

PREFAZIONE

“Far tornare FINAL FANTASY ai fasti di un tempo, trasformandolo da campione stanco e appagato a sfidante entusiasta, per creare un GDR davvero all'altezza degli standard dei titoli AAA.”

Questo è l'obiettivo che mi sono imposto quando è iniziato il progetto di FFXV.

Ripercorrendo i ricordi di quando giocavo a FINAL FANTASY prima che diventasse parte del mio lavoro, mi sembrava evidente che la serie è sempre stata fra i titoli in grado di indicare la strada verso nuove ere. Così, ho pensato a cosa FFXV avrebbe dovuto fare per tornare a occupare quel ruolo.

Prima di tutto, ho reso l'idea del “viaggio insieme agli amici più cari” l'elemento portante dell'intera esperienza, obiettivo realizzabile solo grazie alle tecnologie più recenti.

Ho anche deciso di implementare una struttura open-world e un sistema di combattimento orientato all'azione, in modo da garantire all'avventura il massimo senso di libertà possibile. Come se non bastasse, ho deciso di ricreare tutti gli elementi classici di FINAL FANTASY con la tecnologia più all'avanguardia. Infine, ho voluto offrire il nuovo FINAL FANTASY, degno delle attuali generazioni, ai giocatori in tutto il mondo, nello stesso momento.

Mentre scrivo questo commento posso affermare che, insieme ai numerosi compagni di questa avventura, sono riuscito a portare a termine con successo molte di queste sfide. In diverse occasioni ci siamo imbattuti in ostacoli più o meno importanti, ma siamo sempre riusciti a superarli, crescendo ed evolvendoci lungo il percorso che ci ha condotto dove siamo in questo momento. In questo progetto non c'è stato nulla che non abbia rappresentato una sfida e sono convinto che tutti coloro che sono stati coinvolti nello sviluppo siano cresciuti nel corso della lavorazione.

In questo senso, si potrebbe dire che FFXV sia davvero l'ultimo episodio della serie, creato dalle stesse persone che hanno lavorato ai capitoli precedenti, maturate e cresciute rispetto al passato. Sono quindi davvero contento di poter offrire questo gioco ai nostri fan, con un lancio contemporaneo su scala mondiale.

Lasciate che vi dica una cosa su questo libro, o meglio, sul modo in cui ha lavorato il team di Piggyback. Il loro lavoro è iniziato nelle fasi finali dello sviluppo, avendo a che fare con un gioco instabile e pieno di difetti. In quel momento, il lavoro di bilanciamento era ancora incompleto e il gioco era ben lungi dal poter essere definito giocabile. Nonostante questo, sono stati a Tokyo per diverse settimane, lavorando fianco a fianco con gli sviluppatori e giocando con tenacia la versione instabile del gioco, senza prendersi un solo giorno di riposo.

Ho una grande considerazione per il loro lavoro e sono convinto che la guida che hanno realizzato sia un'opera eccezionale, il compagno ideale di ogni avventuriero.

Infine, vorrei ringraziare tutti i fan che hanno atteso tanto a lungo il nostro gioco, per il supporto che ci hanno sempre garantito. Con FFXV abbiamo dato il massimo per rendere tutti felici e non potrà esserci ricompensa migliore di sapere che vi divertirete con il nostro gioco.

Hajime Tabata, direttore di FINAL FANTASY XV



FFを王者から挑戦者に戻し、AAAと呼ばれるRPGを目指す。

FFXVプロジェクトはこの目標を掲げてスタートさせました。

自分がユーザーとしてFFを見ていた頃、FFは時代を切り開く挑戦者でした。

FFXVがそういう存在になるために何をすべきか考えました。

まず、最新技術でしか実現できない“仲間との旅”を体験の軸に据えました。

そして自由な冒険のためにオープンワールドとアクションバトルを実現することにしました。

FFの伝統要素は、最新技術の上で再現することにしました。この新世代のフルスペックFFを、世界中のユーザーに、同じタイミングで届けることにしました。

コメントを書いている現在、多くの仲間と取り組んだこの挑戦は、成功しつつあります。

何度も壁にぶつかり、そのたびに成長して乗り越え、ようやく現在に至りました。

苦勞しなかった事はなく、このプロジェクトを通じて関係者全員が本当に成長できました。

その意味でFFXVは、これまでのFFシリーズを担っていたメンバーが、更に大きく成長して作った最新作です。

この作品を、世界中のファンに同時に届けられることを、心の底から嬉しく思います。

そしてこの本について、いやPiggybackチームの仕事ぶりについて一言。

開発の最終局面、不具合が多く超不安定な状態のゲームを紐解くことから、彼らの仕事は始まりました。

この時期のゲームは、バランスも未調整で、とても遊べないものです。

彼らは東京に何週間も滞在し、開発チームのすぐ横で、1日も休まず、不安定なゲームを粘り強くプレイしていました。

私は彼らの仕事を心から尊敬しました。この攻略本が、彼らが生み出す偉大な作品であることを理解しました。

そんなバックボーンを持つこの本は、冒険者たちの最良のパートナーになると思います。

最後に、このタイトルを長い間、待っていてくれたファンの皆さん。これまで支えてくれて本当にありがとう。

皆さんに喜んで欲しくて、我々ができることを本当にすべて詰め込みました。楽しんでもらえたら幸いです。

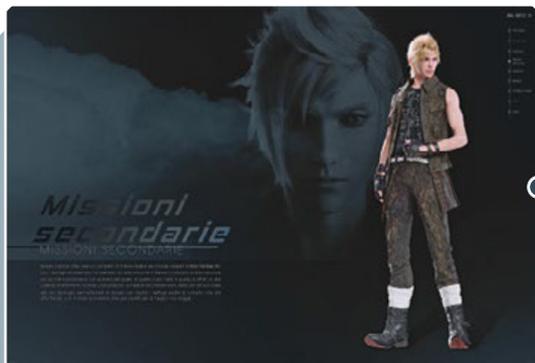
FINAL FANTASY XV ディレクター 田畑 端



Un capitolo introduttivo pensato per farti prendere dimestichezza con le meccaniche principali del gioco, con introduzioni brevi e accessibili alle caratteristiche più importanti.



Una guida omnicomprensiva attraverso l'intera avventura di *Final Fantasy XV*, che copre tutte le attività, dalle missioni cruciali alle sfide opzionali. Grazie alla struttura flessibile, permette di affrontare l'esperienza seguendo il percorso più in linea con il tuo stile di gioco.



Un elenco dettagliato di tutte le missioni secondarie presenti nel gioco, con ogni dettaglio necessario per portarle a termine.

| | |
|-----------------------------|------------|
| PRIMI PASSI | 6 |
| INTRODUZIONE | 8 |
| Struttura di gioco | 10 |
| Comandi | 11 |
| Interfaccia su schermo | 12 |
| Esplorazione | 13 |
| Combattimento | 16 |
| Crescita del personaggio | 26 |
| SOLUZIONE | 28 |
| Introduzione | 30 |
| Analisi dei nemici | 30 |
| Legenda della mappa | 30 |
| Corso intensivo | 31 |
| Capitolo 01 | 34 |
| Capitolo 02 | 42 |
| Capitolo 03 | 50 |
| Capitolo 04 | 58 |
| Capitolo 05 | 62 |
| Capitolo 06 | 68 |
| Capitolo 07 | 72 |
| Capitolo 08 | 78 |
| Capitolo 09 | 82 |
| Capitolo 10 | 88 |
| Capitolo 11 | 92 |
| Capitolo 12 | 94 |
| Capitolo 13 | 96 |
| Capitolo 14 | 106 |
| MISSIONI SECONDARIE | 112 |
| Soccorsi | 114 |
| Auto in panne | 120 |
| Gli indizi del mistero | 126 |
| Chance fotografiche | 132 |
| Richieste di caccia | 135 |
| Attività | 144 |
| Dave | 146 |
| Cid | 148 |
| Takka | 150 |
| Dino | 152 |
| Cindy | 154 |
| Sania | 156 |
| Navyth | 158 |
| Vyv | 160 |
| Mercanti di Lestallum | 162 |
| Holly | 164 |
| Chocobo | 166 |
| Wiz | 168 |
| Compagni di squadra e altro | 170 |
| Mausolei reali | 176 |
| Zone pericolose | 176 |
| Minacce | 192 |
| Randolph | 198 |

INVENTARIO

| | |
|---------------------|-----|
| Armi | 202 |
| Accessori | 208 |
| Viveri | 210 |
| Abbigliamento | 214 |
| Oggetti consumabili | 215 |
| Tesori | 216 |
| Optional | 218 |
| Svago | 220 |
| Rarietà | 222 |
| Negozi | 223 |

200



Una valutazione dettagliata di tutti gli oggetti e gli equipaggiamenti. Qui troverai tutto ciò su cui potrai mettere le mani nel gioco.

BESTIARIO

| | |
|-----------------------------|-----|
| Elenco | 230 |
| Struttura schede dei nemici | 232 |
| Belve | 234 |
| Daemon | 250 |
| Forze imperiali | 261 |
| Boss | 264 |

228



Un capitolo di riferimento ricco e dettagliato, dedicato a tutti i nemici che potrai incontrare lungo la strada. Qui troverai parametri, habitat, punti deboli, bottini e altri elementi degni di nota.

STRATEGIA E ANALISI

| | |
|----------------------------|-----|
| Domande e risposte | 268 |
| Parametri | 269 |
| Armi | 272 |
| Magia elementale | 274 |
| Alterazioni di stato | 282 |
| Mosse da combattimento | 283 |
| Calcolo dei danni | 292 |
| Sviluppo del personaggio | 294 |
| Abilità | 296 |
| Impostazioni della squadra | 300 |
| Talenti | 303 |
| Mini giochi | 309 |

266



Un corso completo per capire e decifrare il sistema di gioco di FFXV, con tanto di spiegazione delle meccaniche di base.

EXTRA

| | |
|------------------------|-----|
| Trofei e obiettivi | 314 |
| Segreti | 315 |
| Personaggi e relazioni | 317 |
| Storia di Eos | 318 |

312



Una breve ma interessante raccolta di articoli variegati, tra cui la guida per sbloccare tutti gli obiettivi e i trofei.

PRIMI PASSI

Sul retro troverai una breve sezione "Primi passi", dove ti verrà spiegato come usare al meglio questa guida.

INFORMAZIONI SULL'AGGIORNAMENTO

Abbiamo fatto tutto il possibile per assicurarci che i contenuti della guida fossero corretti al momento di andare in stampa. Eventuali aggiornamenti successivi di *Final Fantasy XV*, tuttavia, potrebbero contenere modifiche, ritocchi al bilanciamento e perfino elementi aggiuntivi impossibili da prevedere al momento della stesura. Ci impegnamo a fornire online aggiornamenti e informazioni su tutte le modifiche sostanziali, non appena queste verranno comunicate da Square Enix. Per maggiori dettagli visita www.piggyback.com/it/ffxv.

Final Fantasy XV garantisce al giocatore una dose massiccia di libertà. Nel corso dell'avventura avrai sempre un obiettivo in grado di farti procedere con la narrazione. Nonostante questo, avrai la possibilità di ignorarlo per ore, avventurandoti alla ricerca di missioni secondarie, luoghi d'interesse ed eventuali tesori.

Con un gioco tanto vasto e centinaia di attività e sfide a disposizione, ogni giocatore si avvicinerà con aspettative ben precise. Alcuni si concentreranno sull'avventura principale per seguire gli sviluppi della trama; altri passeranno gran parte del tempo esplorando le distese di Lucis. Nel frattempo, i giocatori più esperti cercheranno di sviluppare rapidamente la squadra per portare a termine le sfide opzionali più difficili.

A seconda di come giocherai, cambierà il modo ideale di usare la guida.

Questa guida serve prima di tutto a *rendere le cose più facili*. A prescindere dallo stile di gioco o dal livello di assistenza richiesto, in questo libro troverai tutta la flessibilità di cui avrai bisogno.



La guida si apre con una breve **Introduzione** (vedi pagina 8). In questo capitolo introduttivo presentiamo i concetti essenziali del gioco, per permetterti di iniziare l'avventura con il giusto grado di sicurezza. Se questo è il tuo primo *Final Fantasy*, ti consigliamo di leggerlo. Anche i fan di vecchia data impareranno molte cose da questo capitolo, visto che *Final Fantasy XV* è un episodio atipico per la serie: familiare per alcuni aspetti, molto diverso per altri.

Se proprio non riesci ad aspettare e preferisci avviare subito il gioco, ricorda che all'inizio del capitolo dedicato alla Soluzione troverai un "corso intensivo" (vedi pagina 31). Si tratta di una breve introduzione che in pochi minuti ti accompagnerà alla scoperta delle basi del gioco.



La nostra **Soluzione** (vedi pagina 28) è stata pensata per soddisfare ogni necessità, senza eccezioni.

- ◇ Di ogni regione che visiterai durante la storia principale è presente una grande mappa, che mostra i collezionabili e i punti d'interesse, con tanto di didascalie esplicative per tutte le missioni secondarie disponibili nella zona: in sostanza, qui troverai tutto ciò che *puoi* fare, con il minor livello possibile di assistenza.
- ◇ Alla mappa, segue la tradizionale soluzione passo per passo, dove spieghiamo in modo dettagliato come affrontare ogni parte del viaggio.

Nel corso dell'avventura, questa duplice struttura mette a disposizione tutto ciò di cui puoi avere bisogno: mappe, collezionabili, didascalie, elenchi, analisi dei mostri, immagini con annotazioni, consigli e molto altro. Troverai tutte le risorse con cui dare forma alla tua personale esperienza, basandoti sul tuo stile di gioco e sulle tue aspettative.

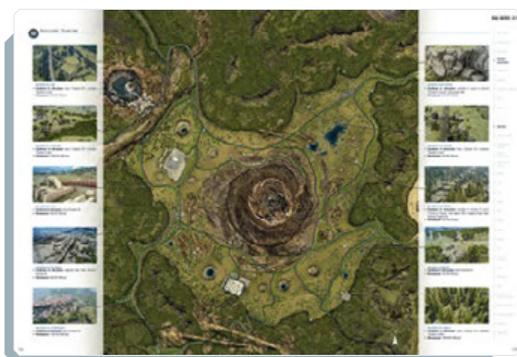
3

Domande specifiche

Capitoli di riferimento

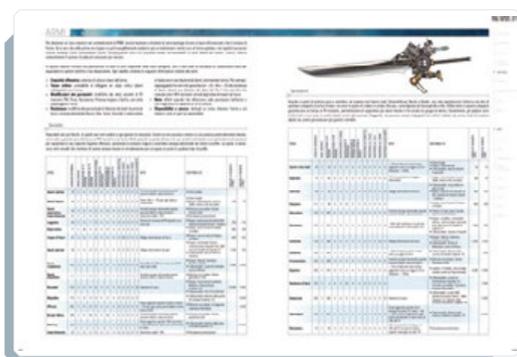
Ogni volta che ti verrà in mente una domanda su un argomento specifico (le meccaniche di gioco, gli oggetti, i nemici, le missioni e via dicendo), potrai accedere a una vasta gamma di capitoli di riferimento a tema. Ogni capitolo è facile da consultare e rende rapido e indolore l'uso di questa guida.

Alla fine del manuale troverai anche un indice completo. Cerca una parola chiave e ti indirizzeremo alla pagina di riferimento, dove troverai la risposta alla tua domanda.



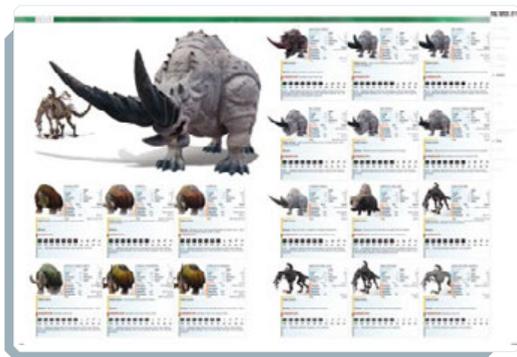
Domande sulle missioni secondarie

Il **capitolo Missioni secondarie** (vedi pagina 112) offre un elenco completo di tutte le missioni opzionali disponibili nel gioco, ordinate per categoria e caratterizzate da tutti i dettagli degni di nota. Per la maggior parte di queste missioni offriamo un aiuto visivo basato sulle mappe: non vogliamo solo dirti le cose; vogliamo *mostrarle*.



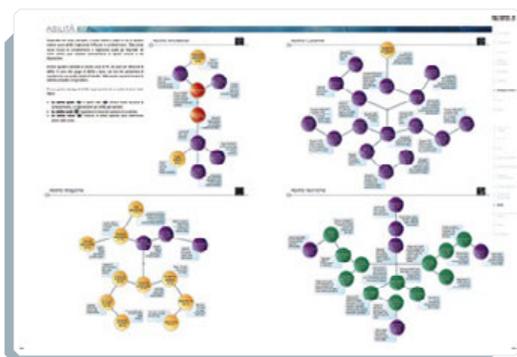
Domande sugli oggetti

Nel **capitolo Inventario** (vedi pagina 200) offriamo una valutazione dettagliata di tutti gli oggetti, spiegando anche dove e come ottenerli. Se sei alla ricerca di un equipaggiamento migliore, se sei curioso di sapere cosa faccia un accessorio intrigante, o se desideri cucinare nuovi piatti per garantire utili apporti ai parametri della squadra, non preoccuparti: abbiamo tutte le risposte.



Domande sui mostri

Il **capitolo Bestiario** (vedi pagina 228) della guida descrive ogni nemico che potresti incontrare durante il viaggio. Ogni creatura è descritta in una scheda dedicata che ne rivela habitat, bottino, punti deboli e altre importanti caratteristiche. Grazie a queste informazioni, puoi preparare strategie efficaci anche contro gli avversari più resistenti, assicurandoti tutte le ricompense derivate dai combattimenti.



Domande sul sistema

Il **capitolo Strategia e analisi** (vedi pagina 266) esplora tutte le meccaniche del gioco. Pensato sia per i giocatori più esperti che per i semplici curiosi, è una potenziale miniera d'oro. Dai preparativi per le battaglie alle mosse da combattimento, dai mini giochi alla crescita del personaggio, in questo capitolo esploriamo a fondo le meccaniche su cui si basa *FFXV*.





Introduzione

INTRODUZIONE

Questo capitolo introduttivo propone una presentazione generale delle caratteristiche e dei concetti chiave di *Final Fantasy XV*. Che venga studiata prima di iniziare o consultata quando necessario durante le prime ore di viaggio, questa panoramica del mondo semiaperto di gioco e delle sue numerose meccaniche permetterà di iniziare l'avventura con maggior sicurezza.



- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice

STRUTTURA DI GIOCO

Final Fantasy XV è caratterizzato da un vasto continente che viene gradualmente sbloccato completando i capitoli della storia principale. Quando non sarai impegnato con le missioni principali, potrai esplorare liberamente questo mondo e affrontare le sfide secondarie.

Non esiste un modo giusto di giocare. Potrai scegliere di concentrarti sulla storia principale, oppure potrai optare per un approccio più rilassato, completando le missioni più importanti per poter esplorare interamente il vasto mondo di Eos.

A grandi linee, in *Final Fantasy XV* esistono tre tipi di attività principali:

- ◇ **Missioni principali** (📌): una volta portate a termine, queste missioni permettono di avanzare nella storia principale. Vengono selezionate automaticamente, motivo per cui i loro punti di riferimento e gli indicatori hanno priorità di visualizzazione sulla mappa e sulla minimappa. Alcune delle missioni principali si svolgono all'interno di ambientazioni specifiche che non possono essere abbandonate senza aver prima completato il compito richiesto. In questi casi il gioco avvisa sempre in anticipo, offrendo la possibilità di rinviare la missione per portare a termine eventuali affari in sospeso nell'area, prima di procedere.
- ◇ **Missioni secondarie e sfide opzionali** (📌): questi incarichi sono generalmente più brevi rispetto alle missioni principali e si distinguono per gli obiettivi relativamente semplici come la ricerca di un oggetto specifico, richieste di caccia di una tipologia di creatura e via dicendo. Ogni volta che desideri completare una missione secondaria, assicurati di selezionarla nell'apposito menu Missioni: in questo modo, i punti di riferimento sulla mappa, sulla minimappa e sulla schermata principale ti guideranno nella giusta direzione. Il gioco mostra il livello consigliato per ogni missione, informazione molto utile per scegliere se affrontare o meno una sfida opzionale. Raramente non sarai pronto per le missioni principali, ma capiterà spesso di imbatterti in missioni secondarie da rimandare a fasi successive dell'avventura. Se il livello del personaggio non è maggiore o uguale a quello consigliato, è più prudente avere pazienza. Il capitolo Soluzione contiene una serie di consigli su quali compiti opzionali accettare nei vari momenti dell'avventura. In generale, consigliamo caldamente di portare a termine il maggior numero possibile di missioni secondarie: è il modo migliore per essere sempre un passo avanti rispetto alla difficoltà del gioco.

