

GAMER GUIDE

FINAL FANTASY XVI: THE RISING TIDE EDITION



the need to know you didn't know you needed

CZYM JEST?



Final Fantasy XVI: The Rising Tide to drugi i ostatni dodatek DLC do 16. głównej części słynnej serii gier Final Fantasy. Wydany w kwietniu 2024 roku na Playstation 5 DLC było wyreżyserowane przez Takeo Kujiraoka, znanego ze swojej pracy nad grą Final Fantasy XIII.

FINAL FANTASY XVI THE RISING TIDE

DLC odpowiada na nurtujące pytania dotyczące Lewiatana Zagubionego, wprowadzając do gry nowy obszar, zadanie główne i zadania poboczne. Wraz z Lewiatanem jako nowym Eikonem, DLC oferuje Clive'owi nowe umiejętności, nowy rozległy region do eksploracji i wymagający tryb gry końcowej. Dodatkowo wypuszczono łatkę zapewniającą nowe funkcje i poprawiającą jakość życia.

PODSTAWY GRY

Akcja nowego dodatku DLC rozgrywa się przed zakończeniem Final Fantasy XVI i rozpoczyna się od nieoznakowanego listu przybywającego do kryjówki z prośbą o uratowanie Dominanta Lewiatana, dawno zaginionego Eikona Wody. Clive i jego towarzysze wyruszają do ukrytej krainy Mysidia, odkrywając tragiczną historię zapomnianego ludu.

Mechanika



Tryby

Po ukończeniu głównego wątku fabularnego The Rising Tide gracze odblokowują Bramę Kairos, nowy tryb oferujący jedno z najtrudniejszych bitew w grze. W tym trybie gracze muszą kolejno przejść 20 poziomów.

Gracze zmierzają się z falami wrogów, zdobywając nagrody za pierwsze i kolejne zdobycie każdego Kręgu. W Kręgach napotkasz się zarówno na naziemnych jak i powietrznych wrogów, a co pięć poziomów będziesz się musiał zmierzyć z bossem, z cięższym bossem czekającym na Kręgu dwudziestym. W tym trybie roguelike Zablokowane są poziomy postaci i sprzęt, co ma zapewnić graczom uczciwe wyzwanie. Mikstury również nie są dozwolone, ale Torgal zapewnia leczenie podczas walk, a gracze odzyskują część HP pomiędzy Kręgami, co wymaga starannego zarządzania swoim zdrowiem.

Przed każdym Kręgiem w Bramie Kairos gracze mogą się przygotować, kupując Wzmocnienia (Enhancements) i Łaski (Boons) oraz dostosowując swoje Umiejętności. Gracze zdobywają punkty po zdobyciu każdego kręgu, co pozwala im na zakup ulepszeń i zwiększenie swojej efektywności bojowej.

- Wzmocnienia (Enhancements): Trwałe ulepszenia, takie jak zwiększone HP i obrażenia od ataku oraz zwiększone obrażenia Umiejętności Eikon, które utrzymują się w Kręgach, ale resetują się po śmierci lub wyjściu.
- Łaski (Boons): Tymczasowe ulepszenia, takie jak poprawiona regeneracja zdrowia i zwiększone punkty, zmniejszające trudność walk.

Chociaż poziom i wyposażenie gracza są zablokowane, jego Zdolności Eikoniczne nie są. Gracze mogą wybrać dowolne 3 Eikony wraz ze zdolnościami.





Walka

Final Fantasy XVI odchodzi od tradycyjnej walki turowej charakterystycznej dla tej serii, przyjmując format RPG prawdziwej akcji, który zapewnia ciągłe, szybkie starcia bojowe. W przeciwieństwie do poprzednich gier, w których gracze zazwyczaj kontrolują wielu członków drużyny, gracze mają kontrolę tylko nad głównym bohaterem, Clive'em Rosfieldem. Gra spotkała się z krytyką ze względu na trudność walki, co doprowadziło do dodania w tym DLC bardzo trudnych walk z bossami.

