

PRZEWODNIK GRACZA

POKEMON LEGENDS:
ARCEUS EDYCJA



potrzeba wiedzy, którą w sobie odkrywasz



O CO TU CHODZI?



Jeśli jeszcze nie znasz gry *Pokemon*, czas to zmienić! Od chwili wydania pierwszej części (Pocket Monsters Red and Green) w 1996 roku na Game Boy'a te małe, urocze stworzenia powoli stawały się częścią popkultury. Pojawiły się filmy, japońskie kreskówki, rzeczywiste części garderoby i długa lista gier na Nintendo (ponad 120). Być może jest to najszerza franczyza medialna; w marcu 2022 roku gra *Pokemon* była trzecią najlepiej sprzedającą się franczyzą gier wideo – na całym świecie sprzedano ponad 440 milionów sztuk. A jeśli już chcesz wiedzieć, wyprzedziły ją *Super Mario* i *Tetris*.

Pokémon Legends: Arceus został wydany 28 stycznia 2022 r. Jest to ósma odsłona serii, opracowana przez Game Freak i opublikowana przez Nintendo & The *Pokemon* Company. Tytuły RPG stanowią „rdzeń” gier i są wydawane w pokoleniach – każde z nich obejmuje innego *Pokemona*, zróżnicowaną fabułę i unikalne postaci.

W tej pełnej akcji grze RPG podążamy za protagonistą (to znaczy za Tobą), który został wysłany w przeszłość, aby odbyć podróż w regionie Hisui, wzorowanym na rzeczywistej japońskiej wyspie Hokkaido. Podczas wędrówek po rozległych obszarach otwartego świata gry musisz odnaleźć wszystkie *Pokemony*, aby wypełnić pola w naukowym rejestrze zwanym Pokedex.

Bierz plecak, spakuj Pokepiłki i wyruszaj na przygodę!



PODSTAWY

Rozgrywka



Gra zaczyna się podobnie jak pozostałe gry RPG z serii *Pokemon* – jest tam mała wioska, profesor, trzy startowe *Pokemony* do wyboru i cały region do udokumentowania!

Złapiesz je wszystkie, prawda?

Postaci

W grze spotkasz mnóstwo postaci – oto niektóre z nich, najbardziej kluczowe:

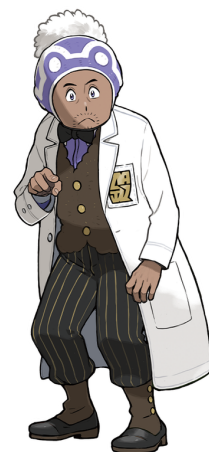


Akari i Re

Gra zaczyna się podobnie jak pozostałe gry RPG z serii *Pokemon* – jest tam mała wioska, profesor, trzy startowe *Pokemony* do wyboru i cały region do udokumentowania! Złapiesz je wszystkie, prawda?

Profesor Laventon

Pokemonowy profesor w regionie Hisui. Zamierza wypełnić Pokedeks z pomocą Ankietowego Korpusu wchodzącego w skład Zespołu Ekspedycji Galaktycznej.



Komandor Kamado

Dowódca Zespołu Galaktycznego To surowy, ale godny zaufania i wiarygodny przywódca. Zabawne jest to, że profesor Rowan (*Pokemon Diamond & Pearl*) jest jego potomkiem!



Kapitan Cyllen

Dowodzi Ankietowym Korpusem wchodzącym w skład Zespołu Ekspedycji Galaktycznej. Jest niezwykle wymagająca, ale zwykle daje Ci szansę na wykazanie się umiejętnościami w zespole!



PODSTAWY



Przywódca Diamentowego Klanu – Adaman

Ma obsesję na punkcie czasu, a poza tym jest całkiem uparty. Nie dba o szczegóły, liczy się dla niego przede wszystkim wyznaczony cel!

Strażnicy Diamentowego Klanu:

Strażnik Mai, strażnik Iscan, Strażnik Arezu, Strażnik Melli, Strażnik Sabi

Przywódczyni Perłowego Klanu – Irida

Jeśli chodzi o osobowość, jest ona przeciwieństwem Adamana. Jest ostrożna, łagodna i sprytna, wierzy, że odwaga to ważna cecha eksploratora.

Strażnicy Perłowego Klanu:

Strażnik Lian, Strażnik Calaba, Strażnik Palina, strażnik Ingo, Strażnik Gaeric

Zastanawiasz się, gdzie możesz wydać swoje błyszczące monety? Wesprze Cię wędrująca gildia kupiecka Gingko. Kupcy sprzedadzą Ci unikalne znaleziska i rzadkie przedmioty z Ginteru i Volo.



Region Hisui to kolebka Diamentowego i Perłowego Klanu. W pewnym momencie będzie trzeba zdecydować, który z tych dwóch klanów wspomogę Cię w realizacji celów misji. Wybór będzie mieć wpływ na to, który przywódca klanu będzie Ci towarzyszyć, którego legendarnego *Pokemona* uda Ci się schwycić jako pierwszego (można schwycić oba), a także w pewnym stopniu wpływa na przebieg finałowej walki z bossem.