01



- ◇ **Esplorazione libera**: anche quando non sei alle prese con una missione, *FFXV* ha molte cose da offrire, come l'esplorazione degli splendidi paesaggi di Eos, la partecipazione ai mini giochi e gli incontri con i nemici circostanti con cui perfezionare le tecniche di combattimento e le strategie da usare nei momenti difficili. Oltre a farti gradualmente accumulare risorse e ricompense, l'esplorazione libera tra un compito e l'altro può essere un'attività avvincente. Rimarrai sorpreso da quante volte *Final Fantasy XV* ti catturerà, con le sue vaste distese e i paesaggi mozzafiato (01).



Opzioni di accessibilità

Se il sistema di combattimento veloce e dinamico di *Final Fantasy XV* ti mette in difficoltà, sarai felice di apprendere dell'esistenza di tre utili opzioni di accessibilità nel menu di pausa (OPTIONS/☰), pensate proprio per questa eventualità:

- ◆ Per prima cosa, è possibile attivare lo "Stile riflessivo", ovvero fermare l'azione quando il giocatore non impartisce ordini, garantendo tutto il tempo necessario per pianificare la mossa successiva.
- ◆ In secondo luogo, è possibile impostare la modalità di gioco su Facile per rendere gli scontri meno impegnativi. Si tratta della scelta ideale per i giocatori che vogliono seguire la storia senza dover imparare le complesse meccaniche del sistema di combattimento.
- ◆ Terzo, puoi accedere in qualsiasi momento a un tutorial dal menu di pausa, per fare pratica con le abilità di base seguendo delle utili istruzioni su schermo.

Puoi trovare ulteriori dettagli su queste impostazioni più avanti, in questo stesso capitolo (vai a pagina 23).

Una cosa importante da ricordare riguardo al livello di difficoltà del gioco è il ciclo giorno/notte. Mentre i nemici che incontri di giorno sono in genere al tuo livello, quelli che circolano di notte sono ben più pericolosi. I "daemon" tendono a essere molto più potenti e nelle prime fasi dell'avventura possono spazzar via l'intera squadra in una manciata di secondi. Finché i personaggi non saranno abbastanza forti e sviluppati, è quindi consigliato affrontare le missioni alla luce del giorno e preparare un accampamento, o fermarsi presso gli alloggiamenti, durante la notte. Questo banale consiglio ti renderà la vita molto più facile, nei primi capitoli dell'avventura.



Salvataggio dei dati

Final Fantasy XV utilizza un sistema di salvataggio automatico dei progressi di gioco ogni volta che raggiungi una tappa fondamentale, o quando la tua squadra riposa (per esempio in un accampamento). I due spazi di salvataggio più in alto nel menu di pausa sono riservati al salvataggio automatico.

È anche possibile salvare manualmente e creare salvataggi aggiuntivi dal menu di pausa. Questi salvataggi vanno ad occupare gli spazi sotto ai due dedicati al salvataggio automatico. Raccomandiamo caldamente di salvare attraverso questo sistema per registrare i progressi di gioco: è un'operazione rapida e indolore, che aiuta a prevenire la perdita dei dati in seguito a un errore o a un aumento inatteso della difficoltà.

La possibilità di salvare manualmente viene in genere sospesa in prossimità di eventuali nemici (e di conseguenza, durante i combattimenti attivi), mentre in alcune aree (come una zona pericolosa) o in eventi specifici della missione principale, può essere soggetta ad alcune restrizioni. In questi casi, l'opzione Salva è di colore grigio.

Final Fantasy XV offre molte opportunità per abbandonare i sentieri battuti, e i risultati ottenuti durante l'esplorazione portano benefici diretti alla squadra (sotto forma di ESP e altri bonus ottenuti sconfiggendo i nemici, di risorse accumulate e oggetti trovati). L'esplorazione della mappa è caldamente consigliata, visto che, finché non hai visitato un'area, non saprai cosa nasconde. Salvando regolarmente, eviterai brutte sorprese.

COMANDI

La tabella seguente offre un utile riepilogo dei comandi principali da usare durante l'avventura.

Riepilogo dei comandi predefiniti

| PLAYSTATION®4 | XBOX ONE | RIEPILOGO |
|---------------|----------|--|
| | | Movimento di base. |
| | | Sposta la visuale. |
| | | Seleziona l'arma da impugnare da uno dei quattro spazi disponibili. Utile anche per navigare i menu. A bordo della Regalia, permette di avviare e mettere in pausa o cambiare la musica. |
| | | Salto. Usato per interagire con l'ambiente e per confermare le scelte nei menu. Tienilo premuto per fermarti, quando guidi la Regalia. |
| | | Tienilo premuto per eseguire uno scatto durante la corsa. In combattimento, premilo per attaccare e tienilo premuto per eseguire le combo automatiche. Viene usato anche per cancellare la selezione nei menu. |
| | | Attiva le tecniche di proiezione offensiva. Premilo per effettuare la proiezione in avanti; tienilo premuto per effettuare la proiezione tattica verso un punto desiderato (indicato con un'icona blu); con la mira attiva su un bersaglio, tieni premuto per effettuare la proiezione lanciando l'arma verso un nemico. |
| | | Esegui una capriola. Durante il combattimento, premi per eseguire una capriola e tieni premuto per difendere o salvare i compagni di squadra caduti. Tieni premuto vicino a un oggetto di grandi dimensioni, per ripararti. Alla guida della Regalia, esegui un'inversione a U. In groppa a un chocobo, scatti. |
| | | Tieni premuto per attivare la mira sul bersaglio evidenziato. Puoi cambiare bersaglio inclinando nella direzione desiderata. A bordo della Regalia, cambi visuale. |
| | | Visualizza il menu Oggetti. A bordo della Regalia, accelera. In groppa a un chocobo, trotti. |
| | | In combattimento, quando l'indicatore si è riempito a sufficienza, tieni premuto e seleziona con la tecnica ausiliaria di un compagno di squadra per utilizzarla. A bordo della Regalia, cambia visuale. |
| | | A bordo della Regalia, freni/vai in retromarcia. In groppa a un chocobo, tieni premuto per frenare, premi per scivolare. |
| | | Premi durante la corsa per eseguire uno scatto. |
| | | Mostra la mappa principale. Dopo aver attivato la mira con /, premi per prendere di mira il bersaglio. |
| | | Metti il gioco in pausa. |
| | | Apri il menu principale. |

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio

INTERFACCIA SU SCHERMO

A Ora del giorno

Questa icona segna il tempo nell'arco della giornata, ora dopo ora. Le ore del giorno sono rappresentate con le icone del sole, mentre quelle notturne con le icone della luna. Il tempo ricopre un ruolo importante nel gioco. Diverse creature (inclusi i bersagli delle richieste di caccia nelle missioni secondarie) si fanno vedere solo in orari specifici. I mostri incontrati di notte, inoltre, tendono a essere molto più pericolosi di quelli in cui ci si imbatte di giorno.

B Minimappa

Qui vengono mostrate le immediate vicinanze di Noctis, compresi dettagli importanti come i punti di riferimento, i collezionabili e i punti interattivi. Vai a pagina 14 per maggiori dettagli.

C Informazioni

La missione selezionata e gli obiettivi ad essa associati vengono elencati qui, insieme ad altre informazioni contestuali.

D Dati della squadra

L'interfaccia nell'angolo in basso a destra dello schermo mostra le barre dei PV (energia vitale) dei membri della squadra. I PV di un personaggio corrispondono alla sua integrità fisica. Se l'indicatore si svuota, il personaggio entra in stato di crisi, e rischia la morte (vai a pagina 24 per maggiori dettagli). Noctis, il personaggio che controlli, ha anche una barra dei PM (energia magica), che indica la quantità di energia magica a sua disposizione. Le abilità speciali di Noctis (come la difensiva e la proiezione offensiva) svuotano l'indicatore, che si ricarica col passare del tempo. Se l'indicatore viene svuotato completamente, Noctis diventa esausto e tutte le sue mosse speciali vengono momentaneamente bloccate.

E Interazioni

Gli oggetti e gli individui con cui è possibile interagire nel mondo di gioco (usando **X/A**) vengono affiancati da suggerimenti come "Parla" o "Raccogli" quando gli cammini accanto.

F Indicatore del vigore

Attivando questa opzione dal menu di pausa, sarà possibile tenere d'occhio la quantità di energia a disposizione per lo svolgimento di attività come rimanere sospesi in alcune posizioni dopo la proiezione tattica e lo scatto. Una volta terminata l'operazione, l'indicatore si riempie rapidamente. In caso di esaurimento del vigore, l'indicatore diventa rosso, impedendo per alcuni secondi di rimanere sospesi o scattare, fin quando la barra non ritorna verde.

G Arma principale e Panoplia

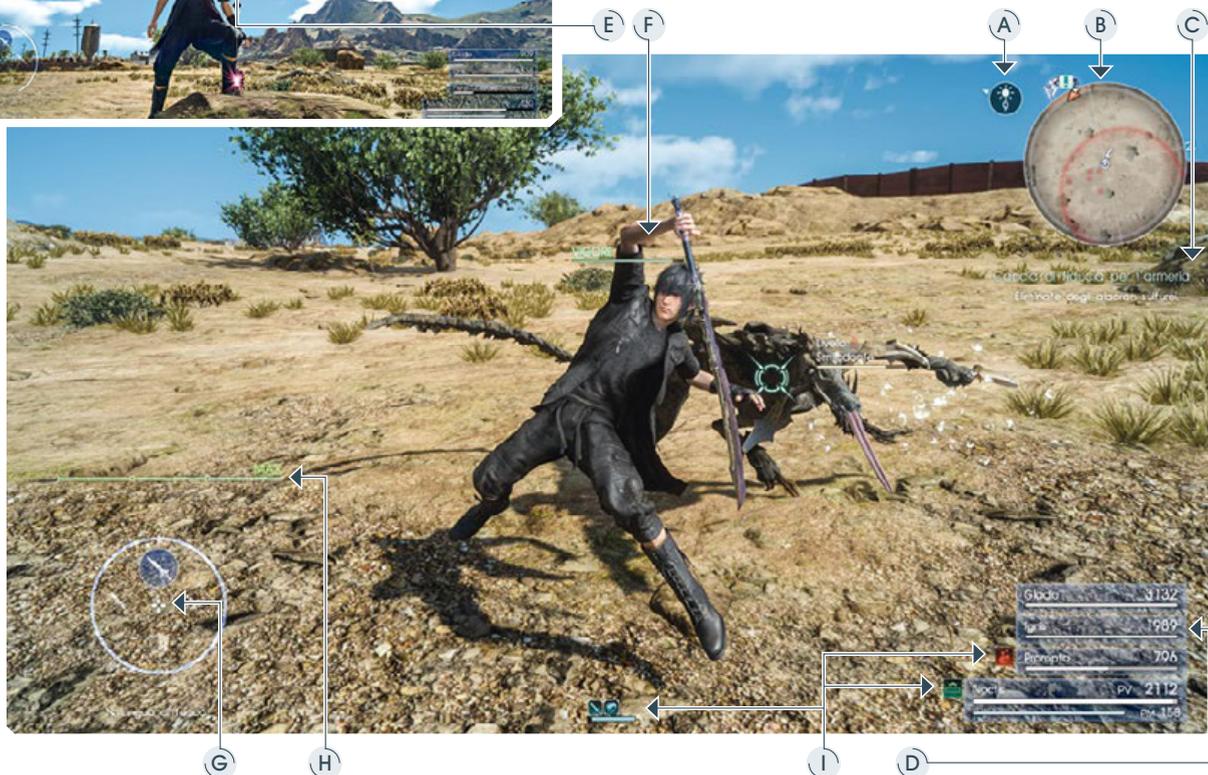
Noctis può equipaggiare fino a quattro armi principali dal menu Equipaggiamento, tutte assegnate a **R1**. Basta premere **R1** nella direzione corrispondente per impugnare l'arma desiderata. Puoi cambiare arma in qualunque momento, anche nel bel mezzo delle battaglie. Una volta raggiunta una tappa specifica nella storia, verrà aggiunto un indicatore circolare attorno alle armi principali, che si riempirà affrontando i nemici. Una volta pieno, potrai scatenare l'abilità Panoplia di Noctis (vai a pagina 287).

H Tecniche ausiliarie

Ogni compagno di squadra di Noctis può equipaggiare una tecnica ausiliaria dal menu Equipaggiamento. Il relativo indicatore si riempie lentamente, mentre il personaggio attacca i nemici e si difende dai loro assalti. Una volta riempitosi con un numero sufficiente di segmenti, puoi ricorrere a una tecnica ausiliaria tenendo premuto **L1/LB** e premendo **R1** nella direzione appropriata. Una tecnica ausiliaria può svuotare un singolo segmento o l'intero indicatore.

I Alterazioni di stato

Le alterazioni di stato sono condizioni temporanee positive o dannose. Gli effetti garantiti dal cibo sono rappresentati attraverso icone azzurre nella parte bassa dello schermo. In battaglia, gli effetti compaiono accanto all'indicatore dei PV del personaggio affetto (con icone verdi per quelli positivi e rosse per quelli negativi).



ESPLORAZIONE

L'esplorazione è una delle attività più importanti in *Final Fantasy XV*. Il mondo di gioco è enorme e vanta un gran numero di punti d'interesse, di personaggi con cui parlare, di collezionabili da acquisire e di missioni da completare. Frugare ogni angolo di Eos alla ricerca di nuove cose da fare o da trovare è uno dei più grandi piaceri del gioco e rimarrai sorpreso da quello che potrai ottenere dando sfogo alla curiosità.



- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio

Movimenti di base

- ◇ Viaggiare a piedi da una destinazione all'altra è molto semplice: per muovere Noctis basta utilizzare **L**, controllando la visuale con **R**. È possibile invertire gli assi Y e X dalle Opzioni nel menu di pausa.
- ◇ Durante la corsa, tieni premuto **○/B** o premi **L3/↑** per eseguire uno scatto e ridurre la durata globale dei tuoi viaggi. Lo scatto consuma gradualmente il vigore. È sufficiente smettere di scattare, perché l'indicatore si riempie col tempo. Svuotando del tutto la barra, Noctis rimarrà senza fiato e sarà incapace di scattare per un breve periodo.
- ◇ Esiste un trucco molto utile per recuperare in un istante il vigore durante lo scatto, ma varia in base alle impostazioni preferite dal giocatore. Se attivi lo scatto con **L3/↑**, premi di nuovo il comando una frazione di secondo prima che la barra del vigore arrivi a zero; se scatti premendo **○/B**, rilascialo nel medesimo momento. In caso di successo, Noctis eseguirà una proiezione in avanti (01) e l'indicatore si riempirà all'istante. Non si tratta di una tecnica che può essere eseguita inserendo i comandi a caso. È necessaria un po' di pratica, ma è fondamentale per poter scattare senza limiti. Un vantaggio non da poco, quando si esplorano le vaste distese di *FFXV*.
- ◇ È possibile saltare premendo **×/A**. Il salto può essere usato per superare alcuni ostacoli (02) e per arrampicarsi quando, esplorando un terreno dissestato, ci si imbatte in rocce o gradini naturali (03). Ricorda che cadendo da grandi altezze subirai dei danni, quindi fai attenzione durante i salti più difficili e fermati sempre per valutare eventuali ferite, quando pensi che un salto da un precipizio possa essere un'utile scorciatoia.



Regalia e viaggi in modalità accelerata

Dopo una manciata di brevi missioni introduttive avrai accesso alla Regalia, un'automobile che diventerà il tuo mezzo di trasporto principale per gli spostamenti più lunghi (04). Ci sono due modi per usare la Regalia:

- ◇ Con l'opzione **Navigatore**, lascerai la guida a Ignis, ma solo durante le ore diurne. Scegli la destinazione (dalla lista dei parcheggi o delle missioni disponibili, o scegliendo manualmente un punto specifico della mappa) e goditi il viaggio. Ricorda che puoi assumere il controllo dell'auto in qualsiasi momento. Puoi anche tenere premuto **×/A** per far fermare Ignis, in caso dovessi vedere qualcosa di interessante su cui investigare. Selezionando una destinazione già visitata in precedenza (indicata con questa icona: **▶▶**), potrai **viaggiare in modalità accelerata** pagando una somma orientativa, riducendo la durata del viaggio a una manciata di secondi. Questa opzione si rivelerà indispensabile nelle fasi avanzate dell'avventura, quando dovrai viaggiare con regolarità da una parte all'altra di Lucis, per completare le missioni secondarie.
- ◇ Con l'opzione **Guida manuale**, Noctis guida la vettura. I comandi sono intuitivi: sterza con **L**, accelera con **R2/RL**, frena/vai in retromarcia con **L2/LF**, fai inversione a U con **□/X** ed esci dalla macchina tenendo premuto **×/A**.



Ricordati di controllare regolarmente l'indicatore della benzina nell'angolo in basso a sinistra dello schermo. Fare il pieno ogni volta che raggiungi una pompa di benzina è il modo migliore per non restare a secco durante i viaggi più lunghi. Se per una svista la Regalia esaurirà il carburante, sarai costretto a spingerla fino alla stazione di servizio più vicina (esattamente come nella sequenza d'apertura del Capitolo 01), oppure potrai pagare Cindy per tornare ad Hammerhead usando l'opzione "Rimorchia la Regalia", nella schermata della mappa.

Mappa e minimappa

Mappa principale: in qualsiasi momento di gioco attivo, puoi accedere alla mappa (05) dal menu principale (□/Ⓜ) o premendo R3/Ⓜ. La posizione di Noctis è indicata da un cerchio e una freccia punta nella direzione verso cui è rivolto (▲). Una volta aperta la schermata della mappa, puoi spostarti con ⏪, aumentare o ridurre lo zoom con Ⓡ e fissare manualmente un indicatore (chiamato meta) con Ⓜ/X (▼). Le aree esplorate verranno rivelate, mostrando punti d'interesse come i rifugi. Se dovessi perderti o semplicemente trovarti completamente isolato in mezzo alla natura, le opzioni su questa schermata ti aiuteranno: puoi tornare istantaneamente alla tua ultima area di sosta, raggiungere il luogo in cui è parcheggiata la Regalia (per ridurre i tempi di viaggio dopo l'esplorazione), evocare il veicolo lungo la strada più vicina, chiamare Cindy per far rimorchiare la Regalia ad Hammerhead, o tornare all'ingresso di una zona pericolosa.

Minimappa: la minimappa (06) mostra una piccola porzione della mappa principale, corrispondente alle tue immediate vicinanze. L'icona "N" sulla parte esterna indica sempre il Nord. Il cerchio bianco al centro rappresenta Noctis, il tuo personaggio, mentre le frecce bianche indicano la direzione verso cui è rivolto. Tutti i luoghi d'interesse, i punti interattivi e quelli di riferimento attivi sono indicati da alcune icone sulla minimappa. Queste spariscono una volta fuori dai confini della minimappa, ad eccezione dell'icona legata alla missione attiva, degli indicatori impostati manualmente e della Regalia, che rimangono costantemente visibili. Queste icone compaiono sulla minimappa se sono vicine, o sul suo confine esterno per indicare la loro posizione approssimativa, se troppo lontane.

Indicatori di altitudine: quando un punto d'interesse o un mostro si trovano a un'altitudine diversa rispetto a quella di Noctis, la loro icona sulla mappa principale e sulla minimappa è accompagnata da una piccola freccia nell'angolo in basso a destra, a indicare che la loro posizione è più in alto (▲) o più in basso (▼) rispetto a quella del protagonista.