W walce z Lewiatanem Clive przekształca się w Ifrita, eliminując potrzebę wybierania umiejętności Eikona. Walka składa się z 4 faz, a ataki Lewiatana stają się coraz bardziej złożone. Niezbędne są precyzyjne uniki i podstawowe ataki kombinowane. Aby pokonać Chronometrażystę, gracze muszą pokonać 3 coraz trudniejsze fazy bitwy. Tak jak poprzednio, Clive przekształca się w Ifrita. Sędzia Czasu, odziany w czarną zbroję rycerską, posługuje się różnymi rodzajami broni, takimi jak miecz, młot i włócznia, co czyni go wszechstronnym przeciwnikiem zarówno w walce na bliski, jak i na daleki dystans. We wszystkich fazach gracze muszą ostrożnie zarządzać używaniem mikstur, korzystać z Przełamania Limitu, aby uzupełniać zdrowie i zmniejszać wskaźnik ogłuszenia, aby zapobiec atakom Timekeepera.

Nowe DLC wprowadza nowe rodzaje wrogów, którzy rzucają wyzwanie graczom. Znajomi wrogowie, tacy jak Tonberries, powracają, ale z groźniejszym i bardziej złowrogim wyglądem. Gracze zmierzają się także z królem Tonberry, potężnym olbrzymem dzierżącym potężny miecz. Do nowych typów wrogów z którymi można się zmierzyć wliczają się także Wilki Północy, Wiry i Pułapki Podstępnych Wilków.



Eikon

Eikony to potężne istoty znane w poprzednich grach jako Przyzwania. Budzą się w Dominantach i zapewniają ogromną moc za odpowiednią cenę. Historia Clive'a Rosfieldda kręci się wokół tych Eikonów i ich zdolności. W DLC The Rising Tide Clive będzie mógł odblokować dwóch nowych.

Lewiatan

Zdolności:

- Potop: Jedna z pierwszych umiejętności Eikona odblokowanych wraz z Lewiatanem. Potop działa jak karabin maszynowy, zadając średnie obrażenia, ale doskonale radząc sobie z ogłuszaniem wrogów.
- Łza Otchłani: Ta dwuetapowa umiejętność ładuje się, a następnie uwalnia zaporę wody celującą w pobliskich wrogów. Uderzenie może ogłuszyć mniejszych.
- Cross Swell: Głównie zastosowanie tego ataku to gromadzenie rozproszonych wrogów w linii w celu zwiększenia skuteczności dalszych ataków. Ostatni wybuch w centrum zadaje znaczne obrażenia. Ma krótki czas odnowienia, dzięki czemu można go użyć wielokrotnie w krótkich odstępach czasu.
- Tsunami: Największa umiejętność Lewiatana, Tsunami, ma duży zasięg, dzięki czemu jest skuteczna przeciwko rozproszonym grupom wroga. Zadaje ogromne obrażenia, wypełnia limit przełamania oraz konsoliduje i odrzuca wrogów. Choć kosztowny w punktach umiejętności, jest bardzo cenny w walkach DLC.

Wyczyn:

- Krzyk Węża: Eikoniczny Wyczyn Lewiatana przekształca lewe ramię Clive'a w węża, zmieniając jego podstawowy atak w shotgun'owy wybuch wody. Tego ataku dystansowego można używać przez dowolny czas, a obrażenia zależą od liczby wybuchów wody uderzających we wroga. Więksi wrogowie otrzymują więcej obrażeń, a szybkie przeładowanie i nieskończona amunicja sprawiają, że idealnie nadaje się do walki z grupami małych wrogów.