W każdym klanie znajdują się również Strażnicy, unikalni w *Pokémon Legends: Arceus*; są oni odpowiedzialni za ochronę specjalnego Szlachetnego *Pokemona* znajdującego w regionie. Mogą Cię poprosić o wyeliminowanie niebezpieczeństwa grożącego Szlachetnemu *Pokemonowi*, wezwać do pojedynku lub pozwolić ujeżdżać któregoś z *Pokemonów*.

Startowy Pokemon

Musisz wybrać towarzysza, który będzie z Tobą w trakcie całej przygody. Profesor Laventon zaprezentuje Ci trzy *Pokemony* do wyboru:



Rowlet

Typ trawiasty/latający



Cyndaquil

Typ ognisty



Oshawott

Typ wodny

Możesz wybrać swojego startowego towarzysza na podstawie oferowanej strategii (każdy typ ma inne słabe i mocne punkty), ale możesz również wybrać go na podstawie wyglądu! Będziesz w stanie schwycić je wszystkie.



Walka

Typy *Pokemonów* odgrywają rolę zarówno w ataku, jak i w obronie. Jak już wspomniano, każdy *Pokemon* obejmuje jeden lub dwa typy. Ponadto każdy ruch, jakiego może nauczyć się *Pokemon*, powoduje jeden rodzaj podstawowych obrażeń z tej samej puli 18 rodzajów.

- ❑ **Niezwykle skuteczne:** Niektóre typy są silne w porównaniu z innymi i powodują dwa razy (2x) więcej obrażeń niż typy neutralne. Przykład: ruch elektryczny wykonany przez *Pokemona* typu normalnego powoduje obrażenia neutralne (1x), ale ten sam ruch wykonany przez *Pokemona* typu wodnego powoduje podwójne (2x) obrażenia.
- ❑ **Mało skuteczne:** Niektóre typy są słabe w porównaniu z innymi i powodują połowę (0,5x) obrażeń w porównaniu z typami neutralnymi. Przykład: ruch bitewny wykonany przeciwko *Pokemonowi* typu robaczego powoduje zaledwie połowę obrażeń.
- ❑ **Odporne** – Istnieją typy, które nawet nie tkną innego typu. Jeśli napotkasz typ odporny, w grze pojawi się komunikat „Nie ma wpływu na...” Niektóre typy są odporne nawet na pewne ruchy lub warunki statusowe. Na przykład:
 - Typy normalne i bitewne nie mogą tknąć typów duchowych
 - Typy duchowe nie mogą tknąć typów normalnych
 - Typy trujące nie mogą tknąć typów stalowych
 - Typy naziemne nie mogą tknąć typów latających (chyba że ruch ma powalić je z powietrza na ziemię)
 - Typy elektryczne nie mogą tknąć typów naziemnych
 - Typy psychiczne nie mogą tknąć typów ciemnych
 - Typy smocze nie mogą tknąć typów wróżkowych

- ❑ **Ataki statusowe** – pamiętaj, że typy korzystające z ataków statusowych mogą nie odgrywać żadnej roli Atakpiaskowy (ruch naziemny) może tknąć latającego *Pokemona*, ale fala grzmotu (ruch elektryczny) nie może tknąć *Pokemona* naziemnego. Czasami może to być dezorientujące.
- ❑ **Ataki STAB** – Ataki STAB (bonus za ten sam typ ataku) to bonusowy mnożnik 1,5x. Otrzymuje go *Pokemon* korzystający z ruchu powodującego obrażenia, należącego do tego samego typu, co on sam.
- ❑ **A co jeśli *Pokemon* należy do dwóch typów?** Jeśli chodzi o *Pokemony* należące do dwóch typów, możesz zadawać obrażenia 4x, 0,25x lub po prostu wyjść na zero. Zgodne z tabelą typów, jeśli oba typy są słabe, *Pokemon* odniesie obrażenia 4x; jeśli oba typy są odporne, odniesie 1/4 obrażeń; jeśli jeden typ jest odporny, a drugi słaby, *Pokemon* odniesie obrażenia neutralne.



❑ ■

Typ	Silny przeciwko	Słabość
Robaczy	Trawiasty, Ciemny, Psychiczny	Ognisty, Latający, Skalny
Ciemny	Duchowy, Psychiczny	Robaczy, Wrózkowy, Bitewny
Smoczy	Smoczy	Smoczy, Wrózkowy, Lodowy
Elektryczny	Latający, Wodny	Uziemienie
Wrózkowy	Bitewny, Ciemny, Smoczy	Trujący, Stalowy
Bitewny	Ciemny, Lodowy, Normalny, Skalny, Stalowy	Wrózkowy, Latający, Psychiczny
Ognisty	Robaczy, Trawiasty, Lodowy, Stalowy	Naziemny, Skalny, Wodny
Latający	Robaczy, Bitewny, Trawiasty	Elektryczny, Lodowy, Skalny
Duchowy	Duchowy, Psychiczny	Ciemny, Duchowy
Trawiasty	Naziemny, Skalny, Wodny	Robaczy, Ognisty, Latający, Lodowy, Trujący
Uziemienie	Elektryczny, Ognisty, Trujący, Skalny, Stalowy	Trawiasty, Lodowy, Wodny
Lodowy	Smoczy, Latającym, Trawiastym Naziemny	Bitewny, Ognisty, Skalny, Stalowy
Normalna	--	Bitewny
Trujący	Wrózkowy, Trawiasty	Naziemny, Psychiczny
Psychiczny	Bitewny, Trujący	Robaczy, Ciemny, Duchowy
Skalny	Robaczy, Ognisty, Latający, Lodowy	Bitewny, Trawiasty, Naziemny, Stalowy, Wodny
Stalowy	Wrózkowy, Lodowy, Skalny	Bitewny, Ognisty, Naziemny
Wodnej	Ognisty, Naziemny, Skalny	Elektryczny, Trawiasty