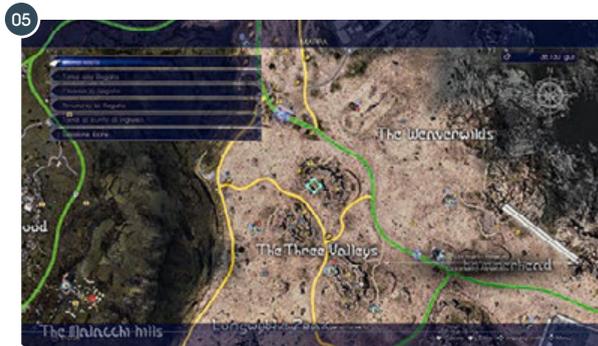
Collezionabili e punti interattivi

Esplorando il mondo di Eos ti imbattevi regolarmente in oggetti di ogni tipo. Questi appaiono come piccoli punti scintillanti (07) e possono essere raccolti premendo X/A a una distanza ravvicinata. Può trattarsi di qualsiasi cosa: dagli ingredienti usati per cucinare i pasti che conferiscono effimeri apporti alle statistiche quando decidi di accamparti nei rifugi, ai bottini da vendere nei negozi, fino agli oggetti per le missioni, da consegnare a personaggi specifici.



Le mappe in questa guida mostrano la posizione di tutti i collezionabili degni di nota del gioco. In caso volessi completare la prima partita con il minor aiuto possibile, prendi in considerazione i seguenti consigli per la caccia al tesoro:

- ◇ Setaccia le ambientazioni a caccia di collezionabili, mentre attraversi aree vecchie e nuove. Quando ti imbatti in un vicolo cieco o in un percorso alternativo, prenditi il tempo necessario per esplorarli: potrebbero nascondere una ricompensa che premierà la tua curiosità. Questo vale soprattutto durante le missioni principali che si svolgono in zone uniche.



Legenda di mappa e minimappa

| ANNOTAZIONE | SIGNIFICATO | ANNOTAZIONE | SIGNIFICATO |
|-------------|---|-------------|---------------------------------------|
| | Missioni principali | | Tesoro |
| | Missioni secondarie | | Viveri/giacimenti minerali |
| | Nuove missioni secondarie | | Energia elementale: sorgente di fuoco |
| | Nemico | | Energia elementale: sorgente di gelo |
| | Meta | | Energia elementale: sorgente di tuono |
| | Richiesta di caccia | | Linea difensiva |
| | Richiesta di caccia pericolosa | | Zona pericolosa |
| | Regalia | | Base imperiale |
| | Rifugio | | Mausoleo reale |
| | Punto di ristoro/ Ristorante/ Informatore | | Officina |
| | Alloggiamento | | Parcheggio |
| | Emporio | | Pompa di benzina |
| | Armeria | | Zona di pesca |
| | Alimentari | | Noleggio dei chocobo |
| | Furgoncino Cup Noodle | | Scuderia |

- ◇ I depositi si trovano in tutto il mondo di gioco e ti ricompensano con diversi oggetti, compresi l'energia elementale necessaria per distillare magie, i tesori dal grande valore commerciale e gli ingredienti per cucinare. Assicurati di fare scorta ogni volta che li trovi, per aumentare gradualmente le ricchezze della squadra e la scorta di risorse.
- ◇ Durante la ricerca degli oggetti di missione, non dimenticare di selezionare la missione corrispondente dal menu principale. In questo modo sarai certo che la destinazione venga mostrata adeguatamente con un'icona.

Oltre ai collezionabili, nel mondo di gioco troverai diversi punti interattivi. Questi comprendono dispositivi fondamentali per la storia, che devono essere attivati per proseguire con l'avventura, oltre a personaggi non giocanti (PNG) con cui si possono intavolare brevi conversazioni. Per interagire con i dispositivi e con i PNG, premi **X/A**.

Interagendo con alcuni PNG o collezionabili, avvierai le missioni secondarie. Sentiti libero di accettare tutte quelle che pensi di riuscire a gestire. Non c'è un limite al numero di missioni che possono essere attivate nello stesso momento, così come non è obbligatorio completarle subito. Quando ti sentirai pronto per affrontare una missione, selezionala dall'elenco nell'apposito menu.

Conversazioni interattive

A intervalli regolari durante l'avventura, ti imbattevi in situazioni in cui verrà offerta la possibilità di effettuare una scelta di dialogo. Queste conversazioni, dette "conversazioni interattive", vengono introdotte da una schermata con l'icona di un fumetto **(08)**.

Durante le conversazioni interattive ti verrà data la possibilità di scegliere tra un minimo di due e un massimo di quattro opzioni. Gli eventi si svolgeranno sempre nello stesso modo e non sono presenti bivi narrativi, ma questo non vuol dire che le tue scelte non avranno conseguenze. Selezionando determinate risposte arriverai a ricompense diverse. In molti casi potrai ottenere ESP o PA (due "valute" usate per sviluppare rispettivamente i parametri o le abilità (vai a pagina 26 per i dettagli)).

La nostra soluzione riporta anche tutte le conversazioni interattive che comportano delle conseguenze (non accade in tutti i casi), sottolineando in modo dettagliato le possibili ricompense da ottenere. In generale, suggeriamo di dare priorità alle risposte che conducono alle ricompense in PA, dato che questi ultimi costituiscono una risorsa più difficile da accumulare rispetto all'ESP.



Saltare le sequenze narrative

Anche se gran parte dei giocatori non vuole perdersi nemmeno un momento dello sviluppo della storia, ci sono situazioni (in particolar modo dopo aver fallito uno scontro con un boss difficile o quando si gioca per la seconda volta) in cui si potrebbe voler saltare una scena cinematografica. Per saltare le sequenze narrative, premi **OPTIONS** / **≡** e poi premi **△/Y**. Nelle scene di breve durata a volte questa opzione non è disponibile.

Equipaggiamento e guil

Ogni oggetto raccolto o guadagnato come ricompensa viene trasferito automaticamente nell'inventario. Troverai la lista completa di tutti gli oggetti nel capitolo Inventario di questa guida (vai a pagina 200), insieme a tutti i dettagli più importanti e alle informazioni sulla loro disponibilità.

- ◇ Armi, magie e accessori sono oggetti da combattimento che possono essere selezionati nel menu Equipaggiamento.
- ◇ Le magie devono essere elaborate o distillate dal menu Magie. Richiedono energia elementale, che può essere assorbita presso le sorgenti, in genere disponibili presso i rifugi, o sconfiggendo i nemici usando armi in grado di assorbire l'energia elementale, come la spada iniziale di Noctis.
- ◇ I tesori vengono fatti cadere con regolarità sotto forma di bottini dai nemici sconfitti, o possono essere raccolti come collezionabili. Perlopiù, hanno lo scopo di essere venduti ai negozianti (garantendo una fonte stabile di guadagno) o di essere usati come catalizzatori in grado di trasmutare le magie durante il processo di distillazione (vedi pagina 20). Alcuni sono necessari per completare le missioni secondarie.
- ◇ Gli ingredienti sono usati da Ignis per cucinare pietanze in grado di fornire un apporto provvisorio ad alcune caratteristiche, quando ci si accampa presso i rifugi.
- ◇ Gli oggetti di svago sono legati ai mini giochi.
- ◇ Gli optional vengono usati per personalizzare o potenziare la Regalia.
- ◇ Le rarità sono oggetti unici, associati alle missioni.
- ◇ I guil sono la valuta principale nell'universo di Final Fantasy. Per fare acquisti sono necessari i guil, che si possono ottenere portando a termine le missioni e vendendo gli oggetti di cui non si ha bisogno, in particolare i tesori.

Negozi

Nel gioco ci sono vari tipi di negozi, ognuno caratterizzato da beni e servizi differenti. Ricorda che l'equipaggiamento venduto cambia da negozio a negozio.

Panoramica dei negozi

| ICONA | TIPO DI NEGOZIO | DESCRIZIONE |
|-------|--|---|
| | Ristorante/Punto di ristoro/Informatore | Offrono informazioni (aggiornando la mappa con i punti d'interesse nell'area circostante) e vendono pasti (formando un apporto provvisorio alle statistiche); offrono anche missioni secondarie di richieste di caccia. |
| | Alloggiamento | Affitta camere o roulotte, facendo recuperare tutti i PV e calcolando il totale dell'ESP acquisita. |
| | Emporio | Vende oggetti assortiti, compresi quelli consumabili come pozioni, ingredienti per cucinare e optional. |
| | Armeria | Vende equipaggiamento da combattimento come armi e accessori. |
| | Officina | Si occupa della revisione e della personalizzazione del tuo veicolo. |

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bastiarlo
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio

COMBATTIMENTO

Aggiramenti e iniziativa in combattimento



Indicatore di pericolo: camminando in prossimità di un nemico, comparirà nella parte superiore dello schermo un indicatore di pericolo rosso. Questo sta a indicare che il nemico in questione è sul punto di notare il giocatore, e dunque di attaccare. Alcuni mostri reagiscono più in fretta di altri, ma in generale aspettati reazioni più lente dai mostri delle prime fasi di gioco (dettaglio che ti darà tutto il tempo per guadagnare l'iniziativa), mentre le creature nelle fasi più avanzate saranno più difficili da sorprendere. Finché un potenziale avversario non ti ha avvistato, in genere perché guarda altrove, potrai muoverti in segretezza e scegliere il momento perfetto per attaccare.



Proiezione letale: in alcune missioni, quando ti avvicini a un nemico umano senza essere avvistato, prima di aprire ufficialmente le ostilità, puoi abbattearlo all'istante con una proiezione letale. Premi **△/Y** quando il suggerimento del comando corrispondente appare sullo schermo, per proiettarti sul bersaglio uccidendolo con un colpo solo, a prescindere dai suoi PV o dalle sue resistenze. Se sei ancora in incognito dopo la proiezione letale, puoi ripetere la manovra.



Proiezione offensiva: in situazioni in cui la proiezione letale non è possibile (per esempio quando l'avversario guarda nella tua direzione), la classica proiezione offensiva è un ottimo modo per iniziare l'assalto. Questo comando permette di proiettarti direttamente sul bersaglio, infliggendo danni significativi. Il lato negativo è che può isolarti dal resto della squadra per alcuni secondi, rendendoti l'unico bersaglio dei nemici. Si tratta di una strategia molto rischiosa, ma altrettanto efficace da sfruttare occasionalmente.

Tecniche di difesa



Capriola: un modo efficace per evitare gli attacchi nemici è la capriola, che si esegue premendo **△/X**. Questa tecnica è utile non solo per evitare gli attacchi, ma anche per muovere velocemente Noctis in posizione più vantaggiosa (alle spalle di un avversario, per esempio). Se non sei certo del tempismo o della portata di un attacco imminente, una capriola preventiva è sempre il modo migliore per evitare danni.



Difesa/Difensiva: il comando di difesa è la seconda tecnica difensiva di base. Tenendo premuto **△/X**, Noctis eviterà automaticamente gli attacchi nemici. Questo comando permette di tenere al sicuro Noctis ogni volta che ti accorgi di essere il bersaglio prescelto per il prossimo attacco nemico. Questa tecnica, tuttavia, ha un paio di difetti. Prima di tutto, stare in difensiva costa PM, motivo per cui è necessario tenere sotto controllo l'indicatore per evitare di ritrovarsi improvvisamente vulnerabili. In secondo luogo, contro i colpi più potenti di alcuni avversari non è possibile entrare in difensiva. In caso di attacchi simili è necessario eseguire una capriola o una parata.



Parata: alcuni attacchi nemici attivano un suggerimento su schermo che invita a stare in guardia con **△/X**. A prima vista l'effetto è il medesimo del comando di difesa, ma dopo il primo suggerimento ne appare un secondo che invita a effettuare una parata con **△/B**. Premendo in tempo il tasto, l'attacco viene deviato; in caso di fallimento, l'attacco va a segno anche se si sta tenendo premuto il tasto per stare in guardia. Bisogna avere riflessi pronti per eseguire la manovra con successo. Ogni volta che appare il suggerimento, tieni premuto il tasto per stare in guardia e preparati a premere **△/B** in una frazione di secondo. Quasi tutte le battaglie più impegnative di *Final Fantasy XV* metteranno alla prova la tua capacità di sfruttare questa tecnica. Non possiamo fare altro che sottolineare la sua importanza.

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio



Contrattacco: una parata eseguita con successo viene a volte seguita da un'opportunità di contrattacco. In pratica, devi premere una seconda volta **○/Ⓑ** pochi istanti dopo la prima parata. Proprio come per il comando della parata, la finestra per contrattaccare è molto ridotta e richiede una buona dose di pratica. Un buon modo per migliorare le possibilità di contrattacco, nelle fasi iniziali dell'avventura, è quello di premere ripetutamente il comando dopo una parata eseguita con successo; non sarà una soluzione elegante, ma in genere garantisce il contrattacco.



Shock: dopo aver bloccato con successo un attacco nemico con il comando di difesa impugnando un'arma della categoria scudo, potresti sbilanciare brevemente il bersaglio in questione. Contro nemici particolarmente grandi, lo shock potrebbe attivarsi solo eseguendo una "difesa perfetta" (in parole povere, eseguendo il comando di difesa negli ultimi fotogrammi dell'animazione di attacco, pochi istanti prima che il colpo vada a segno).



Gestione della folla: una difesa impenetrabile non si basa solo su parate o schivate, ma anche sulla capacità di tener traccia di tutti i nemici. Dovrai spesso affrontare grandi gruppi di nemici e attacchi che potrebbero arrivare da qualsiasi direzione. Usa saggiamente **Ⓑ** per tenere d'occhio la zona che ti circonda, osservando con particolare attenzione i bersagli più agili e veloci. Quando affronti più di quattro avversari contemporaneamente, in genere è utile muoversi verso le zone periferiche del gruppo, evitando così di farsi circondare all'improvviso. Consigliamo anche di eliminare un nemico alla volta e di mirare con accortezza i bersagli già indeboliti dai compagni di squadra, quando possibile. Questo ti permetterà di limitare la capacità offensiva delle orde di nemici.



Proiezione: proiettarsi con **Ⓐ/Ⓨ** può essere utile anche in difesa, per sfuggire velocemente agli assalti imminenti. Premendo brevemente il relativo comando, Noctis si proietta in avanti, restando immune per l'intera durata della tecnica. Tenendo premuto per un po' mentre si mira un bersaglio, Noctis effettua una proiezione lanciando l'arma nella sua direzione. Eseguendo una proiezione tattica verso un indicatore blu all'interno dello scenario, i PM di Noctis vengono immediatamente ripristinati.



Riparo: quella di ripararsi è una mossa contestuale con alcune applicazioni interessanti. Per sfruttare un riparo, tieni premuto **Ⓐ/ⓧ** quando compare il suggerimento in prossimità di un elemento dell'ambientazione. Restare in piedi dietro a un riparo aumenta la velocità di rigenerazione di PV e PM.



Fuga: nelle situazioni di emergenza o quando il tempo stringe, è possibile fuggire da uno scontro semplicemente scattando via dal campo di battaglia. Questo è rappresentato da un perimetro rosso pulsante sulla minimappa. Nel momento in cui superi il confine, la battaglia termina e tutti i membri della squadra a terra si rialzano automaticamente. A quel punto è possibile curarsi e riorganizzare le idee prima di fare un nuovo tentativo, oppure cercare una strada alternativa per raggiungere la destinazione. È ragionevole anche scegliere di saltare gli scontri con nemici troppo deboli, dai quali non si otterrebbero ricompense adeguate.

Tecniche d'attacco

Sono molte le tecniche che puoi sfruttare per sconfiggere i nemici. Per imparare a combattere al meglio non basta saperle usare con efficacia, bisogna capire quale colpo è il più adatto alle varie situazioni.



Attacchi singoli: si eseguono premendo **○/□**. A ogni esecuzione del comando corrisponde un attacco e i colpi possono essere eseguiti in rapida successione per dar vita alle combo.



Fendente: se interrompi una combo, anche dopo un singolo attacco, avrai a disposizione una breve finestra di tempo durante la quale potrai eseguire un fendente, un potente attacco con proprietà speciali. Lascia semplicemente **○/□**, poi premi di nuovo nella "finestra" del fendente. Con la maggior parte delle armi, l'opportunità per un fendente è indicata da un chiaro segnale visivo: Noctis fa un passo indietro. Per le spade, devi premere il comando quando Noctis allunga verso l'esterno il braccio destro, proprio quando la spada inizia a svanire.



Combo automatiche: puoi eseguire le combo tenendo premuto **○/□**. In questo modo si scatena una serie di attacchi indirizzati verso il nemico selezionato, che si conclude con un colpo potente. Puoi eseguire attacchi direzionali dopo il primo colpo di una combo, inclinando **○/□** mentre premi o tieni premuto il comando di attacco. Ogni categoria di armi ha accesso ad attacchi direzionali specifici. Gli spadoni, per esempio, possono scatenare devastanti attacchi caricati se tieni premuto (e poi rilasci) il comando di attacco, mentre inclini la levetta nella direzione opposta rispetto al bersaglio.



Mutilazione: alcuni attacchi hanno la capacità di "mutilare" il nemico. Il sistema si basa sul fatto che i nemici hanno parti del corpo distinte (chiamate anche "appendici"). Puoi distinguere chiaramente le parti bersagliate grazie alla comparsa di un reticolo; passa in rassegna le parti del corpo del nemico con **○/□** mentre lo tieni sotto tiro. La mutilazione di una parte del corpo nemica può portare a una serie di effetti positivi, anche se il risultato esatto dipende dal nemico in questione. Puoi trovare un'analisi completa di questo complesso sistema a pagina 284.



Mira: è possibile mirare qualsiasi bersaglio tenendo premuto **RT/LB**. Una volta che la mira è fissata, è possibile spostarla tra gli avversari entro il raggio d'azione con **○/□**. La mira permette di concentrare l'attenzione su un nemico alla volta, limitando le modifiche continue all'inquadratura e semplificando il processo di sfoltimento quando si affrontano gruppi di avversari.



Cambio arma: è possibile cambiare liberamente arma durante il combattimento premendo **○/□** nella direzione desiderata. Questa opzione è fondamentale per sfruttare i punti deboli dei nemici, visto che molti avversari sono vulnerabili a tipologie di armi ben precise. Affrontando gruppi di nemici di specie diverse si potrebbero trovare mostri con punti deboli differenti, motivo per cui il cambio dell'arma è particolarmente importante.



Tasso critico: i colpi critici vanno a segno in modo casuale quando si eseguono attacchi normali e combo. Per ogni colpo andato a segno c'è una piccola possibilità che si trasformi in un colpo critico in grado di infliggere danni significativamente maggiori. Gli apporti garantiti da alcune armi possono aumentare le probabilità di infliggere colpi critici.



Proiezione offensiva: le proiezioni lanciando l'arma si eseguono mirando un bersaglio e tenendo premuto **△/Ⓝ**. Con questo comando, Noctis si proietta direttamente sul bersaglio, mettendo a segno un potente attacco, al costo di PM. I danni inflitti con la proiezione offensiva dipendono dalla distanza percorsa, favorendo gli assalti da lontano. È anche possibile usare la proiezione tattica verso luoghi elevati (in breve, qualunque punto vantaggioso indicato dal caratteristico indicatore blu) quando disponibile. In questo modo puoi allontanarti temporaneamente dagli avversari per riprendere fiato (e recuperare completamente i PM) prima di effettuare di nuovo una proiezione offensiva al momento opportuno. Tenendo premuto il comando della proiezione puoi eseguire diversi attacchi in rapida successione. Fai attenzione, però: in questo modo esaurirai velocemente i PM.



Combo aeree: le combo eseguite mentre Noctis è in aria gli permettono di mantenere la posizione fino al termine della sequenza di attacchi, dettaglio importante quando si affrontano avversari volanti o quando si devono distruggere parti specifiche dei bersagli giganti. Il modo migliore di iniziare queste sequenze è generalmente quello di mirare un bersaglio per poi usare la proiezione offensiva. Quando Noctis avrà sbloccato alcune abilità nel relativo menu, le combo aeree potranno essere prolungate muovendo **○** in una direzione qualsiasi.



