwnika. Bardzo skuteczny, ale i bardzo groźny dla używających go. Generalnie unikamy go zwłaszcza w starciach z bossami i używamy w sytuacjach, w których musimy lub wtedy, gdy zostanie nam jeden przeciwnik.
- **Raidlock**: czołowy atak na przeciwnika, wykonywany z odległości. Jedna jednostka będzie starać się pozostać w miejscu, a druga spróbuje wykonać **Deadlock**. Jej ataki będą trochę mocniejsze. Odpowiedzialne za tę akcję komendy to: **Get Your HP Up**, **Stay On Your Toes**, **Heal The Others**.
- **Multi-Deadlock**: Jest to frontalny atak na trzy, cztery jednostki jednocześnie. Mocniejsi przeciwnicy i bossowie bardzo często korzystają z tej umiejętności. Prowadzi ona do bardzo szybkiego Game Over, chyba że za wszelką cenę, będziemy unikać korzystania z opcji **Deadlock**. W przypadku szefów, częstym następstwem **Multi-Deadlock**, jest **AoE** (Area of Effect) - atak który zmiata od razu, wszystkie jednostki.
- **Flank Attack**: Oznacza oflankowanie przeciwnika. By je wykonać, jedna jednostka musi atakować frontalnie (**Deadlock**). Bossów, otoczyć możemy tylko wtedy, gdy trzy jednostki są z nim w czołowym starciu. Komendy, odpowiedzialne za tę akcję to: **Wait for a chance**, **Strike from the Sides**. Zaatakowany w ten sposób przeciwnik, otrzymuje większe obrażenia i nie ma możliwości skontrowania w danej turze.
- **Rear Assault**: po wykonaniu **Flank Attack**, trzecia jednostka może wykonać tzw. **Rear Assault**, który atakuje przeciwnika od tyłu i powoduje ogromne straty jego HP. Odpowiedzialna za to komenda to **Strike them from behind**.
- **Massive Strike**: najgroźniejszy rodzaj ataku. Jest on możliwy do wykonania, po wykonaniu ataku typu **Deadlock**, **Flank Attack**, **Rear Assault**. Wolna jednostka, wykona wtedy **Massive Strike**. Zadaje on ogromne straty i zwykle kończy się śmiercią przeciwnika. Musimy mieć jednak odpowiednią ilość jednostek i nie możemy skorzystać z opcji **Multi-Deadlock**.

Opcje specjalne

Podczas niektórych walk, otrzymujemy możliwość wykonania specjalnych czynności, związanych najczęściej z przywołaniem summona lub zadaniem specjalnego ataku. Komenda, która jest za to odpowiedzialna, jest zaznaczona złotym kolorem.

Morale jednostek

Ważnym elementem systemu walki jest morale każdej z jednostek. Jeśli zaczniesz upadać, najczęściej na skutek doznawanych obrażeń, siła naszych ataków/obrony będzie spadać, a nasi żołnierze zaczną nie trafiać do celu. W przypadku gdy będzie wysokie, zyskamy dodatkowe możliwości ataku w danej turze. Wizualnym znacznikiem stanu psychicznego naszych walczących, jest pasek, widoczny na górze ekranu.

Zdobywanie doświadczenia

Teoretycznie w *The Last Remnant* nie zdobywamy leveli. Zwróćmy jednak uwagę na listę statystyk i umiejętności, ukazującą się po każdym starciu. Jest ona wspólna dla wszystkich jednostek. Ilość wykonanych ataków, użytej magii, łączna wielkość zadanych/otrzymanych obrażeń i przede wszystkim ilość pokonanych przeciwników ma wpływ na nasz Battle Rank. Przed starciem z każdym z bossów, powinien być on jak największy. Jego przybliżony poziom, podałem przed każdym starciem z szefem. Nie jest on jednak żadną wyrocznią.