PODSTAWY

Środowisko i poruszanie się

Eksplorowany przez Ciebie region Hisui jest znany teraz jako region Sinnoh. Podzielony jest na sześć głównych obszarów:



Wioska Jubilife

To środowisko, w którym rozpoczynasz grę. Wybierz startowego *Pokemona* i poznaj podstawy.



Obsydianowe Pola

Następny przystanek po opuszczeniu wioski. Znajduje się tu wiele interesujących miejsc, w tym dwa obozy, do których można się szybko dostać.



Karmazynowe Bagna

Na tym grząskim, bagnistym obszarze zamieszkują pewne interesujące *Pokemony*! Znajdują się tu również dwa obozy.



Kobaltowe Wybrzeże

Wzdłuż wschodniego wybrzeża większość graczy zwykle odnajduje pierwszego *Pokemona* typu wodnego, takiego jak Octillery.



Wiankowe Góry

To górzysty, suchy i skalisty region. Właśnie tu najprawdopodobniej przebywają *Pokemony* takie jak Geodude i Onix.



Alabastrowe Wyspy

Ten pokryty śniegiem Biom zamieszkuje wiele różnych *Pokemonów*, zwłaszcza typy lodowe i naziemne.

Niektóre *Pokemony* można ujeżdżać; pomogą Ci one przemierzać mapę i poruszać się po konkretnym terenie:



Wyrdeer (jazda)

Osiągnij 1. gwiazdną rangę i ukończ misję z głównej opowieści: „Frenzy of the Lord of the Woods”. Po ukończeniu misji Strażnik Mai wręczy Ci flet Celestica, dzięki któremu można go wezwać.



Basculegion (surfowanie)

Osiągnij 2. gwiazdną rangę, ukończ misję z głównej opowieści: „Arezu’s Predicament” i odblokuj Karmazynowe Bagna. To powolny proces, ale możesz odkopać ukryty skarb.



Sneasler (wspinaczka skałkowa)

Osiągnij 3. gwiazdną rangę, ukończ misję z głównej opowieści: „Lordless Island” i schwytaj Dusclopsa, aby przyrządzić jego ulubione jedzenie. Ten *Pokemon* będzie Ci potrzebny do poruszania się po wodzie, ale wiąże się z nim również inne bonusy – możesz wykonywać podwójne skoki i rzucać Pokepiłki wyskakujące z jego pleców.



Hisuian Braviary (latanie)

Osiągnij 5. gwiazdną rangę, ukończ misję z głównej opowieści: „Slumbering Lord of the Tundra” i pokonaj Braviary w walce. W rzeczywistości nie będziesz latać, ale ślizganie wcale się tak bardzo nie różni, a poza tym zapewni Ci dużo zabawy!



Przedmioty

W *Pokemon Legends: Arcaeus* dostępnych jest wiele przedmiotów i materiałów różniących się kształtem i rozmiarami, a także liczne kategorie. Nie możemy opisać ich wszystkich, ale poniższe podsumowanie z pewnością Ci się przyda!



KLUCZOWE PRZEDMIOTY

Ważne przedmioty zbierane w trakcie gry podczas misji lub spełniania zadań.

PRZEDMIOTY POPRAWIAJĄCE STATYSTYKI

Te przedmioty poprawiają statystyki Twojego *Pokemona*. Dzięki nim możesz szybciej podnieść ogólne lub poszczególne statystyki, jednak nie przyczyniają się one do rozwoju *Pokemona*.

PRZEDMIOTY ROZWOJOWE

Te przedmioty poprawiają statystyki Twojego *Pokemona*. Dzięki nim możesz szybciej podnieść ogólne lub poszczególne statystyki, jednak nie przyczyniają się one do rozwoju *Pokemona*.

ŻYWNOSĆ

Te przedmioty poprawiają statystyki Twojego *Pokemona*. Dzięki nim możesz szybciej podnieść ogólne lub poszczególne statystyki, jednak nie przyczyniają się one do rozwoju *Pokemona*.

MATERIAŁY WYTWÓRCZE

Te przedmioty są wykorzystywane głównie do produkcji innych, takich jak Pokepiłki, leki lub bomby dymne.

WNIOSKI

Znajdziesz tutaj tylko podstawy. Jeśli chcesz być najlepszy, musisz schwycić je wszystkie!