Aggiramenti: si tratta di attacchi contestuali che Noctis esegue automaticamente quando colpisce il nemico alle spalle. Anche se l'animazione li rende più lenti degli attacchi normali, i danni inflitti sono nettamente più alti. Contro creature grandi e lente, sfruttare le capriole per mantenersi alle loro spalle è una strategia molto efficace, visto che tiene contemporaneamente al sicuro dagli attacchi più dannosi e in una posizione da cui si può abusare di attacchi normali e aggiramenti.



Attacchi incrociati: si tratta di colpi contestuali che Noctis esegue quando si trova vicino a un altro membro della squadra e attacca insieme a lui. Se i personaggi sono entrambi alle spalle del mostro, per esempio, potrebbero eseguire un aggiramento incrociato (due aggiramenti combinati in una sola azione). Tutte queste mosse sono molto più forti degli attacchi normali, come dimostrano i danni amplificati mostrati sullo schermo quando gli attacchi vanno a segno.

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio

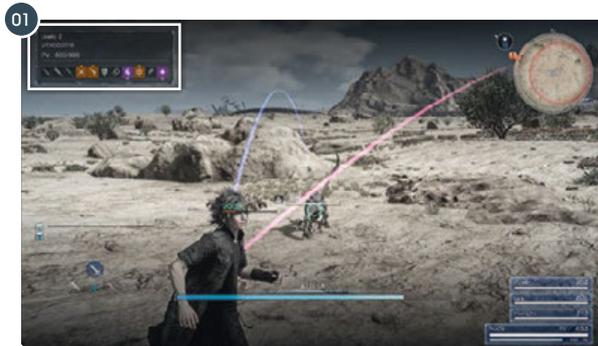
Scansione

Sia Noctis che Ignis hanno accesso alle abilità associate alla scansione. Queste permettono di analizzare i nemici per svelarne i punti deboli (01).

Normalmente le informazioni rivelate dalla scansione di un avversario sono nascoste. Per cambiare le cose devi mirare un bersaglio durante la modalità Stile riflessivo. Considerata l'importanza di questo sistema, consigliamo caldamente di attivare la modalità Stile riflessivo dall'inizio del gioco (menu Pausa → Opzioni → Stile di combattimento).

Il processo di scansione non è immediato. Quando si mira un bersaglio durante lo Stile riflessivo, un indicatore attorno al nemico si riempie gradualmente. Quando l'indicatore è completamente pieno, le informazioni della scansione compaiono sullo schermo, nell'angolo in alto a sinistra. La disponibilità delle informazioni da ottenere tramite scansione è indicata con l'icona (🔍) che appare accanto al nome del nemico.

Anche Ignis può svelare i dettagli del nemico. Prima è necessario acquisire l'abilità Analisi preliminare di Ignis tra le abilità Sinergiche del menu Abilità. Ogni volta che il compagno usa la propria abilità in battaglia (azione che viene comunicata in una piccola finestra che appare brevemente sopra l'indicatore di PV della squadra), è possibile rivelare i dati di scansione del bersaglio analizzato, anche senza seguire la normale procedura. L'abilità colpisce un bersaglio alla volta: deve essere usata singolarmente su ogni nemico affrontato.



Pur non essendo propriamente una tecnica di attacco, la possibilità di scoprire capacità e punti deboli è fondamentale, strategicamente parlando. Una volta scoperto a quale energia elementale o tipo di arma è vulnerabile una creatura, puoi equipaggiare un'arma associata all'energia elementale in questione, o distillare una magia che faccia leva su quella precisa debolezza, oppure ancora passare a un accessorio che aumenti la resistenza contro l'energia elementale specifica della creatura.

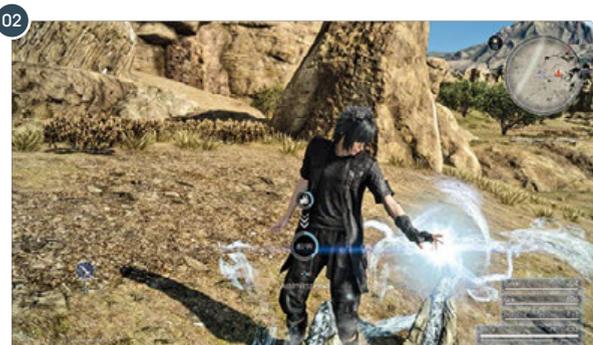


Magie

A differenza di quanto accadeva nei capitoli precedenti della serie, in *Final Fantasy XV* le magie sono considerate oggetti.

Per avere accesso a una magia, è prima necessario raccogliere energia elementale dalle sorgenti presso i rifugi, contrassegnate da: 🔥, ❄️ e ⚡. Tieni premuto X/A in prossimità di una sorgente per assorbire l'energia (02). Avrai anche bisogno di un'ampolla magica, il contenitore in cui verrà immagazzinata la magia.

Alla voce Magie del menu principale potrai distillare qualsiasi magia appartenente al tipo di energia elementale prescelto. Più unità di energia utilizzerai, più potente sarà la magia, quindi una magia Focum da 30 unità sarà molto più potente di una magia Focum da 10 unità. Potrai anche mischiare più energie elementali per creare potenti combinazioni. Non dimenticare che puoi distillare tutte le magie che desideri, a patto di avere le ampolle magiche necessarie. Lanciando una magia si consumano solo i componenti, ma l'ampolla magica rimarrà sempre nell'inventario.



È anche possibile creare magie uniche ed elaborate, combinando un catalizzatore con l'energia elementale durante il processo di distillazione: ogni catalizzatore garantirà un effetto unico. Combinando 10 unità di Fuoco con una pozione, per esempio, si può creare una magia di fuoco che danneggia i nemici curando contemporaneamente chi la lancia.

Puoi trovare una presentazione completa di questo complesso sistema, nel capitolo Strategia e analisi (vai a pagina 274). Per il momento, però, tutto ciò che devi sapere è che esistono tre "livelli" di magie, come illustrato nella seguente tabella. Più alto è il livello della magia, più potenti sono i suoi effetti (sia in termini di danni che di raggio d'azione).

Livelli di magia

| LIVELLO | ENERGIA ELEMENTALE | POTERE RICHIESTO | NOME DELLA MAGIA |
|-----------|--------------------|------------------|------------------|
| 1 | 🔥 Fuoco | Da 1 a 99 | Focum |
| | ❄️ Gelo | Da 1 a 99 | Crio |
| | ⚡ Tuono | Da 1 a 99 | Fulgur |
| 2 ("-ra") | 🔥 Fuoco | Da 100 a 199 | Focora |
| | ❄️ Gelo | Da 100 a 199 | Criora |
| | ⚡ Tuono | Da 100 a 199 | Fulgora |
| 3 ("-ga") | 🔥 Fuoco | 200+ | Focoga |
| | ❄️ Gelo | 200+ | Crioga |
| | ⚡ Tuono | 200+ | Fulgoga |

Quando la magia è disponibile nell'inventario può essere equipaggiata dal menu Equipaggiamento, come arma secondaria per i tuoi compagni di squadra, o come arma principale (disponibile anche come scorciatoia su **+** durante i combattimenti) per Noctis. Tieni premuto il comando di attacco e prendi la mira con **L2**: lascia il comando per lanciare la magia. Questa avrà bisogno di un breve tempo di ricarica prima di poter essere lanciata nuovamente. Una volta esaurite le scorte, l'icona sparirà.

In *FFXV* le magie sono molto potenti e andrebbero dunque considerate mosse speciali da sfruttare al momento opportuno. Il fatto stesso che richiedano un certo lavoro per esser preparate ne è la prova, e la loro forza bruta conferma tale teoria.

Un'applicazione interessante delle magie può essere l'uso all'inizio di un combattimento contro nemici potenti vulnerabili a un'energia elementale, ma è possibile usarle anche per attacchi a sorpresa contro grandi gruppi di creature molto ravvicinate (**03**). Ogni volta che ti troverai in difficoltà in degli scontri complicati, considera questa strategia prima di riprovare. Potrebbe facilitare le cose fin da subito, volgendo la situazione a tuo vantaggio.

Abilità speciali

Panoplia

Relativamente presto nell'avventura (dopo aver recuperato le Gemelle dell'Inestinguibile durante il Capitolo 03), Noctis ottiene l'abilità speciale Panoplia. La sua disponibilità è mostrata da un indicatore circolare che circonda le armi ancestrali nell'angolo in basso a sinistra dello schermo (**04**). L'indicatore si riempie gradualmente attaccando e difendendo con successo.

Una volta riempitosi l'indicatore, si potrà usare l'abilità Panoplia di Noctis premendo simultaneamente **L1** + **R1** / **LB** + **RB**. In questo modo Noctis entrerà in uno stato in cui tutti i suoi parametri sono migliorati (**05**). Immaginate l'equivalente del perfezionamento usato nei precedenti episodi di Final Fantasy. Quando questa modalità è attiva, l'indicatore si svuota velocemente. Una volta vuoto, Noctis torna alla sua forma normale e tutti i benefici di Panoplia finiscono all'istante.



- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio



Tecniche ausiliarie

I compagni di squadra di Noctis possono contare su abilità speciali chiamate "tecniche ausiliarie", che possono essere attivate tenendo premuto **L1/LB** e premendo **+**. Ogni alleato è "associato" a una direzione di **+**: Ignis a **↑**, Prompto a **↖**, Gladio a **→** e gli ospiti occasionali a **↘**.

Le tecniche ausiliarie vengono sbloccate nel menu Abilità spendendo PA (un sistema di cui parleremo nel dettaglio più avanti in questo capitolo: vedi pagina 26). In sostanza, le imprese di gioco vengono premiate con PA da spendere nella schermata Abilità. La prima tecnica di ogni personaggio viene sbloccata automaticamente. Le tecniche ausiliarie più avanzate andranno sbloccate con calma nei menu delle Abilità dedicati, in cambio di un investimento significativo di PA.

In generale le tecniche ausiliarie sono abilità molto potenti e con proprietà uniche: alcune colpiscono tutti i nemici entro un certo raggio (note come attacchi ad "area di effetto", o AOE), mentre altre hanno proprietà elementali.

Le tecniche ausiliarie possono essere usate solo quando la barra tecnica a sinistra dello schermo è piena a sufficienza (06). Le prime tecniche ausiliarie consumano un solo segmento dell'indicatore, ma le successive possono richiedere tutti e tre i segmenti. L'indicatore si riempie gradualmente durante le battaglie, e in modo molto più rapido in concomitanza di una buona gestione di attacchi e parate.

Nella maggior parte delle battaglie le tecniche ausiliarie vengono usate di rado, visto che l'indicatore non fa in tempo a riempirsi. Questo vuol dire che è fondamentale scegliere con cura quando usare questi attacchi, se disponibili. Tempesta di Gladio, per esempio, è una tecnica con danno ad area di effetto ed è perfetta contro gruppi di nemici, visto che colpisce i bersagli entro un raggio piuttosto ampio (07). Perforazione di Prompto, al contrario, è più utile contro bersagli singoli e molto resistenti, visto che ne riduce la difesa aumentando i danni causati da tutta la squadra. Puoi trovare una spiegazione dettagliata di questo sistema a pagina 288.

Oggetti da combattimento

Premi **R2/Rt** in qualsiasi momento durante un combattimento per fermare il tempo e visualizzare il menu degli oggetti, dove puoi usare i consumabili custoditi nell'inventario (08). In questo modo, tra le altre cose, puoi curare i personaggi grazie a varie pozioni, curare dannose alterazioni di stato, come ad esempio l'avvelenamento, o resuscitare i compagni di squadra caduti in battaglia.

06



07



08



Dinamica di combattimento

Il sistema di combattimento in *Final Fantasy XV* è chiaro e intuitivo. Ha accesso a due funzioni principali o "posizioni": attacco e difesa. Ognuna di queste è associata a un comando del controller: si attacca con **○/B** e si difende con **○/X**.

Potrà sembrare semplicistico, ma il sistema è più profondo di quanto si possa pensare e le sorti della battaglia dipendono molto dal giocatore e dalla sua capacità di adattarsi al tempismo unico di ogni attacco. Per esempio, dovrai essere pronto a difenderti con **○/X** non appena ti accorgerai dell'attacco di un nemico, magari riconoscendo un'animazione che annuncia un colpo specifico. Tuttavia, devi anche cercare di attaccare il più possibile per assicurarti di chiudere presto lo scontro, dettaglio che potrebbe intaccare la precisione della difesa. Sembra quasi una danza tra il giocatore e i suoi nemici, una danza in cui si segue un ritmo spesso irregolare, passando dall'attacco alla difesa in base ai movimenti dell'avversario. I tempi di reazione e la capacità di adattarsi al ritmo degli attacchi nemici decretano il successo o il fallimento dello scontro.

Andando avanti con l'avventura avrai a disposizione nuove meccaniche che contribuiranno ad arricchire ulteriormente il sistema. Se vorrai completare le attività opzionali più difficili dovrai sfruttare al meglio tutte le mosse a tua disposizione. L'obiettivo è quello di adattarsi alle situazioni prendendo decisioni come:

- ◇ Attaccare i nemici con tipologie di armi a cui sono vulnerabili;
- ◇ Bloccare e parare i loro attacchi con il giusto tempismo;

- ◇ Sfruttare al meglio la proiezione offensiva e i punti disponibili per la proiezione tattica sul campo di battaglia;
- ◇ Tenere sotto controllo i nemici, compresi quelli alle tue spalle;
- ◇ Riposizionare costantemente Noctis per evitare di esporlo ad attacchi nei punti deboli e aumentare la possibilità di mettere a segno mosse speciali come l'aggiramento, sfruttando anche le possibilità di riparo;
- ◇ Cambiare rapidamente arma per ottimizzare la quantità di danni inflitti;
- ◇ Usare le tecniche, le magie o la Panoplia quando la strategia lo richiede;
- ◇ Usare gli oggetti da combattimento per ripristinare l'energia vitale della squadra quando necessario.

È fondamentale adattare la propria strategia ai nemici affrontati (rispondendo adeguatamente ai loro attacchi e sfruttandone i punti deboli), e assicurarsi di sfruttare tutte le azioni contestuali per attivare attacchi particolarmente potenti, dettaglio che richiede un'attenzione costante.

Il sistema, quindi, **sembra** semplice, ma imparare a sfruttare al meglio PM, tecniche, magie e oggetti tenendo d'occhio tutti i nemici e pianificando le azioni, **tutto quanto allo stesso tempo**, è tutt'altro che semplice.

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio

Stile riflessivo e modalità di gioco

In *Final Fantasy XV* il sistema di combattimento è più orientato all'azione rispetto a quanto accadeva nei capitoli precedenti. I ritmi durante le battaglie sono generalmente rapidi e senza pause, tanto da richiedere grande attenzione per tenere sotto controllo tanti elementi in contemporanea: attacco, difesa, la posizione di Noctis, il comportamento dei compagni di squadra, i movimenti dei nemici, la posizione della visuale e via dicendo.

Se non riesci a gestire combattimenti così intensi, prova ad accedere al menu di pausa per attivare la modalità Stile riflessivo: seleziona Opzioni e cambia lo stile di combattimento da "Attivo" a "Stile riflessivo".

La modalità Stile riflessivo agisce sullo scorrere del tempo durante le battaglie. Il principio è semplice: quando impartisci ordini attraverso il controller (muovendo **L** o premendo un comando), il tempo scorre normalmente; quando non impartisci direttamente istruzioni, il tempo si ferma.

Se hai in difficoltà a scegliere rapidamente quali azioni compiere durante i combattimenti, la modalità Stile riflessivo è esattamente ciò di cui hai bisogno. Quando l'azione si ferma, puoi osservare gli avversari e cambiare bersaglio con **○**. Questo ti permette di avere un quadro chiaro di ciò che sta accadendo, della posizione di compagni di squadra e nemici e di chi sta per attaccare, rendendo più semplice prendere decisioni adeguate. Se vedi un gruppo di mostri nelle vicinanze, per esempio, grazie alla modalità Stile riflessivo puoi facilmente lanciare una magia ad area di effetto o usare una tecnica ausiliaria per abatterli prima che si disperdano. Nelle situazioni di grande pressione tutto è reso più semplice dalla possibilità di guardarsi intorno per trovare il punto più adatto in cui eseguire una proiezione tattica, o per individuare un fuciliere che bersaglia la squadra da un punto elevato e punirlo con una proiezione offensiva.

In ogni scontro puoi usare lo stile riflessivo per un tempo limitato: questo è indicato dall'indicatore di attesa in fondo allo schermo, che si svuota gradualmente. Una volta raggiunto lo zero, lo stile riflessivo si interrompe, facendoti tornare automaticamente allo stile attivo. L'indicatore di attesa viene completamente ripristinato all'inizio di ogni battaglia. Di seguito troverai una lista di vantaggi garantiti dallo stile riflessivo:

- ◇ Lo stile riflessivo permette a Noctis di vedere le informazioni dei nemici usando la scansione (**R1/RB**), strumento indispensabile per scoprirne gli assi nella manica e i punti deboli.
- ◇ Durante lo stile riflessivo puoi vedere alcune linee colorate che uniscono ogni combattente al rispettivo bersaglio: azzurre per gli alleati, rosse per i nemici. Puoi sfruttare queste informazioni per identificare i nemici che prendono di mira gli altri membri della squadra e colpirli alle spalle mentre la loro attenzione è rivolta altrove.
- ◇ Durante lo stile riflessivo attivi automaticamente la mira sui bersagli.
- ◇ Attaccando un bersaglio lontano con lo stile riflessivo, Noctis corre più velocemente del solito.

La chiave per avere successo in battaglia è sempre la lettura accurata delle situazioni, che permette di pianificare la giusta strategia. Lo scopo della modalità Stile riflessivo è quello di rendere tutto meno frenetico, permettendo di osservare e pianificare. Se lo stile riflessivo non dovesse bastare a rendere più accessibili gli scontri, ricorda che è sempre possibile abbassare la difficoltà di gioco. Per farlo, apri il menu di pausa, seleziona Modalità di gioco e passa a "Facile". In questo modo abbasserai i parametri dei nemici e moltiplicherai per dieci l'indicatore di attesa. Si tratta di un'opzione utile per i giocatori meno esperti.

PV, condizione di crisi e morte

I quattro membri della squadra hanno tutti una quantità specifica di **PV massimi**, che indica i PV disponibili quando l'energia vitale è al massimo. I danni subiti non intaccano i PV massimi: ogni volta che un personaggio subisce un danno, calano solo i suoi **PV attuali** (il valore dei PV massimi resta inalterato). Basta curare un personaggio ferito (per esempio con una pozione) o fargli recuperare gradualmente i PV attuali fino a raggiungere i PV massimi.

Ci sono due situazioni che possono causare una riduzione dei PV massimi:

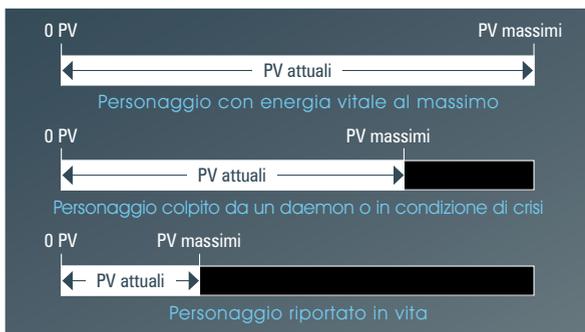
- ◇ Quando l'indicatore dei PV attuali viene completamente svuotato da un attacco nemico, il personaggio entra nella condizione di crisi. In questa situazione le abilità del personaggio sono limitate: non si possono eseguire azioni diverse dallo spostamento ad andatura rallentata (anche se si può ancora aumentare l'andatura con **○/ⓑ**) o dalla visualizzazione del menu Oggetti per curarsi grazie a un oggetto consumabile. Nella condizione di crisi, inoltre, la barra dei PV massimi si riduce gradualmente e può essere ridotta ulteriormente da danni aggiuntivi causati dai nemici. Per far recuperare un personaggio in condizione di crisi è necessario usare un oggetto di recupero, farsi assistere da un altro membro della squadra, o evitare di subire danni abbastanza a lungo per beneficiare del recupero automatico.
- ◇ Un tipo specifico di nemici, i **daemon**, causa danni che riducono simultaneamente sia i PV attuali che i PV massimi, dettaglio che li rende particolarmente pericolosi. I daemon si incontrano generalmente di notte in luoghi oscuri come i mausolei o le gallerie.