Ultima

Zdolności:

- **Prozelityzm:** Wysyła strumień boskiej energii, która zadaje obrażenia wszystkim wrogom na swojej drodze i może zostać użyta w powietrzu. Ta umiejętność jest jedną z pierwszych, jakie Clive otrzymuje, ułatwiając wycelowanie i trafienie wielu wrogów, w tym tych znajdujących się w powietrzu. Dostarcza użyteczny atak dystansowy, podrzuca mniejszych wrogów w celu wykonania kolejnych kombinacji, a także ma duży zasięg i znaczny dystans.
- **Dominium:** Emituje eteryczną falę uderzeniową we wszystkich kierunkach, po której nadciąga 8 magicznych ostrzy, które przebijają niebiosy, zadając znaczne obrażenia rozproszonej grupie wrogów.
- **Głos Boga:** Przywołuje promień czystego eteru z niebios, którego można używać w powietrzu. Clive przekształca się w promień energii, która pozwala mu poruszać się i uderzać wrogów, będąc jednocześnie chronionym przed atakami. Ta umiejętność łapie mniejszych wrogów, ma krótki czas rzucania i może być używana wielokrotnie ze względu na krótki czas odnowienia.
- **Ostateczny Upadek:** Najwyższa umiejętność Ultimy, która przyciąga mniejszych wrogów i przytłacza ich potężną eksplozją eteru. Ta umiejętność ma duży obszar działania, przyciąga wrogów, zadając maksymalne obrażenia i pozostawia ocalałych bliskich śmierci. Ma dłuższy czas odnowienia i czas rzucania, podczas którego Clive jest podatny na ataki.

Wyczyn:

- **Wniebowstąpienie:** Clive wykorzystuje moc Ultimy, zyskując skrzydła oraz zdolność unoszenia się i szybkiego poruszania się po polu bitwy. Zwiększa to jego Unik do Mrugnięcia, zwiększa zasięg i obrażenia jego podstawowych ataków oraz pozwala mu wystrzelić szybką serię kul energii za pomocą przycisku Trójkąt/Y.



Ekwipunek

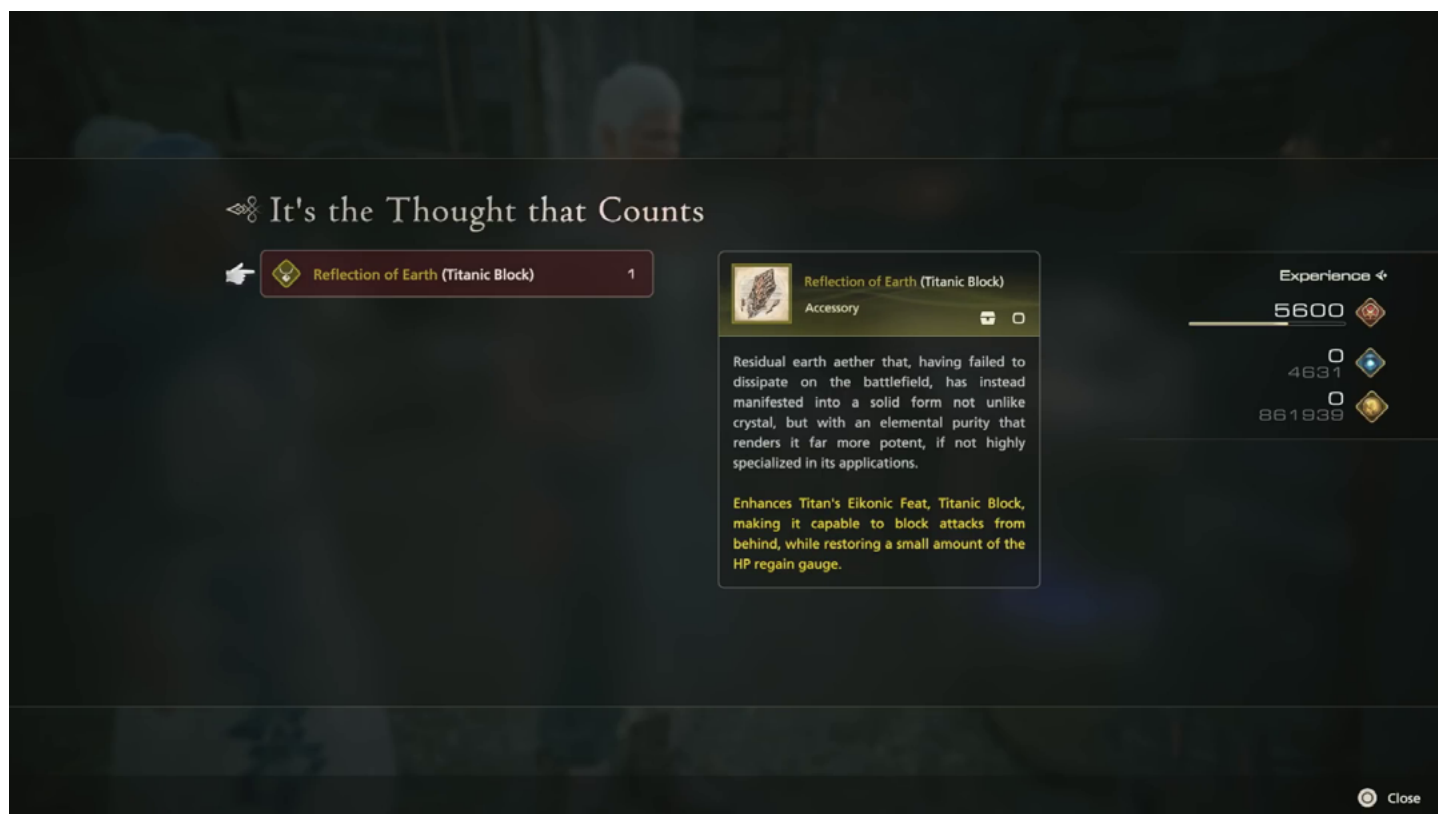
DLC wprowadza nowe elementy wyposażenia dla graczy, w tym 4 bronie, 2 pasy, 2 rodzaje zaręczawia i mnóstwo akcesoriów wzmacniających zdolności Eikoniczne Clive'a.