Kustomizacja ekwipunku

Miłym udogodnieniem w *The Last Remnant* jest fakt, że nie musimy dbać o wyposażenie własnych ludzi. Wszystkie przedmioty, zostawione przez pokonanych, zostaną zabrane przez naszych kompanów. Zawsze jednak zapytają nas o to, więc jeśli zależy nam na jakimś itemie, lub zmieni on w jakikolwiek sposób, kierunek rozwoju naszych postaci (np. zmieniając ich umiejętność specjalną), możemy zatrzymać ten proces. Zebrane przedmioty, w połączeniu z rzeczami wykopanymi przez Mr. Diggsa, lub kupionymi w miastach, dają naprawdę imponujące elementy uzbrojenia lub zbroi. „Przepisy” na każde z nich znajdujemy w **treasure chest** lub otrzymujemy jako nagrodę za wykonania misji pobocznych. Przykładowo:

- **Combat Broadsword** (copper ore x2, manticores husk x2, landworm talon x5 + 1280g).
- **Warrior's Broadsword** (gaslin cooper x2, light metal x1, vulture fur x3 + 2880g).
- **Samurai Katana** (weapon recipe 15, steel ore, colossus bone x2 + 10080g).
- **Daimyo Katana** (royotian steel x3, land insecta talon x6, jhana hide x3 +22680g).

Misje poboczne

Misje poboczne są bardzo ważnym punktem gry. Ich wykonywanie jest niezbędne do jej ukończenia. Jeśli je zostawimy i spróbujemy przejść główny scenariusz „na szybko” polegniemy już w połowie pierwszej płyty. Nasi bohaterowie będą po prostu za słabi by sprostać kolejnym przeciwnikom. Ludzi odpowiedzialnych za powierzenie nam misji znajdziemy głównie w pubach. Ci którzy mają dla nas zadanie , mają wpisane „...!”, w czerwonej chmurce nad głową. Jeśli nie możemy znaleźć nikogo to: zatrudniamy tzw. Unique general lub rozmawiamy z barmanem.

Zadania w gildiach

Drugim ważnym elementem gry, nie mającym nic wspólnego z walką, są zadania w gildiach. Wykonujemy je podczas przechodzenia głównego scenariusza, a ich lista znajduje się w trzech miejscach: *Union of the Golden Chalice*, *Sword of Three Realms* i *Ring of the Labirynth*.

R o z w ó j p o s t a c i i l i s t a u m i e j ę t n o ś c i

W *The Last Remnant*, zdobędziemy mnóstwo różnych umiejętności. Częste korzystanie z nich, będzie podnosić poziom każdego ze skilli. Owocuje to podniesieniem mocy, a czasem daje dodatkowe możliwości. Oddziałuje to więc w różny sposób na rozgrywkę. Poniżej zamieściłem listę wszystkich umiejętności fizycznych, psychicznych oraz specjalnych wraz z ich najważniejszymi cechami.

Combat Arts

One Handed:

Umiejętność:	Dodatkowa właściwość:	Zasięg ataku:	Poziom podstawowy Koszt AP:	Poziom Nimble/Mighty Koszt AP:	Poziom Swift/Peerless Koszt AP:
Knee Splitter	-	Pojedynczy	3-6	6-12	12-18
Cutting Lunge	-	Pojedynczy	9-15	12-18	21-27
Blue Streak	Thunder Attack	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Double Smash	-	Pojedynczy	27-33	39-45	51-57
Cross Slice (miecz)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Requiem (miecz)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81
Helm Split (katana)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Snowfall (katana)	Frost Attack	Cała plansza	39-45	57-63	75-81
Reverse Delta (topór)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Log Splitter (topór)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81
Crushing Hit (maczuga)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Rock Crusher (maczuga)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81

Power Grip:

Umiejętność:	Dodatkowa właściwość:	Zasięg ataku:	Poziom podstawowy Koszt AP:	Poziom Nimble/Mighty Koszt AP:	Poziom Swift/Peerless Koszt AP:
Smash	-	Pojedynczy	3-6	6-12	12-18
Crossbreak	-	Pojedynczy	9-15	12-18	21-27
Switchback	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Dragon's Flight	-	Pojedynczy	27-33	39-45	51-57
Dragon's Tail (miecz)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Victory Sweep (miecz)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81
Moonset (katana)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Moonshadow (katana)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81
Cyclone (topór)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Rift Cleaver (topór)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81
Hyper Hammer (maczuga)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Dragon's Roar (maczuga)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81

Dual Wield:

Umiejętność:	Dodatkowa właściwość:	Zasięg ataku:	Poziom podstawowy Koszt AP:	Poziom Nimble/Mighty Koszt AP:	Poziom Swift/Peerless Koszt AP:
Devil's Due	-	Pojedynczy	3-6	6-12	12-18
Bladedancer	-	Pojedynczy	9-15	12-18	21-27
Resonance Edge	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Acala's Wrath	-	Pojedynczy	27-33	39-45	51-57
Moulinet (miecz)	-	Pojedynczy	18-24	27-33	39-45
Blood Rage (miecz)	-	Pojedynczy	39-45	57-63	75-81