Quando i PV massimi vengono ridotti, i PV attuali possono essere recuperati solo entro il limite ridotto dei PV massimi. In altre parole, i PV massimi diminuiscono, creando molte difficoltà anche per gli incontri successivi (**09**). Per liberarsi di questa penalità e tornare al valore massimo dei PV è necessario riposare presso un accampamento o un alloggiamento, o usare oggetti consumabili rari e costosi.

09



Quando i PV massimi arrivano a 0, il personaggio in questione muore. Se si tratta di Noctis, avrete solo pochi secondi per usare un oggetto di recupero come la coda di fenice, oppure finirai alla schermata di Game over. Anche i compagni di squadra caduti possono essere riportati in vita con oggetti come la coda di fenice. Ricorda che un personaggio resuscitato ha un valore massimo di PV molto basso.



PM

Caratteristica unica di Noctis, i PM corrispondono al livello della sua energia magica. Ogni volta che usi un'abilità in combattimento (come la difensiva o la proiezione offensiva), il costo della mossa viene sottratto dall'indicatore dei PM di Noctis. L'indicatore si riempie in quattro modi:

- ◇ I PM si recuperano lentamente da soli con il passare del tempo, ma è possibile velocizzare il processo trovando riparo dietro a oggetti di grosse dimensioni.
- ◇ Eseguendo una proiezione tattica verso un'icona azzurra nell'ambientazione, i PM di Noctis vengono immediatamente ripristinati.
- ◇ Tutti gli attacchi che vanno a segno forniscono un apporto alla velocità di riempimento dell'indicatore, premiando gli approcci aggressivi.
- ◇ Infine, diversi oggetti consumabili (come l'etere) permettono di riempire istantaneamente l'indicatore con una quantità dettata dall'efficacia dell'oggetto in questione.

Quando l'indicatore dei PM si svuota completamente, Noctis diventa stremato e tutte le sue mosse basate sui PM sono temporaneamente inutilizzabili. Quando è stremato, Noctis collassa per un istante ogni volta che cerchi di usare mosse basate sui PM. Il recupero dei PM, inoltre, si interrompe per qualche secondo, motivo per cui consigliamo di evitare il più possibile questa condizione. Osserva attentamente l'indicatore dei PM e fai attenzione a non usare in rapida successione tecniche costose (in particolare le proiezioni, che tendono a prosciugare rapidamente i PM). Raramente un attacco in più vale le misure punitive inflitte a un personaggio stremato.

Parametri

I parametri influenzano profondamente l'efficienza in combattimento del personaggio. Possono essere visualizzati nel menu principale e, in modo più dettagliato, nella sezione Equipaggiamento (**10**).

Puoi migliorare i parametri grazie all'equipaggiamento e ai pasti mangiati nei ristoranti o all'accampamento.

- ◇ L'equipaggiamento può essere difficile da trovare e costoso da acquistare, ma i bonus ottenuti grazie a esso rimangono attivi finché gli oggetti sono equipaggiati.
- ◇ Gli apporti garantiti dai pasti sono facili da ottenere. Purtroppo si tratta di vantaggi temporanei, ma accamparsi nei rifugi non costa nulla e si consumano solo ingredienti, che possono essere ottenuti senza grossi sforzi.

Migliorare i propri parametri è essenziale quando ci si prepara a combattere. Se stai per affrontare un nemico che usa attacchi basati sulla magia di fuoco, per esempio, equipaggiare un accessorio che migliori la resistenza a questa particolare energia elementale può davvero fare la differenza. Allo stesso modo, un miglioramento del parametro Potenza magica renderà tutto più facile se si deve affrontare un avversario che fa uso di magie. In generale, far consumare un pasto adeguato alla squadra prima di una battaglia ardua (per esempio prima di una richiesta di caccia), può essere un modo efficace per aumentare le probabilità di successo.

10



Parametri: panoramica

| ICONA | PARAMETRO | DESCRIZIONE |
|---|----------------------------------|--|
|  | PV | Indica il valore massimo di PV, quando l'indicatore di PV è pieno. |
|  | Potenza | Influisce sulla potenza degli attacchi fisici. |
|  | Difesa | Influisce sull'entità dei danni fisici subiti. |
|  | Forza | Influenza i danni inflitti dagli attacchi fisici. |
|  | Resistenza | Influenza la capacità di resistere ai danni fisici. |
|  | Spirito | Influenza la resistenza ai danni magici. |
|  | Potenza magica | Influenza i danni inflitti con le magie. |
|  | Resistenza al fuoco | Riduce l'entità dei danni di fuoco subiti. |
|  | Resistenza al gelo | Riduce l'entità dei danni di gelo subiti. |
|  | Resistenza al tuono | Riduce l'entità dei danni di tuono subiti. |
|  | Resistenza all'oscurità | Riduce l'entità dei danni di tipo oscurità subiti. |
|  | Resistenza antiproiettile | Riduce l'entità dei danni da armi da fuoco. |

Effetti benefici



Gli effetti benefici migliorano la capacità offensiva o difensiva del personaggio fornendo un apporto a uno o più dei suoi parametri. Questi potenziamenti vengono generalmente garantiti da un equipaggiamento specifico (in particolare dagli accessori), o consumando pasti. Gli effetti benefici sono rappresentati da icone quadrate blu o verdi.

Le alterazioni di stato sono effetti che penalizzano le abilità in combattimento riducendo uno o più parametri o infliggendo condizioni debilitanti. Le alterazioni sono rappresentate da icone quadrate di colore rosso. Quando si è colpiti da un'alterazione di stato si deve in genere reagire prontamente. La cura più comune è rappresentata dagli oggetti consumabili. Ci sono anche svariati accessori che possono fornire una protezione parziale o totale da alterazioni di stato specifiche.

Final Fantasy XV contiene un gran numero di alterazioni di stato, ognuna con applicazioni specifiche, motivo per cui l'argomento è trattato in modo approfondito nel capitolo Strategia e analisi (vedi pagina 282).

Tipologie di danno ed energie elementali



Tutti gli attacchi del gioco sono di natura fisica o magica: i primi causano danni basati sul parametro Forza (applicabile alle armi), e i secondi danni basati sul parametro Potenza magica (applicabile alle magie).

Gli attacchi fisici possono sfruttare o meno le energie elementali e in quest'ultimo caso sono detti neutrali. In altre parole, gli attacchi possono essere imbevuti di uno dei cinque diversi tipi di energia elementale. Le magie sono sempre legate all'energia elementale.

Inoltre, ogni tipologia di arma infligge un tipo di danno specifico.

Energie elementali

| ICONA | SIGNIFICATO |
|---|-------------|
|  | Fuoco |
|  | Gelo |
|  | Tuono |
|  | Sacro |
|  | Oscurità |

Tipologie di danno

| ICONA | SIGNIFICATO |
|---|---------------|
|  | Spade |
|  | Spadoni |
|  | Lance |
|  | Armi da fuoco |
|  | Pugnali |
|  | Scudi |
|  | Dispositivi |

Tutti i nemici hanno un set di affinità che determina l'ammontare di danni subiti da un attacco. Quando attacchi, il colore del valore numerico che appare sullo schermo indica la natura dell'affinità del bersaglio al tipo di danno che stai causando: il bianco indica i danni normali; l'arancione indica danni aumentati (in parole povere, il punto debole del nemico); il viola indica danni ridotti (in pratica le resistenze del nemico). Una volta identificati i punti deboli di una creatura, sta a te adattare l'equipaggiamento in modo da trarne vantaggio. Se una creatura è debole contro le spade e l'energia elementale del fuoco, per esempio, equipaggiando una spada imbevuta di fuoco (come la Lingua di fuoco) otterrai ottimi risultati.

Il sistema della "tipologia dei danni" è uno dei punti cardine del combattimento in *Final Fantasy XV*. Nel capitolo Inventario puoi trovare le proprietà di ogni singolo oggetto e pezzo di equipaggiamento. Anche se per adesso non hai bisogno di esplorare questa sezione della guida, ti servirà di certo in futuro, quando sarai andato più avanti nell'avventura.

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bastiaro
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio

CRESCITA DEL PERSONAGGIO

Andando avanti nella storia principale, i personaggi diventeranno più forti e più resistenti. Capire come ottimizzare la loro crescita è fondamentale per godere al meglio del gioco e per rimanere al passo della curva di difficoltà o sorpassarla.

In questa sezione introduciamo il sistema attorno a cui ruota la crescita del personaggio. Puoi trovare un'analisi più dettagliata nel capitolo Strategia e analisi (vai a pagina 294), ma ti consigliamo di accumulare un po' di esperienza di gioco, prima di consultarlo.

Esperienza

Uno dei modi per aumentare permanentemente i parametri del personaggio è accumulare punti esperienza (ESP). Si guadagnano ESP sia sconfiggendo i nemici in battaglia che completando le missioni. In genere sconfiggere avversari difficili e portare a termine dei compiti difficili offre ricompense maggiori in termini di ESP rispetto allo sterminio dei pesci piccoli o al completamento di missioni banali. Anche le conversazioni possono fornire ESP, anche se in modo marginale.

È importante ricordare che i benefici dell'accumulo di ESP non si vedono immediatamente: è prima necessario riposare presso un punto di ristoro o un accampamento presso i rifugi. Solo allora vedrai gli ESP accumulati a partire dall'ultima notte di sonno sommarsi ai livelli di esperienza di ciascun personaggio (01).

Ogni volta che l'ESP di un personaggio supera una determinata soglia (ovvero quando la barra si riempie), egli "sale di livello". Salire di livello garantisce molti benefici, tra cui l'aumento dei parametri del personaggio coinvolto. Questo processo avviene automaticamente: non c'è bisogno di distribuire manualmente i punti nelle varie categorie. In genere i benefici maggiori dell'aumento di livello si sperimentano da subito, specialmente nelle prime ore della storia: incontrando un mostro conosciuto ti renderai conto di infliggere danni maggiori e di resistere meglio ai suoi attacchi.

Tra le spiegazioni presenti nel menu Missioni viene sempre mostrato il livello consigliato. Di norma è saggio affrontare le missioni in cui si raggiunge o si supera il livello consigliato, lasciando da parte quelle più alte di due o più livelli.

Abilità

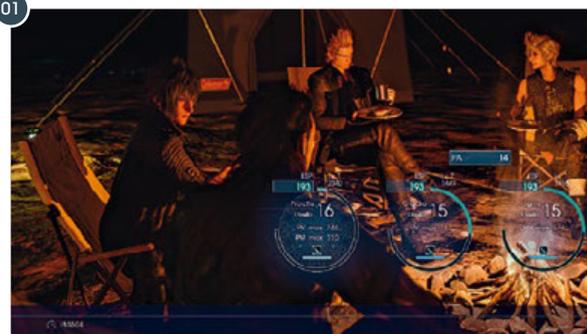
Un altro sistema che contribuisce in modo significativo a migliorare le prestazioni in combattimento si trova nel menu Abilità, dove si possono studiare diversi rami di sviluppo (02). Le abilità sono divise in base al tema (Magiche, Curative, Tecniche e via dicendo) e si possono passare in rassegna con **L1** & **R1**/**LB** & **RB**. Il menu Abilità è composto di una serie di rami collegati tra loro. Sbloccando un'abilità, essa si attiva, offrendo immediatamente al personaggio il relativo miglioramento.

Per sbloccare un'abilità devi investire un numero specifico di PA. Le prime abilità costano solo una manciata di PA, ma il prezzo tende a crescere rapidamente mentre si avanza lungo i rami.

Si possono ottenere PA principalmente salendo di livello, completando le missioni, scegliendo i dialoghi che offrono ricompense rilevanti durante le conversazioni interattive, sconfiggendo i nemici con mosse specifiche (come le proiezioni offensive e le parate), o completando gli obiettivi di strategie opzionali svelati all'inizio di alcune battaglie. Durante uno dei primi combattimenti del gioco, per esempio, si richiede di mettere a segno cinque attacchi contro i nemici. Completando questo obiettivo si ricevono PA. In seguito verranno proposte sfide sempre più difficili, come la difesa contro più avversari, l'esecuzione di un numero specifico di attacchi incrociati e via dicendo.

A patto di avere il numero necessario di PA, è possibile comprare le abilità disponibili nel relativo menu in qualunque ordine. Le scelte fatte influenzeranno le prestazioni in battaglia e sottovalutando potenziamenti utili potresti trovarti in una situazione di svantaggio. Elementalista, la prima abilità di Ignis, può essere sbloccata molto presto. Questo comando essenziale permette di potenziare l'arma di Noctis con l'energia elementale contro cui il tuo bersaglio è debole. Dando la priorità a questa abilità rispetto ad altre meno importanti, potresti facilitare le cose all'inizio dell'avventura. Otterrai dei benefici anche sbloccando abilità che garantiscono PA aggiuntive nelle prime fasi della storia.

Una volta sbloccati i vari rami di crescita, le opzioni diventano sempre più numerose. Dai la precedenza alle abilità che si sposano con il tuo stile di gioco e prenditi il tempo necessario per studiare ogni descrizione (e ascolta i nostri consigli), prima di investire i PA.



Equipaggiamento

Il terzo modo per migliorare le prestazioni della squadra è acquisire equipaggiamento che offra un apporto ai parametri. I bonus forniti dall'equipaggiamento non sono permanenti (a differenza di quelli ottenuti salendo di livello o attraverso le abilità), visto che durano solo finché l'oggetto in questione è equipaggiato. Nonostante questo, in genere una componente dell'equipaggiamento viene rimossa solo per essere rimpiazzata da qualcosa di meglio o di più adatto a un compito specifico, motivo per cui l'equipaggiamento rimane uno dei modi migliori per migliorare le prestazioni dei membri della squadra.

Gli empori sono la fonte più comune in cui ottenere l'equipaggiamento. Andando avanti con la storia principale ed esplorando il mondo di Eos troverai regolarmente nuovi negozi e mercanti con prodotti di qualità sempre migliore. Gli acquisti vengono fatti in gil, la valuta del gioco, che possono essere ottenuti vendendo i bottini dei mostri e completando le missioni. Esattamente come accade con gli elementi sbloccabili nel menu Abilità, quindi, difficilmente riuscirai a comprare tutto ciò che ti interessa. Gli equipaggiamenti avanzati possono essere molto costosi, quindi dovrai fare scelte strategiche e dare la priorità ai pezzi in grado di portarti maggiori benefici. Se sai di dover visitare una zona pericolosa sorvegliata da creature vulnerabili al fuoco, una spada infusa di fuoco potrebbe fare tutta la differenza del mondo, mentre altri accessori venduti allo stesso prezzo potrebbero

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Besliario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Struttura di gioco
- Comandi
- Interfaccia su schermo
- Esplorazione
- Combattimento
- Crescita del personaggio



essere meno determinanti. Se hai pochi fondi a disposizione e non puoi permetterti un oggetto importante, prendi in considerazione eventuali missioni secondarie (in particolare le richieste di caccia) o abbatti i mostri della zona per recuperare i guil mancanti.

Troverai un'analisi approfondita dell'equipaggiamento nel capitolo Inventario (vedi pagina 200), con tanto di prezzi, condizioni per la disponibilità e apporto ai parametri per ogni singolo oggetto.

Talenti

Ogni membro della squadra ha un talento unico. È possibile consultare i loro progressi in queste discipline nella schermata dell'aumento di livello presso un accampamento o un alloggiamento. Quanto segue offre un'introduzione al sistema. Naturalmente, puoi trovare la presentazione completa (con tutti gli oggetti associati, i parametri e i consigli) nel capitolo Strategia e analisi a pagina 303.



Pesca

Esplorando il vasto mondo di Eos scoprirai gradualmente delle zone di pesca, in cui Noctis potrà migliorare il suo talento. Incontrerai la prima nel capitolo iniziale, una volta arrivato al molo di Galdin.

Il mini gioco della pesca è molto semplice, e i comandi sono mostrati direttamente sullo schermo. Tutto quello di cui hai bisogno sono una lenza e l'esca. Ogni pesce catturato ricompensa Noctis con un aumento del suo talento proporzionato alla taglia e alla rarità. Salendo di livello, Noctis migliora in vari campi, dal talento vero e proprio nella pesca all'efficienza del suo equipaggiamento.



Esplorazione

Gladio è l'esperto di esplorazione della squadra. Il suo talento aumenta esplorando il mondo di Eos: più cammini, più punti talento otterrai. Salire di livello in questo talento è quindi molto facile e dovresti riuscire a farlo senza problemi esplorando ogni regione, a maggior ragione se ti avventurerai lontano dai sentieri battuti.

Il talento di Gladio regola la qualità e la varietà di oggetti ottenuti alla fine delle battaglie, a prescindere dall'esito. Questi oggetti non sono bottini lasciati cadere dai nemici, ma oggetti speciali "trovati" dagli alleati. Con un livello basso di esplorazione gli oggetti ricevuti sono molto comuni (come le pozioni, ad esempio), ma diventano sempre più preziosi salendo di livello (potresti trovare persino elisir o lingotti da rivendere per cifre astronomiche).



Cucina

Ignis è il cuoco ufficiale della squadra. Ogni volta che ti accamperai presso un rifugio, si offrirà di preparare un pasto capace di garantire apporti temporanei a tutti i compagni di squadra. I piatti disponibili dipendono dalle ricette imparate fino a quel momento e dagli ingredienti disponibili.

◇ Gli ingredienti possono essere lasciati cadere dai nemici sconfitti, comprati nei negozi e ottenuti come collezionabili sparsi per il mondo di Eos. Questi sono indicati chiaramente sulla mappa con le icone (🐟 e 📦).

◇ Le ricette si ottengono in tanti modi diversi, per esempio mangiando nuovi piatti nei ristoranti o sconfiggendo un determinato tipo di nemico.

Ignis ottiene punti talento cucinando, in percentuale maggiore con i piatti più elaborati. Salendo di livello sblocca nuove ricette.



Fotografia

L'abilità di Prompto è la fotografia. Ogni fotografia scattata gli frutta punti talento. Gli scatti normali garantiscono un numero ridotto di punti talento, mentre quelli legati alle missioni, come quelli scattati durante le missioni secondarie "Chance fotografica" o "Attività", fruttano molto di più.

Salendo di livello, Prompto sblocca filtri e tecniche come l'abilità di scattare i selfie. Puoi guardare le immagini quando riposi presso gli accampamenti o gli alloggiamenti.

A dark, atmospheric landscape with rolling hills and a character's hand holding a small object. The scene is dimly lit, with a focus on the character's hand and the object they are holding. The background shows a vast, hazy landscape with rolling hills and a dark sky. The overall mood is mysterious and dramatic.

Soluzione

SOLUZIONE

Questo capitolo ti guiderà attraverso l'intera avventura di *Final Fantasy XV*, coprendo sia le missioni principali che gli obiettivi opzionali. Puoi seguirlo passo dopo passo per completare tutto al cento per cento senza sforzi, o consultarlo solo quando necessario: sarai tu a decidere.

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice



INTRODUZIONE

Final Fantasy XV è caratterizzato da un vasto continente che viene gradualmente sbloccato ed esplorato completando le missioni della storia principale. La maggior parte delle località offre numerose missioni secondarie e altri passatempi opzionali, quindi avrai regolarmente modo di allontanarti dal filone narrativo per dedicarti a imprese redditizie. Questa soluzione copre tutte le attività disponibili, dalle missioni essenziali alle interazioni uniche, per permetterti di seguire un percorso adatto al tuo stile di gioco.

Ogni regione del gioco viene introdotta nella guida da due pagine dedicate alla mappa ingrandita dell'area, su cui sono indicati:

- ◇ I collezionabili e i punti d'interesse dell'area in questione.
- ◇ Una rappresentazione grafica del sentiero da seguire per completare le missioni principali.
- ◇ Le missioni secondarie e gli obiettivi opzionali che puoi completare mentre ti trovi nell'area, tenendo presente il tuo probabile livello in quel preciso momento, con didascalie esplicative a evidenziare i requisiti di base e a dispensare utili consigli.