Broń:

- Curtana: Miecz dostępny w menu Przedmiotów do wykorzystania po zakupie DLC.
- Uderzenie Przypływu: Miecz, który można wytworzyć po odblokowaniu zdolności Eikonicznych Lewiatana.
- Nóż Tonberry: Do wytworzenia po pokonaniu minibossa Master Tonberry.
- Grzech Pierworodny: Wytworzony przy użyciu materiału rzemieślniczego Opportunity zdobytego w trybie Bramy Kairos.

Zbroja:

- Pasek Minwu (Pas): Pas, który można kupić w sklepie Haven po ukończeniu W Pogoni za Wiedzą.
- Pierścień na Ramię Minwu (zaręczawnik): Można go kupić w sklepie Haven po ukończeniu W Pogoni za Wiedzą.
- Pas Eludium (Pas): Wytworzony po ukończeniu głównej historii.
- Eludium Wristlets (Vambrace): Wytworzone po ukończeniu głównego wątku fabularnego The Rising Tide.



Akcesoria

- Odbicie Ognia: Wzmacnia Przesunięcie Feniksa, zwiększając prędkość i dystans.
- Odbicie Wiatru: Wzmacnia Zabójczy Uścisk Garudy poprzez zwiększenie zasięgu i podniesienia.
- Odbicie Błyskawicy: Zwiększa Sprawiedliwość Mrugnięcia Ramuha poprzez dalsze spowolnienie czasu i zwiększenie prędkości namierzania celu.
- Odbicie Ziemi: Wzmacnia Blok Titanica Tytana, umożliwiając blokowanie ataku od tyłu i przywracając HP.
- Odbicie Lodu: Wzmacnia Zimne Uderzenie Shivy, zwiększając czas trwania lodowego śladu i okno wejściowe Wiecznej zmarzliny.
- Odbicie Ciemności: Wzmacnia Ramię Ciemności Odyna, zwiększając obszar działania Zantetsukena i wykonanie regeneracji.
- Wola Wody: Zwiększa obrażenia Potopu o 10%. Zwiększa obrażenia Cross Swell o 8%.
- Łaska Wody: Zwiększa obrażenia Łzy Otchłani o 10%. Zwiększa obrażenia od Tsunami o 7%.
- Cud Węża: Skraca czas odnowienia Potopu o 1,5 sekundy.
- Słowo Węża: Skraca czas odnowienia Cross Swell o 2 sekundy.
- Straż Węża: Skraca czas odnowienia Łzy Otchłani o 2 sekundy.
- Wartość Węża: Skraca czas odnowienia Tsunami o 8 sekund.
- Wola Stwórcy: Zwiększa obrażenia Prozelityzmu o 9%. Zwiększa obrażenia Głosu Boga o 10%.
- Oddech Stwórcy: Skraca czas odnowienia Prozelityzmu o 2,5 sekundy. Skraca czas odnowienia Dominium o 3 sekundy. Skraca czas odnowienia Głosu Boga o 2,7 sekundy. Skraca czas odnowienia Ostatecznego Zagłady o 15 sekund.
- Łaska Stwórcy: Zwiększa obrażenia Dominium o 10%. Zwiększa obrażenia Ostatecznej Zagłady o 8%.



On evening tides.



Środowisko



Królestwa

DLC wprowadza nowy region o nazwie Mysidia. Mieszkańcy Mysidii stworzyli własny Kryształ Matki, który dał początek Eikonowi Lewiatan, zapewniając Mysidii potężną siłę bojową zdolną rywalizowania z innymi królestwami. Mysidia ma bogatą historię, widoczną w jej licznych ruinach, w tym obecnie opanowanym przez Tonberry Aire of Hours. Główną osadą regionu jest Haven, małe miasteczko skupione wokół obszaru cudownie ocalonego przed zniszczeniami Plagi.

PORADY & TRIKI



Bądź przygotowany

W Kairos Gate wybierz swoje zdolności Eikoniczne w oparciu o nadchodzące typy wrogów. W przypadku dużych fal mądrym wyborem są ataki obszarowe, a potężne umiejętności, takie jak Gigaflara, najlepiej sprawdzają się w przypadku pojedynczych wrogów. Wzmocnienia i Łaski, szczególnie te zwiększające obronę lub regenerację HP, są kluczem do dotarcia do końca. Pierwsza połowa Bramy Kairos jest stosunkowo łatwa, ale trudność znacznie wzrasta, co sprawia, że te Wzmocnienia i Łaski są niezbędne.

Dotrzyj do końca

Gracze mogą bezpłatnie wyposażyć się w 4 aktualne akcesoria z menu Łaski. Korzystanie z nich obniża Twój wynik, ale pomagają ukończyć Bramę Kairos i odblokować trofeum Occasio Calva. Lepiej zakończyć z Niższym wynikiem, niż ponieść porażkę pod koniec i zaczynać od nowa.

To maraton, a nie sprint

Walka z Lewiatanem jest długa i podzielona na kilka sekcji. Skoncentruj się na wyczerpaniu paska wytrzymałości, aby uruchomić następny filmik, a nie tylko na pasku zdrowia. Spamuj Kulę Ognia, aby zadawać drobne obrażenia i zlokalizować Lewiatana, który często się ukrywa. Pamiętaj, aby skutecznie używać combos'ów Ifrit, gdy jesteś w zasięgu walki wręcz.



WNIOSEK

DLC Rising Tide do Final Fantasy XVI ma wiele do zaoferowania. Zawiera doskonałe walki, nowe umiejętności Eikoniczne i wciągające zadania poboczne, które leżą oparte na siłach głównej gry. Choć nie przewyższa gry podstawowej, bardzo się do niej zbliża i zapewnia satysfakcjonujące rozszerzenie historii, co czyni ją odpowiednim zakończeniem dla tej części ukochanej sagi Square Enix.