Le pagine che seguono ciascuna mappa offrono la tradizionale soluzione per gli eventi della storia principale che si verificano nella zona mostrata. Esse forniscono assistenza passo dopo passo nell'avventura, con immagini e didascalie dettagliate delle azioni da intraprendere. Per facilità di consultazione, ogni voce è identificata con una chiara icona numerica associata all'area sulla mappa.

Se hai intenzione di completare l'avventura con un'assistenza ridotta, le pagine delle mappe offrono un pratico riepilogo delle attività e dei collezionabili disponibili. I giocatori esperti possono usarle per pianificare il proprio percorso durante l'avventura, scacciando così l'ansia di saltare potenziali ricompense.



Analisi dei nemici

Ogni parte della Soluzione contiene una tabella con i dettagli sugli avversari che potresti incontrare attraversando l'area analizzata, con una panoramica chiara e concisa dei loro punti deboli e delle loro resistenze. Un rapido sguardo alla voce corrispondente ti indicherà quali armi ed energie elementali usare per ottenere gli effetti migliori e quali evitare. In caso tu voglia scoprire dettagli extra su un nemico specifico, indichiamo anche la pagina corrispondente dell'elenco dei nemici nell'approfondito capitolo dedicato al Bestiario.

LEGENDA DELLA MAPPA

La seguente legenda spiega le annotazioni e le icone che incontrerai nel capitolo Soluzione. A meno che la rosa della bussola non specifichi diversamente, le nostre mappe sono orientate secondo la convenzione classica con il nord posizionato in "alto", come nella mappa principale nel gioco. Ricorda che i collezionabili casuali sono indicati solo nel nostro poster con la mappa, per evitare di creare confusione nella mappa della Soluzione.

| ANNOTAZIONE | SIGNIFICATO | ANNOTAZIONE | SIGNIFICATO |
|-------------|---|-------------|----------------------|
| | Movimento del giocatore | | Accessori |
| | Tappe della soluzione | | Optional |
| | Rifugio | | Svago |
| | Punto di ristoro/ Ristorante/ Informatore | | Rarità |
| | Alloggiamento | | Linea difensiva |
| | Emporio | | Zona pericolosa |
| | Armeria | | Base imperiale |
| | Alimentari | | Mausoleo reale |
| | Furgoncino Cup Noodle | | Officina |
| | Energia elementale: sorgente di fuoco | | Parcheggio |
| | Energia elementale: sorgente di gelo | | Pompa di benzina |
| | Energia elementale: sorgente di tuono | | Zona di pesca |
| | Oggetti consumabili | | Noleggio dei chocobo |
| | Tesori | | Scuderia |
| | Armi | | Giacimento minerario |



CORSO INTENSIVO

Se non hai letto il nostro capitolo Introduzione (vedi pagina 8), potrebbe essere una buona idea dare un'occhiata a questo breve riassunto di elementi chiave che incontrerai nelle prime ore dell'avventura.



Punti di riferimento della missione (📍 e 📍): questi indicatori mostrano sulla schermata principale, sulla mappa panoramica e sulla minimappa, la posizione del tuo attuale obiettivo di missione. Per cambiare l'attività in corso, premi [L]/[R] e seleziona uno degli incarichi disponibili dal menu delle missioni. Anche se hai un'idea approssimativa di dove si svolge la missione, ti consigliamo di attivare comunque il suo indicatore specifico prima di metterti in marcia. Se vuoi tracciare un sentiero per esplorare una zona particolare, puoi aggiungere manualmente una meta premendo [C]/[X] sulla schermata della mappa principale.



Movimenti e barra del vigore: in *FFXV* i comandi dei movimenti di base sono molto intuitivi. Ti muovi con [L], sposti la visuale con [R] e salti gli ostacoli con [X]/[A]. Per velocizzare gli spostamenti a piedi, scatta tenendo premuto [C]/[B] o premendo [L3]/[Z]. Se la barra del vigore si svuota completamente, Noctis non potrà scattare e saltare per un breve periodo di tempo. Esiste un trucco molto utile per recuperare in un istante il vigore durante lo scatto, ma varia in base alle impostazioni preferite dal giocatore. Se attivi lo scatto con [L3]/[Z], premi di nuovo il comando una frazione di secondo prima che la barra del vigore arrivi a zero; se scatti premendo [C]/[B], rilascia il comando nel medesimo momento. In caso di successo, Noctis eseguirà una proiezione in avanti e l'indicatore si riempirà all'istante.



Minimappa: la minimappa mostra una piccola porzione della mappa principale. L'icona "N" sulla parte esterna indica sempre il Nord. Il cerchio bianco al centro rappresenta Noctis, il tuo personaggio, mentre le frecce bianche indicano la direzione verso cui è rivolto. Tutti i luoghi d'interesse e i punti interattivi scoperti nelle vicinanze sono indicati da alcune icone sulla minimappa, che spariscono una volta fuori dai suoi confini. L'icona legata alla missione attiva, la meta impostata manualmente e la Regalia rimangono costantemente visibili sul bordo esterno della minimappa anche quando si trovano a media o a lunga distanza, a indicare la loro posizione approssimativa.



Indicatore di pericolo e nemici: ogni volta che ti muovi in prossimità di un nemico, un indicatore di pericolo rosso compare nella parte superiore dello schermo. Puoi sfruttare l'opportunità per colpire prima che il nemico ti veda e ti attacchi, o per metterti a distanza di sicurezza ed evitare il conflitto. Il perimetro di combattimento è rappresentato sulla minimappa con un contorno rosso. Uscendo fuori dai suoi confini, la squadra riuscirà a fuggire.

Primi passi

Introduzione

Soluzione

Missioni
secondarie

Inventario

Bestiario

Strategia e analisi

Extra

Indice

Introduzione

Analisi dei nemici

Legenda della
mappa

Corso intensivo

Capitolo 01

Capitolo 02

Capitolo 03

Capitolo 04

Capitolo 05

Capitolo 06

Capitolo 07

Capitolo 08

Capitolo 09

Capitolo 10

Capitolo 11

Capitolo 12

Capitolo 13

Capitolo 14



Combattimento: in *FFXV* ci sono due tecniche di combattimento principali. **Attacchi** con **○/△**, che puoi tenere premuto per un assalto automatico o premere per eseguire gli attacchi manuali. Per **difendere**, usa **□/×**: tienilo premuto per difendere, o premilo per eseguire una capriola. Questi due comandi sono tutto ciò di cui hai bisogno durante le prime ore dell'avventura, per attaccare senza restrizioni gli avversari, facendo qualche pausa occasionale per schivarne gli assalti. Andando avanti con la storia, il sistema di combattimento si arricchirà gradualmente di nuove opzioni, come la proiezione offensiva (eseguita tenendo premuto **△/▽**), usata per proiettarsi direttamente verso il nemico, oppure la possibilità di cambiare arma con **○** e molto altro.



Punti di proiezione tattica: ogni volta che noti un indicatore azzurro su un punto elevato, puoi raggiungerlo con una proiezione tattica tenendo premuto **△/▽**. Da lì, ti puoi proiettare ancora per colpire un nemico evidenziato; usa **RT/R2** e **R** per scegliere il bersaglio. Più distante ti trovi, più alto è il danno che puoi potenzialmente infliggere con l'attacco. Puoi anche usare i punti di proiezione tattica per riprendere fiato durante gli scontri più duri e, cosa più importante, per ripristinare all'istante la barra dei PM di Noctis.



Aree di sosta e località: raggiungerai la prima area di sosta, Hammerhead, nei minuti iniziali dell'avventura. Le aree di sosta e le località offrono servizi e comfort come:

- ◆ **Empori** (🛒) dove acquistare equipaggiamento e oggetti.
- ◆ **Ristoranti** (🍴) dove aggiornare la mappa con le novità apprese dagli informatori, consumare pasti in grado di migliorare i parametri dei personaggi e iscriversi alle missioni secondarie di richieste di caccia.
- ◆ **Alloggiamenti** (🛏️) dove passare la notte per curarsi e, dopo aver accumulato abbastanza esperienza (ESP), far salire di livello la squadra. Anche se negli alloggiamenti non puoi cucinare pasti e devi pagare per usufruire dei servizi, ottieni ESP bonus in base allo stato dei locali.

Ci sono molte attività opzionali che richiedono di fornire oggetti specifici a diverse persone. Alcuni di questi vengono venduti negli empori. Cercando velocemente nella soluzione i requisiti per le missioni secondarie di ogni area, ti accorgerai che in molte occasioni puoi ridurre i viaggi acquistando in anticipo le scorte necessarie.



Rifugi (🏠): esplorando la mappa ti imbattevi nei rifugi, facilmente individuabili anche da lontano grazie a un piccolo filo di fumo. Accampandoti presso un rifugio, puoi "incassare" l'esperienza (ESP) accumulata e preparare pasti per migliorare i parametri dei personaggi. A differenza di quanto accade in gran parte dei giochi di ruolo, in *Final Fantasy XV* non puoi salire di livello automaticamente: per sbloccare i benefici dell'esperienza accumulata sconfiggendo i nemici e completando le missioni, devi passare la notte presso un rifugio o un alloggio. Nell'area attorno ai rifugi troverai anche le sorgenti (🔥, ❄️, ⚡), da cui assorbire l'energia elementale necessaria per distillare magie dal menu Magie.

Preparando per la prima volta l'accampamento presso determinati rifugi, si attiva una breve attività legata alla storia, che coinvolge Noctis e uno dei suoi compagni. Accettare queste opportunità quando ti vengono offerte è sempre una buona idea: garantiscono utili PA come ricompensa.



Punti di raccolta (🍄, 📦, 🗝️): i punti di raccolta sono sparsi per tutta la mappa. In questi luoghi puoi trovare risorse da raccogliere, come gli ingredienti per i viveri, i minerali e i tesori. Una volta sfruttati, le loro icone diventano grigie. Le risorse si rigenerano dopo un certo lasso di tempo.



Regalia (🚗): la Regalia è la tua macchina e il tuo mezzo di trasporto principale. Puoi usarla sia in modalità "Navigatore" (durante la quale Ignis si mette alla guida) o con guida manuale (prendendo personalmente il comando). In modalità "Navigatore", prima di partire scegli la destinazione tra quelle disponibili. Se viene visualizzata l'icona dei viaggi in modalità accelerata (▶️), seleziona "Sì" per completare istantaneamente il viaggio pagando una somma orientativa.



Parcheggi (P): questa icona in genere suggerisce la presenza di qualcosa di interessante nelle vicinanze, ma ricorda che potrebbe trattarsi del punto di sosta per una missione che non hai ancora sbloccato. Niente ti obbliga a fermarti in queste aree: se scorgi qualcosa di interessante, puoi sempre fermarti e parcheggiare sul bordo della strada (anche mentre Ignis è alla guida) tenendo premuto **X/A**.



Abilità: quando sali di livello e completi le missioni e altri obiettivi, ricevi PA da spendere nel menu Abilità. In questo modo sbloccherai nuove abilità per ogni membro della squadra, inclusi talenti passivi, elementi offensivi e difensivi e tecniche ausiliarie speciali.

Missioni secondarie e sfide opzionali: anche se avrai sempre gli obiettivi della missione principale a cui dedicarti, ti consigliamo caldamente di trovare il tempo per provare le sfide opzionali, in particolar modo le missioni secondarie e le richieste di caccia. Puoi anche viaggiare per il mondo per il semplice gusto di esplorare e di scoprire nuove creature, nuovi panorami e luoghi nascosti. L'ESP, i PA o l'equipaggiamento che acquisirai non faranno altro che renderti più forte per affrontare la missione principale e le sfide secondarie di alto livello. Assicurati di evitare i nemici di livello superiore al tuo, però, specialmente nelle prime fasi dell'avventura. Ricorda anche di salvare spesso, quando ti allontani dalla strada principale.



Noleggio dei chococo (C): dopo aver completato una richiesta di caccia ben precisa (vedi pagina 51), avrai la possibilità di noleggiare un chococo da usare come mezzo di trasporto comodo e veloce per tutta la squadra. Tuttavia, dovrai aspettare fino al Capitolo 03.



Equipaggiamento: le armi e gli accessori ottenuti possono essere equipaggiati dal menu Equipaggiamento. Anche le magie (che possono essere distillate nel menu Magie) e le tecniche ausiliarie degli alleati (sbloccabili nel menu Abilità) vengono assegnate tramite il medesimo menu.



- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione**
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Introduzione
- Analisi dei nemici
- Legenda della mappa
- Corso intensivo**
- Capitolo 01
- Capitolo 02
- Capitolo 03
- Capitolo 04
- Capitolo 05
- Capitolo 06
- Capitolo 07
- Capitolo 08
- Capitolo 09
- Capitolo 10
- Capitolo 11
- Capitolo 12
- Capitolo 13
- Capitolo 14

CAPITOLO 01

PARTE 1

LEIDE: REGIONE DI HAMMERHEAD

MISSIONE SECONDARIA

"Quando è davvero dura" (vedi pagina 115)

Dopo aver completato "Una minaccia anomala", esplora i dintorni dell'incrocio tra la via sterrata e la strada principale a nord-ovest di Hammerhead per attivare quest'incarico. L'uomo che devi aiutare è seduto ai piedi di un grande masso, vicino alla strada. Dagli una pozione per completare la missione.

MISSIONE SECONDARIA

"Tornati alla guida" (vedi pagina 121)

Da Hammerhead, segui la strada in direzione nord-ovest e incontrerai un uomo che necessita di un kit di emergenza per riparare l'auto in panne. Puoi comprarlo al minimarket di Hammerhead, ma ti consigliamo di acquistarne una scorta per far fronte a eventuali guasti dell'automobile, in futuro. Consegna l'oggetto all'uomo per completare la missione.

MISSIONE SECONDARIA

"Quando si fugge" (vedi pagina 114)

Andando a ovest dal punto in cui hai affrontato il sanguicorno nell'avventura principale, troverai un uomo esausto nascosto tra i contenitori. Dagli una pozione per completare questa breve missione secondaria.

Daemon

Di base, dovresti completare le missioni ed esplorare il mondo durante il giorno, nelle prime ore di gioco. Di notte, i temibili daemon prendono il posto delle solite belve incontrate nel gioco. Per avere una possibilità contro queste creature particolarmente pericolose è necessario avere una squadra opportunamente sviluppata. Per il momento, quando si avvicina il tramonto accampati o raggiungi un alloggiamento.

RICHIESTA DI CACCIA

Hammerhead: "Parassiti della prateria" (vedi pagina 136)

Questa richiesta di caccia, attivata al punto di ristoro, può essere facilmente completata all'inizio dell'avventura. L'obiettivo è liberarti di un gruppo di mesmerize (vulnerabili agli spadoni, ai pugnali e al fuoco) a pochi minuti da Hammerhead, in direzione sud-ovest, tenendo a mente che queste creature appaiono solo nelle ore diurne.

Riepilogo della soluzione

(gira pagina per i dettagli)

| STEP | QUEST | DESCRIPTION |
|-------------|--------------------------------------|---|
| <01> | - | Spingi la Regalia fino ad Hammerhead. |
| <02> - <04> | Il Principe povero | Parla con Cindy, visita un emporio e ritorna da Cindy. Elimina tre gruppi di alacran a ovest di Hammerhead. |
| <05> - <07> | Un cacciatore da rintracciare | Esamina i documenti all'interno della baracca a ovest, poi sbarazzati di due branchi di smilodonti prima di parlare con Dave. |
| <08> - <09> | Una minaccia anomala | Elimina il sanguicorno a nord. |
| <10> | Corriere regale | Parla con Cindy ad Hammerhead, poi sali sulla Regalia e dirigitvi verso l'area di sosta di Longwythe. |

MISSIONE SECONDARIA

"Disperati alla guida" (vedi pagina 120)

Seguendo la strada sterrata a sud della baracca dove hai salvato Dave nel corso della storia principale, alla posizione qui indicata incontrerai un autista disperato. Portagli un kit di emergenza (disponibile al minimarket di Hammerhead) per completare la missione.



ATTIVITÀ

"Buongiorno ai fornelli" (vedi pagina 145)

Quando ti accampi presso il rifugio di Cotisse, al mattino Ignis si offrirà di aiutare Noctis a cucinare: accetta la sua richiesta. Quando compare il suggerimento, inclina o ruota ripetutamente durante la conversazione per completare la missione.

RICHIESTA DI CACCIA

Hammerhead: "Criniere fameliche"

(vedi pagina 136)

Questa richiesta di caccia ti spinge ad affrontare un grosso gruppo di smilodonti che vaga a nord-est di Hammerhead. Puoi incontrarlo a qualsiasi ora del giorno. Concentrati sul controllo del branco, se possibile usando tecniche ausiliarie degli alleati come la Tempesta di Gladio o caricando gli attacchi con lo spadone, nei panni di Noctis. Contro questa specie sono particolarmente efficaci anche i pugnali, le armi da fuoco e il gelo.

Consigli per gli acquisti

L'armeria di Hammerhead ha in catalogo alcune armi degne di nota, alcune delle quali possono essere molto utili durante le prime ore di gioco. In particolare, non perdere l'occasione di acquistare almeno un pezzo di ognuno dei seguenti articoli: una Guerriera (spadone molto utile per tenere a bada gruppi di nemici), un paio di Vendicatrici (pugnali utili per finire i bersagli caduti a terra) e una Cocito (arma da fuoco imbevuta di energia elementale del gelo). Equipaggia Noctis con queste armi dal menu Equipaggiamento, e ricorda che puoi passare rapidamente da una all'altra con . Si tratta di un'opzione fondamentale per sfruttare i punti deboli dei nemici. In più, è facile dimenticare di occuparsi anche dell'equipaggiamento degli alleati. Armi migliori aumentano notevolmente l'efficacia in battaglia dei tuoi compagni, che possono approfittare a loro volta dei punti deboli dei nemici. Un'ultima cosa: passa anche al minimarket per acquistare pozioni, kit di emergenza e antidoti. Ti eviteranno viaggi inutili per completare le missioni secondarie.

Legenda

| ICONA | SIGNIFICATO |
|-------|---|
| | Blocco di granito |
| | Monetina antica |
| | Corno gigante |
| | Zanna curva |
| | Frammento metallico |
| | Metallo ossidato |
| | Armonica rotta |
| | Cavigliera da guerriero |
| | Banda di bronzo |
| | Armilla di granato |
| | Megaelsir |
| | Megaefenice |
| | Granelisir |
| | Antidoto |
| | Pozione |
| | Granpozione |
| | Coda di fenice |
| | Vendicatrici |
| | Infernale |
| | Duchessa di ferro* |
| | Medaglia commemorativa |
| | Scheggia di quarzo (17%) Scheggia d'onice (17%) Scheggia di ematite (17%) Scheggia di azzurrite (17%) Scheggia di malachite (16%) Scheggia di bronzite (16%) |
| | Polvere argentata (40%) Polvere dorata (35%) Polvere prismatica (25%) |

*Disponibile solo dopo aver completato il gioco



ATTIVITÀ

"Pellegrinaggio ad Hammerhead"

(vedi pagina 145)

Accampati al rifugio di Palmaugh e Prompto ti chiederà di unirti a lui per una missione segreta. Segui l'icona fino alla collina che si affaccia su Hammerhead, per completare questa storia secondaria.

Primi passi

Introduzione

Soluzione

Missioni secondarie

Inventario

Bestiario

Strategia e analisi

Extra

Indice

Introduzione

Analisi dei nemici

Legenda della mappa

Corso intensivo

Capitolo 01

Capitolo 02

Capitolo 03

Capitolo 04

Capitolo 05

Capitolo 06

Capitolo 07

Capitolo 08

Capitolo 09

Capitolo 10

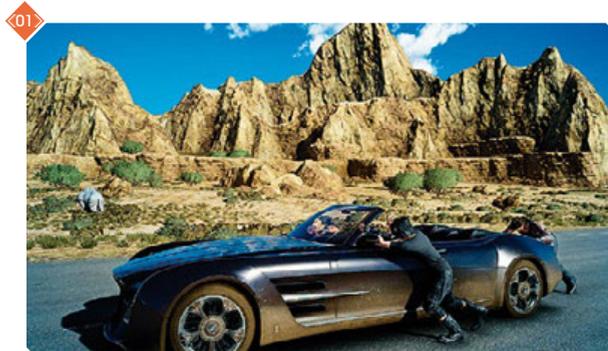
Capitolo 11

Capitolo 12

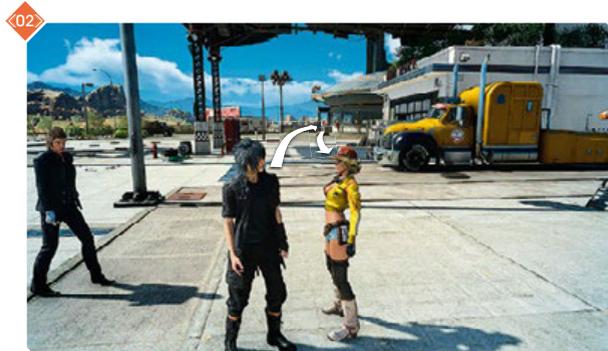
Capitolo 13

Capitolo 14

SOLUZIONE PASSO PER PASSO



Dopo le sequenze introduttive, il tuo primo compito nei panni del principe Noctis è spingere la tua automobile, la Regalia, tenendo premuto **R2/L1**. Puoi anche prendere confidenza con la visuale (e, di conseguenza, con lo splendido paesaggio) muovendo **R1** in qualsiasi direzione.

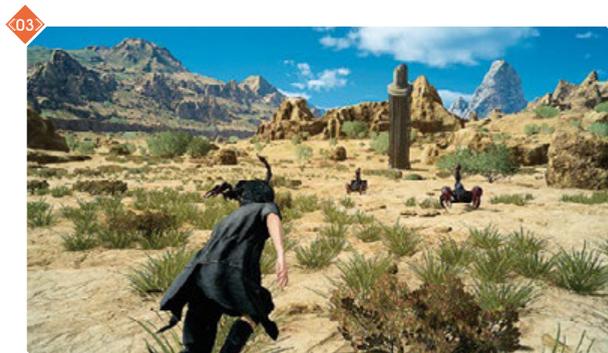


Una volta ad Hammerhead, parla con Cindy per ricevere la mappa del continente. Subito dopo, entra nell'emporio o nel punto di ristoro per attivare la missione **Il Principe povero**. Ignis suggerirà di consultare Cindy, quindi torna da lei per spiegarle la situazione. Durante la conversazione interattiva seguente, hai tre opzioni:

- ◆ "Vorrei uno sconto" ➔ Ricompensa: 10 PA
- ◆ "Vorrei un prestito" ➔ Ricompensa: 10 PA
- ◆ "Te lo diranno gli altri" ➔ Ricompensa: 10 PA

Analisi dei nemici (vedi pagina 231)

| NOME | NOTE |
|--------------------|--|
| Alacran | Debole contro le spade, gli spadoni e il tuono; resistente al gelo e al sacro |
| Smilodonte | Debole contro i pugnali, le armi da fuoco e il gelo; resistente al fuoco e al sacro |
| Sanguicorno | Molto debole contro il fuoco; debole contro le lance e gli scudi; resistente al gelo |
| Bicornio | Debole contro le lance, gli scudi e il fuoco; resistente al gelo e al sacro |
| Mesmerize | Debole contro gli spadoni, i pugnali e il fuoco; resistente al gelo e al sacro |



Fai una breve visita all'informatore del punto di ristoro per chiedere informazioni relative ai dintorni, prima di partire per eliminare i gruppi di mostri fuori da Hammerhead. I primi nemici si trovano presso il palo del telefono rotto, poco a sud-ovest della pompa di benzina, come mostrato qui. Puoi usare l'icona **I** come punto di riferimento. Non dimenticare di completare la sfida opzionale che appare all'inizio della battaglia. Ogni sfida del genere Strategia che completi ti ricompenserà con PA extra, da spendere per sbloccare i talenti dei membri della squadra, dal menu Abilità.

Missioni secondarie

Durante i primi capitoli di *FFXV* ci sono più missioni secondarie da completare di quanto sembri. Anche se potresti avere la tentazione di concentrarti sulla storia principale per potenziare la squadra, è proprio il completamento dei compiti secondari a permettere di far crescere i talenti più velocemente. Inoltre, in questo modo acquisirai un equipaggiamento migliore, dettaglio che può fare la differenza. Il completamento delle sfide opzionali garantisce preziose ricompense, potenziamenti e risorse (ottenute direttamente e indirettamente, come conseguenza dell'esplorazione) e molto altro ancora.

Per questi validi motivi, ti consigliamo di avventurarti con regolarità fuori dal sentiero prestabilito, a maggior ragione potendo contare su questa guida. Per ogni sezione del gioco troverai le note relative a luoghi e requisiti di tutte le missioni secondarie da affrontare.

In questa sequenza iniziale nella regione di Hammerhead, tutte le missioni completate prima di affrontare il sanguicorno (passo **03**) renderanno più semplice l'incontro in questione. Lo stesso vale per ogni sfida importante durante la storia: gli sforzi extra verranno ripagati quando avrai bisogno che la squadra dia il massimo. Usa le pagine precedenti come riferimento per le missioni secondarie disponibili in questa fase dell'avventura.

ELENCO DELLE MISSIONI SECONDARIE

| NOME | TIPOLOGIA | PAGINA |
|-------------------------------------|---|--------|
| Parassiti della prateria | Richiesta di caccia, punto di ristoro di Hammerhead | 136 |
| Criniere fameliche | Richiesta di caccia, punto di ristoro di Hammerhead | 136 |
| Pellegrinaggio ad Hammerhead | Attività | 145 |
| Buongiorno ai fornelli | Attività | 145 |
| Tornati alla guida | Auto in panne | 121 |
| Disperati alla guida | Auto in panne | 120 |
| Quando si fugge | Soccorso | 114 |
| Quando è davvero dura | Soccorso | 115 |



Il secondo gruppo attende vicino a un altro palo del telefono caduto, poco più a ovest. Sfrutta questa occasione per far pratica con la difesa: tieni premuto **Ⓢ** per difenderti da un nemico, e poi abbattilo. Il terzo e ultimo gruppo di alacran vagabonda poco più a ovest. Corri lungo la strada principale fino a raggiungerlo. Di nuovo, segui le istruzioni per guadagnare PA. Dopo aver eliminato tutti i nemici, completerai la missione **Il Principe povero**.



La missione **Un cacciatore da rintracciare** si attiva dopo la conversazione telefonica con Cindy. Vai alla baracca abbandonata a ovest rispetto alla tua posizione, come indicato. Esamina i documenti sul tavolo nell'angolo più lontano, per attivare la battaglia con il branco imbarazzato di smilodonti. Un attacco caricato con lo spadone può fare miracoli, in uno spazio tanto ristretto. In alternativa, gli attacchi con l'arma da fuoco Cocito possono essere molto efficaci, vista la vulnerabilità al gelo di queste creature.

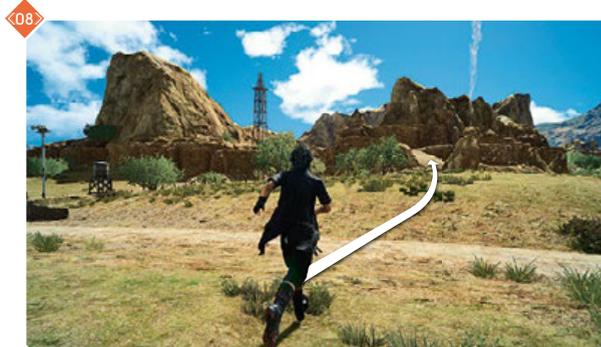


Dirigiti ancora a ovest verso la prossima icona, per trovare un altro gruppo di mostri. Per soddisfare i requisiti della strategia, guarda la pala eolica e tieni premuto **△/▼** una volta individuato l'indicatore azzurro. Dalla posizione sospesa, tieni premuto **R1/RB** e premi **△/▼**: Noctis eseguirà automaticamente una proiezione offensiva verso il bersaglio selezionato, una tecnica che dovrai usare spesso nel corso dell'avventura. Ti consigliamo di provarla ogni volta che ne avrai la possibilità.



Una volta sconfitti tutti i mostri, Dave apparirà fuori dalla baracca lì vicino. Parlagli per completare la missione **Un cacciatore da rintracciare**. La tua scelta durante la conversazione interattiva porterà alle seguenti ricompense:

- ◆ "Lo facciamo gratis" ➔ Ricompensa: 30 ESP per l'intera squadra
- ◆ "Ci facciamo pagare" ➔ Ricompensa: 2 PA
- ◆ "Faccio decidere gli altri" ➔ Ricompensa: 150 ESP solo per Ignis



La prossima missione si chiama **Una minaccia anomala**. Prima di raggiungere la destinazione, fai una sosta al rifugio di Merrioth, poco a sud-est dalla tua posizione attuale. I rifugi sono facili da individuare anche a lunga distanza: ognuno di essi è segnalato in modo chiaro dalla tipica colonna di fumo, come nell'immagine. Raccogli energia elementale dalle sorgenti attorno al rifugio prima di accamparti: in questo modo, potrai distillare magie (vedi pagina 20 per maggiori dettagli). Quando riposi, l'esperienza (ESP) accumulata fino a quel momento verrà calcolata automaticamente, facendo salire di livello i personaggi e garantendo effetti benefici che risulteranno molto utili nell'imminente battaglia.



Ora puoi affrontare il tuo prossimo avversario: una grande creatura che ti attende a nord, dietro alla cisterna nell'immagine. Per avere un vantaggio, apri il menu Abilità e assicurati di aver sbloccato l'abilità Elementalista di Ignis; puoi anche decidere di fare una breve deviazione verso ovest per raccogliere la potente Infernale, imbevuta con il fuoco e disponibile presso l'icona di un tesoro (vedi pagina 34). Una volta pianificato tutto, crea un salvataggio manuale. Nella prossima battaglia dovrai concentrarti soprattutto sull'uso della capriola (premi **□/×**) e della difensiva per evitare gli attacchi nemici (tieni premuto **□/×**), soprattutto quando sei a portata del corno del nemico. Cerca di posizionarti dietro alla belva per evitare gran parte dei suoi attacchi, aumentando anche le tue possibilità di eseguire gli **attacchi incrociati**, dei colpi speciali che causano danni aggiuntivi se si è vicini ad almeno un compagno. Una lancia imbevuta con l'energia elementale del fuoco tramite la tecnica ausiliaria Elementalista di Ignis ti permetterà di sfruttare entrambi i punti deboli del sanguicorno, ma anche l'Infernale funzionerà a meraviglia. Con l'uccisione del sanguicorno, si chiude la missione **Una minaccia anomala**.



Ora puoi tornare ad Hammerhead per muoverti verso un altro luogo, cogliendo anche l'occasione per completare una manciata di missioni secondarie. Una volta finito, parla con Cindy per avviare il dialogo **Corriere regale** (vedi sotto le ricompense) e guida fino all'area di sosta di Longwythe. Scegliendo di lasciare Noctis alla guida fino alla prossima icona (assumendo dunque il controllo dei comandi), troverai le istruzioni per guidare la Regalia direttamente sullo schermo. Accelera con **R2/RL**, svolta con **L** (operazione richiesta solo agli incroci; Noctis segue automaticamente la strada senza il bisogno di alcun comando) e, all'arrivo, tieni premuto **⊗/A** per parcheggiare, quando appare il suggerimento.

- ◆ "Accetto" ➔ Ricompensa: 50 ESP per l'intera squadra
- ◆ "Rifiuto" ➔ Ricompensa: 2 PA
- ◆ "Chiedo agli amici" ➔ Ricompensa: 200 ESP solo per Prompto

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Introduzione
- Analisi dei nemici
- Legenda della mappa
- Corso intensivo
- Capitolo 01
- Capitolo 02
- Capitolo 03
- Capitolo 04
- Capitolo 05
- Capitolo 06
- Capitolo 07
- Capitolo 08
- Capitolo 09
- Capitolo 10
- Capitolo 11
- Capitolo 12
- Capitolo 13
- Capitolo 14

MISSIONE SECONDARIA

"Gli indizi del mistero" (vedi pagina 126)

Durante la pausa presso l'area di sosta di Longwythe, vai fino alla fine del vialetto coperto vicino alla strada (guardando il chiosco dov'è seduto il proprietario, alla tua sinistra) per trovare e raccogliere una mappa nascosta da una sedia. Seleziona la missione come attiva e segui l'icona, fino a raggiungere la zona di ricerca indicata. L'obiettivo è trovare l'oggetto collezionabile all'interno del perimetro. Se preferisci farlo senza alcun aiuto, ti consigliamo di smettere di leggere. Se non riesci a trovare l'oggetto, ecco un consiglio: si trova ai piedi di una grande roccia non troppo distante dal centro della zona di ricerca. Ricorda che forniamo soluzioni grafiche per tutte le missioni in stile "caccia al tesoro", nel nostro capitolo Missioni secondarie. Vedi pagina 126 per trovare l'oggetto di questa missione.

RICHIESTA DI CACCIA

Area di sosta di Longwythe: "Il flagello dei cacciatori" (vedi pagina 136)

Queste creature vagano a nord dell'area di sosta di Longwythe e possono essere incontrate di giorno. Sono deboli contro gli spadoni, i pugnali e il gelo.

MISSIONE SECONDARIA

"Per ricordare" (vedi pagina 146)

Dopo aver parlato con il proprietario del motel, parla con l'uomo di fronte a Noctis al termine della sequenza narrativa. Ti chiederà di fare una consegna a Dave, lungo la strada fuori dal piccolo edificio vicino al punto di ristoro. Una volta consegnata la lettera, chiedi della missione all'informatore locale, l'uomo dietro al bancone del punto di ristoro. Ora puoi raggiungere il luogo indicato. Esamina il fuoco, poi sconfiggi gli smlodonti apparsi. Dopo averli abbattuti tutti (la tecnica ausiliaria Tempesta di Gladio può fare la differenza), raccogli la piastrina e portala a Dave, all'area di sosta di Longwythe, per completare la missione.

MISSIONE SECONDARIA

"Sfortunati alla guida" (vedi pagina 121)

Poco più a sud rispetto all'area di sosta di Longwythe troverai un autista in piedi accanto alla sua macchina, sul ciglio della strada. Consegnagli un kit di emergenza (disponibile presso il minimarket di Hammerhead) per completare la missione.

RICHIESTA DI CACCIA

Area di sosta di Longwythe: "Ombre nel tunnel" (vedi pagina 136)

I goblin che cerchi vagano di notte sulla collina vicino all'entrata della miniera di Balouve. Sono deboli contro gli attacchi basati sul fuoco, contro le lance e i pugnali. Per evitare incontri indesiderati mentre guidi nell'oscurità, parcheggia la Regalia a Longwythe e raggiungi l'icona a piedi. Una volta sconfitti i goblin, apri la mappa principale e seleziona la voce "Torna alla Regalia", per un rapido rientro.

MISSIONE SECONDARIA

"Un gatto da sfamare" (vedi pagina 170)

Quando fai ritorno alla Regalia dopo aver parlato con Dino, potrai interagire con il gatto sul molo per iniziare questa missione secondaria. Vai verso la vicina zona di pesca, sul piccolo molo a pochi passi verso ovest. Una volta pescato un pesce torna dal gatto, per scoprire che non apprezza il pesce crudo. Chiedi consiglio alla cuoca del ristorante vicino e porta al gatto il piatto preparato da lei per completare la missione. (Prima di lasciare l'area, compra un pomodoro di Lucis all'emporio vicino: presto ti tornerà utile per un'altra missione secondaria.)

ATTIVITÀ

"Gara sulla spiaggia" (vedi pagina 145)

Accampati al rifugio di Lachyrt e accetta l'offerta di Gladio. Al mattino, seguilo per iniziare la gara. L'obiettivo è raggiungere per primo il traguardo. Scatta il più possibile sfruttando il trucco che permette di riempire la barra del vigore poco prima che si svuoti del tutto (vedi "Movimenti e barra del vigore" a pagina 31). La reazione di Gladio al traguardo dipende dalla qualità della tua prestazione.

MISSIONE SECONDARIA

"Quando ci si prova" (vedi pagina 115)

Dopo aver completato "Quando c'è la stanchezza", dirigiti verso il grosso fienile vicino alla piccola baracca dove hai incontrato Dave per la prima volta. Dai un antidoto all'uomo al suo interno, per completare la missione.

MISSIONE SECONDARIA

Quando c'è la stanchezza (vedi pagina 115)

Andando a esplorare le rovine a nord-ovest di Hammerhead, dopo aver fatto visita all'area di sosta di Longwythe, troverai un uomo in cerca di aiuto. Curalo con una pozione per completare la missione.



Miniera di Balouve

Miniera di Balouve

(vedi pagina 178)

Anche se puoi entrare liberamente in queste miniere per esplorarle, non riuscirai ad aprire i cancelli alla fine senza prima ottenere una chiave specifica. Anche in quel caso, sconfiggere il nemico a guardia degli anfratti della zona pericolosa andrebbe ben oltre le capacità della tua squadra, per ancora molte ore di gioco. Ha quindi senso rimandare la visita a un momento successivo.

RICHIESTA DI CACCIA,

Molo di Galdin: "Spiagge in cerca di pace" (vedi pagina 136)

Il tuo bersaglio, un gruppo di eritropsalis, si trova pochi metri a nord della spiaggia, a qualsiasi ora del giorno. Queste belve sono deboli contro il gelo, gli spadoni e gli scudi.

LEIDE: REGIONE DEL MOLO DI GALDIN

CAPITOLO 01
PARTE 2

Riepilogo della soluzione

(vedi sul retro per i dettagli)

| TAPPA | MISSIONE | DESCRIZIONE |
|-------|----------------------------------|---|
| | Corriere regalo | Guida fino all'area di sosta di Longwythe e parla con il proprietario del motel, poi raggiungi il molo di Galdin a sud. |
| | Il prezzo della notorietà | Parla con Dino al molo più a sud, raccogli dal giacimento a nord i minerali di cui ha bisogno, poi riportaglieli. |
| | Tragici sviluppi | Parla ancora con Dino. Quando il tuo viaggio viene interrotto, raggiungi la cima della collina. |

Legenda

| ICONA | SIGNIFICATO |
|-------|---|
| | Condensatore elettrolitico |
| | Monetina antica |
| | Osso appuntito |
| | Corno gigante |
| | Zanna curva |
| | Dente di drago antico |
| | Frammento metallico |
| | Metallo ossidato |
| | Conchiglia a stella |
| | Conchiglia fossile |
| | Ammonite fossile |
| | Armilla di granato |
| | Giubbotto protettivo |
| | Ciondolo stellare |
| | Cavigliera da guerriero |
| | Banda di bronzo |
| | Cavigliera da gladiatore |
| | Amuleto |
| | Bandana verde |
| | Banda di ferro |
| | Megaesir |
| | Megafenice |
| | Panacea |
| | Granelisir |
| | Granelisir** |
| | Antidoto |
| | Pozione |
| | Megapozione |
| | Vendicatrici |
| | Infernale |
| | Duchessa di ferro* |
| | Organix* |
| | Medaglia commemorativa |
| | Scheggia di quarzo (17%) Scheggia d'onice (17%) Scheggia di ematite (17%) Scheggia di azzurrite (17%) Scheggia di malachite (16%) Scheggia di bronzite (16%) |
| | Polvere argentata (40%) Polvere dorata (35%) Polvere prismatica (25%) |

* Disponibile solo dopo aver completato il gioco
** Disponibile dal Capitolo 09

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Introduzione
- Analisi dei nemici
- Legenda della mappa
- Corso intensivo
- Capitolo 01
- Capitolo 02
- Capitolo 03
- Capitolo 04
- Capitolo 05
- Capitolo 06
- Capitolo 07
- Capitolo 08
- Capitolo 09
- Capitolo 10
- Capitolo 11
- Capitolo 12
- Capitolo 13
- Capitolo 14

Area di sosta di Longwythe



Molo di Galdin



SOLUZIONE PASSO PER PASSO



Analisi dei nemici (vedi pagina 231)

| NOME | NOTE |
|----------------------------|--|
| Smilodonte | Debole contro i pugnali, le armi da fuoco e il gelo; resistente al fuoco e al sacro |
| Alacran | Debole contro le spade, gli spadoni e il tuono; resistente contro il gelo e il sacro |
| Bicorno | Debole contro le lance, gli scudi e il fuoco; resistente al gelo e al sacro |
| Mesmerize | Debole contro gli spadoni, i pugnali e il fuoco; resistente al gelo e al sacro |
| Fuciliere imperiale | Debole contro le armi da fuoco, gli scudi e il fuoco; resistente al tuono |
| Guastatore magitek | Debole contro le lance, i pugnali e il tuono; resistente al gelo. |



Missioni secondarie

In questa fase del gioco ci sono due occasioni per completare le missioni secondarie disponibili:

- ◆ La prima si incontra dopo aver completato la consegna al proprietario del motel dell'area di sosta di Longwythe (vedi il passo 11). Cerca di portare a termine i seguenti compiti: **Per ricordare**, **Gli indizi del mistero**, **Sfortunati alla guida**, **Quando c'è la stanchezza**, **Quando ci si prova**, **Ombre nel tunnel** e **Il flagello dei cacciatori**.
- ◆ La seconda occasione si presenta prima di riportare il granato grezzo a Dino, al molo di Galdin (vedi passo 12). Cerca di portare a termine **Gara sulla spiaggia**, **Spiagge in cerca di pace** e **Un gatto da sfamare**.

ELENCO DELLE MISSIONI SECONDARIE

| NOME | TIPOLOGIA | PAGINA |
|-----------------------------------|---------------------|--------|
| Per ricordare | Dave | 146 |
| Gli indizi del mistero | Mappa misteriosa | 126 |
| Sfortunati alla guida | Auto in panne | 121 |
| Ombre nel tunnel | Richiesta di caccia | 136 |
| Il flagello dei cacciatori | Richiesta di caccia | 136 |
| Quando c'è la stanchezza | Soccorso | 115 |
| Quando ci si prova | Soccorso | 115 |
| Gara sulla spiaggia | Attività | 145 |
| Spiagge in cerca di pace | Richiesta di caccia | 136 |
| Un gatto da sfamare | Gattino | 170 |

11



Raggiunta l'area di sosta di Longwythe, parcheggia la Regalia fuori dal motel. Parla con il proprietario nel chiosco per consegnare la merce. Se hai voglia di svagarti, questo è un buon momento per portare a termine alcune missioni secondarie in zona (vedi "Missioni secondarie").

12



Prendi la Regalia e guida fino al molo di Galdin. Dopo aver parcheggiato, entra nell'edificio principale e raggiungi i moli nella parte più a sud della mappa. Ricorda che la donna dietro al banco circolare nel ristorante Da Perla è l'informatore locale; vai a farle visita.



13



Dopo aver dato un'occhiata alle attività dei traghetti (o alla loro assenza) presso l'icona, parla con Dino. In questo modo porterai a termine **Corriere regale** e attiverai la missione **Il prezzo della notorietà**. Durante il dialogo interattivo con Dino avrai a disposizione le seguenti opzioni:

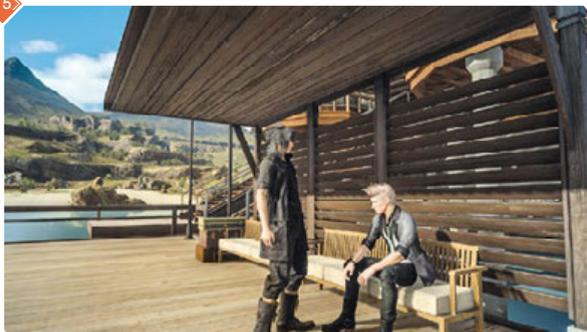
- ◆ "Parla chiaro" → Ricompensa: 80 ESP per ogni membro della squadra
- ◆ "Caschi male" → Ricompensa: 150 ESP solo per Ignis

14



Ora puoi usare la Regalia in modalità "Navigatore", per andare direttamente verso la tua destinazione attraverso l'opzione "Missioni". Una volta parcheggiata la Regalia, segui il percorso mostrato qui per raggiungere il sentiero che porta al tuo obiettivo. Cammina attorno all'uccello gigante (giusto per tranquillizzarti: se dovesse avvistarti volerà via), e dirigiti verso il giacimento minerario per ottenere del granato grezzo. Ora puoi tornare da Dino al molo di Galdin. Dopo aver consegnato l'oggetto, riceverai l'armilla di granato, un accessorio che può rivelarsi un buon pezzo di equipaggiamento per uno dei membri della squadra.

15



Quando vorrai procedere, parla con Dino al molo di Galdin per completare la missione **Il prezzo della notorietà**. Ricorda che una volta parlato di nuovo con lui per andare avanti con la storia, non tornerai qui per un po', quindi assicurati di aver portato a termine tutti i tuoi affari in sospeso in questa zona.

16



La missione **Tragici sviluppi** inizierà automaticamente quando guiderai attraverso la città di Insomnia. Una volta parcheggiata la macchina, segui il sentiero mostrato qui per raggiungere il primo gruppo di soldati. Gli attacchi ad area di effetto funzionano a meraviglia contro i gruppi di nemici: una magia, la tecnica ausiliaria Tempesta di Gladio o gli attacchi caricati degli spadoni sono opzioni eccellenti. Se Noctis si troverà sotto intenso fuoco nemico, usa uno dei punti di riparo: avvicinati, poi tieni premuto **○** **ⓧ** all'apparire del suggerimento. (Se hai sbloccato l'abilità Riparo rigenerante, godrai anche di una maggior velocità di recupero.)

17



Qui è rappresentato il sentiero lineare che porta al secondo combattimento. Usa a stessa tattica del punto precedente per eliminare i tuoi avversari. Dopo la battaglia, non dimenticare di esplorare le due stanze disabitate per recuperare alcuni oggetti.

18



Per raggiungere la terza e ultima battaglia del capitolo, segui il sentiero mostrato. Cerca di iniziare lo scontro con una proiezione offensiva verso i fucilieri in posizione vantaggiosa, considerandoli i tuoi obiettivi principali. Questo impedirà loro di bersagliare la squadra, mentre tu affronti i nemici più in basso. Terminato lo scontro, corri verso l'ultima icona per completare la missione **Tragici sviluppi** e il Capitolo 01.

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Introduzione
- Analisi dei nemici
- Legenda della mappa
- Corso intensivo
- Capitolo 01
- Capitolo 02
- Capitolo 03
- Capitolo 04
- Capitolo 05
- Capitolo 06
- Capitolo 07
- Capitolo 08
- Capitolo 09
- Capitolo 10
- Capitolo 11
- Capitolo 12
- Capitolo 13
- Capitolo 14



MISSIONE SECONDARIA

"Gli indizi del mistero (2)" (vedi pagina 126)
Puoi iniziare questa missione interagendo con la mappa sul ripiano più basso di un piccolo tavolo a rotelle nel bivacco dei cacciatori, dall'altra parte della strada rispetto alla posizione di Monica. Ha senso attivarla durante la prima visita al bivacco, dato che raggiungerai il luogo indicato sulla mappa durante la missione principale **Il potere dei Re**. Cerca un tavolo di legno nell'angolo a nord-est del campo di battaglia della trincea di Keycatrich.

MISSIONE SECONDARIA

"Un angolo di ricordi" (vedi pagina 146)
Se hai completato la missione **Per ricordare** a Longwythe (vedi pagina 38), troverai Dave al bivacco dei cacciatori, vicino a dove hai incontrato per la prima volta Monica. Parlagli per iniziare questa missione, poi recupera la piastrina da un'auto abbandonata a sud del bivacco dei cacciatori.

MISSIONE SECONDARIA

"Quando si è allo stremo" (vedi pagina 114)
Dopo aver completato **Quando si fugge** (vedi pagina 34), troverai una donna dentro all'edificio a sud del bivacco dei cacciatori. Curala con una pozione per ricevere la tua ricompensa.

MISSIONE SECONDARIA

"Gli indizi del mistero (3)" (vedi pagina 126)
Troverai questa mappa per terra, fuori da una piccola capanna di legno a sud del bivacco dei cacciatori. Essa ti porterà verso una posizione a ovest di Hammerhead. Troverai l'oggetto da raccogliere dietro alle grosse travi crollate circondate dai detriti.

MISSIONE SECONDARIA

"Sperduti alla guida" (vedi pagina 120)
Se hai completato **Tornati alla guida** (vedi pagina 34), puoi trovare un'altra persona in difficoltà sul ciglio della pista sterrata a sud della strada principale che porta da Hammerhead al bivacco dei cacciatori. Consegna un kit di emergenza (disponibile nel minimarket di Hammerhead) per completare la missione.

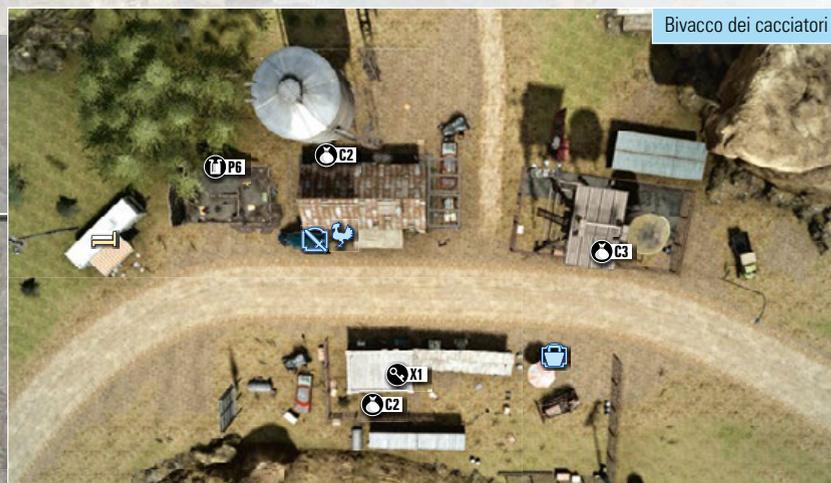
MISSIONE SECONDARIA

"Quando ci si perde" (vedi pagina 114)
Dopo aver completato **Quando è davvero dura** (vedi pagina 34), esplora l'area sopra alla galleria di pietra che attraversi per raggiungere il molo di Galdin. Guarda dietro ai cespugli e consegna una pozione all'uomo.

MISSIONE SECONDARIA

"La penna e le pietre" (vedi pagina 153)
Questa missione può essere completata insieme a **Viaggiando si impara**. Parla con Dino al molo di Galdin, poi recupera l'ametista grezza di cui ha bisogno dal giacimento a est del Sasso di Longwythe e portagliela. Prima di partire, attiva la prossima missione di Dino: **Gioielli futuri**. Il nuovo obiettivo si trova a Duscae, quindi attivandolo adesso ti risparmierai un lungo viaggio più avanti.



LEIDE: REGIONE DEL BIVACCO
DEI CACCIATORICAPITOLO 02
PARTE 1

Bivacco dei cacciatori

MISSIONE SECONDARIA

"A caccia di nuovi piatti" (vedi pagina 151)

Dopo aver completato una prima missione per Takka (**Viaggiando si impara**), questi ti chiederà di trovare della carne di caudaffilo. Puoi trovare i caudaffili dopo una breve passeggiata nella zona a nord-est di Hammerhead. Una volta lì, usa la proiezione offensiva per raggiungerli, poi esegui immediatamente una combo in volo per infliggere danni rimanendo sospeso. Porta l'oggetto a Takka per completare la missione.

MISSIONE SECONDARIA

"Viaggiando si impara" (vedi pagina 151)

All'inizio del capitolo, parla con Takka (il proprietario del punto di ristoro di Hammerhead) per attivare questa missione. Ti domanderà di trovargli un pomodoro di Lucis. Puoi comprarne uno presso l'emporio vicino al parcheggio del molo di Galdin. Consegnalo a Takka per portare a termine la missione.

MISSIONE SECONDARIA

"Quando è troppo dura" (vedi pagina 114)

Dopo aver completato **Quando ci si perde**, torna nella zona dove hai incontrato l'uccello gigante durante **Il prezzo della notorietà**. Segui il muro di pietra alla tua sinistra dopo aver attraversato il ponte, per trovare una donna. Dalle un antidoto per completare la missione.

MISSIONE SECONDARIA

"Emergenza in cucina" (vedi pagina 151)

Dopo che avrai completato **A caccia di nuovi piatti**, Takka ti proporrà una terza missione: la ricerca della carne di garula. Puoi trovare i garula nella regione di Duscae, disponibile una volta raggiunto il Capitolo 03, a sud della pompa di benzina dove inizi.

MISSIONE SECONDARIA

"Affitti alla guida" (vedi pagina 121)

Questa persona appare sulla strada che porta da Hammerhead al bivacco dei cacciatori dopo il completamento di **Sperduti alla guida**. Dagli un kit di emergenza per completare la missione.

Legenda

| ICONA | SIGNIFICATO |
|-------|---|
| | Condensatore elettrolitico |
| | Blocco di granito |
| | Corno gigante |
| | Zanna curva |
| | Dente di drago antico |
| | Frammento metallico |
| | Metallo ossidato |
| | Conchiglia a stella |
| | Ammonite fossile |
| | Cavigliera da guerriero |
| | Bandana bianca |
| | Banda di bronzo |
| | Cavigliera da gladiatore |
| | Amuleto |
| | Bandana verde |
| | Banda d'argento* |
| | Armilla di granato |
| | Ciondolo stellare |
| | Megaelisir |
| | Megafenice |
| | Panacea |
| | Granelisir |
| | Pozione |
| | Megapozione |
| | Vendicatrici |
| | Infernale |
| | Atmotox |
| | Duchessa di ferro* |
| | Organix* |
| | Medaglia commemorativa |
| | Scheggia di quarzo (17%) Scheggia d'onice (17%) Scheggia di ematite (17%) Scheggia di azzurrite (17%) Scheggia di malachite (16%) Scheggia di bronzite (16%) |
| | Polvere argentata (40%) Polvere dorata (35%) Polvere prismatica (25%) |

*Disponibile solo dopo aver completato il gioco

Riepilogo della soluzione

(vedi sul retro per i dettagli)

| TAPPA | MISSIONE | DESCRIZIONE |
|-------|-------------------------------|---|
| | Le volontà di un padre | Parla con Cid nell'officina di Hammerhead, poi guida fino al bivacco dei cacciatori e parla prima a Monica e poi a Cor. |
| | Il potere dei Re | Esplora la zona a est della trincea di Keycatrich per recuperare una nuova arma ancestrale. |

- Primi passi
- Introduzione
- Soluzione**
- Missioni secondarie
- Inventario
- Bestiario
- Strategia e analisi
- Extra
- Indice
- Introduzione
- Analisi dei nemici
- Legenda della mappa
- Corso intensivo
- Capitolo 01
- Capitolo 02**
- Capitolo 03
- Capitolo 04
- Capitolo 05
- Capitolo 06
- Capitolo 07
- Capitolo 08
- Capitolo 09
- Capitolo 10
- Capitolo 11
- Capitolo 12
- Capitolo 13
- Capitolo 14

SOLUZIONE PASSO PER PASSO



Analisi dei nemici (vedi pagina 231)

| NOME | NOTE |
|----------------------------|---|
| Caudaffilo | Debole contro i pugnali, le armi da fuoco e il fuoco; resistente al tuono e al sacro |
| Smilodonte | Debole contro i pugnali, le armi da fuoco e il gelo; resistente al fuoco e al sacro |
| Garula sovrana | Debole contro gli spadoni, i dispositivi e il fuoco; resistente al gelo e al sacro |
| Garulotto | Debole contro gli spadoni, le armi da fuoco e il fuoco; resistente al gelo e al sacro |
| Goblin | Debole contro le lance, i pugnali, il fuoco e il sacro; resistente al gelo |
| Aracne | Debole contro gli spadoni, i dispositivi, il fuoco e il sacro; resistente al tuono |
| Tarantola | Debole contro i pugnali, le armi da fuoco, il fuoco e il sacro; resistente al gelo |
| Cecchino imperiale | Debole contro le armi da fuoco, gli scudi e il fuoco; resistente al tuono |
| Fuciliere imperiale | Debole contro le armi da fuoco, gli scudi e il fuoco; resistente al tuono |
| Guastatore magitek | Debole contro le lance, i pugnali e il tuono; resistente al gelo. |
| MTK-G Miles | Debole contro gli spadoni, i pugnali e il tuono; resistente al fuoco; immune al sacro |



Missioni secondarie

Prima di incontrare Cor e visitare la trincea di Keycatrich, ci sono diverse missioni secondarie da completare. Salire di un livello o due prima di affrontare le molte insidie della zona pericolosa renderà tutto più facile.

ELENCO DELLE MISSIONI SECONDARIE

| NOME | TIPOLOGIA | PAGINA |
|-----------------------------------|------------------|--------|
| Quando ci si perde | Soccorso | 114 |
| Quando è troppo dura | Soccorso | 114 |
| Quando si è allo stremo | Soccorso | 114 |
| Sperduti alla guida | Auto in panne | 120 |
| Afflitti alla guida | Auto in panne | 121 |
| Viaggiando si impara | Takka | 151 |
| A caccia di nuovi piatti | Takka | 151 |
| Emergenza in cucina | Takka | 151 |
| La penna e le pietre | Dino | 153 |
| Gli indizi del mistero (2) | Mappa misteriosa | 126 |
| Gli indizi del mistero (3) | Mappa misteriosa | 126 |
| Un angolo di ricordi | Dave | 146 |

<01>



La missione **Le volontà del padre** inizia durante il viaggio verso Hammerhead. Una volta alla pompa di benzina, avvicinati a Cid. Dopo la sequenza narrativa, torna alla Regalia e guida fino all'icona successiva: il bivacco dei cacciatori.

<02>



Una volta raggiunto il bivacco, parla con Monica e salva i tuoi progressi: sarà la tua ultima occasione prima della battaglia imminente. Ora puoi dirti verso l'icona a nord.

<03>



Attraversa i cancelli del tempio in cima al sentiero sterrato, dove incontrerai Cor e riceverai la Daga del Salvifico: è la tua prima arma ancestrale, una categoria unica di potenti armi che consumano i tuoi PV quando colpisci i nemici (vedi pagina 286 per i dettagli). Parla con Cor per completare la missione **Le volontà di un padre** e iniziare **Il potere dei Re**.

<04>



La trincea di Keycatrich, la tua prossima destinazione, si trova a est della tua posizione attuale. Torna sui tuoi passi fino all'incrocio, poi segui il sentiero sterrato in direzione nord-est.

05

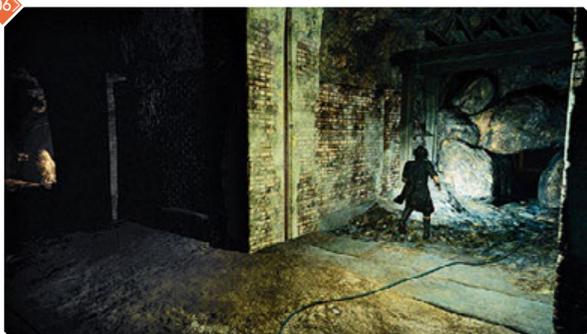


Una volta raggiunto il campo di battaglia avrai due opzioni. Passando lungo il muro a sinistra (a nord-ovest), eviterai la garula sovrana e i garullotti andando dritto verso l'entrata della grotta. L'altra opzione è quella che consigliamo: segui il sentiero sterrato per affrontare un gran numero di soldati, seguiti dai massicci magitek. La fanteria è aiutata da una torretta custodita: neutralizzala immediatamente, visto che può causare danni ingenti. Una volta eliminati tutti i soldati, concentrati sui mezzi corazzati, possibilmente uno alla volta. Gli spadoni sono molto efficaci (soprattutto se potenziati da Ignis), visto che volteggiandoli si possono colpire contemporaneamente diverse appendici, distruggendo al tempo stesso eventuali missili pronti a esplodere. Andando verso est potrai trovare altri nemici dello stesso tipo (e un altro mezzo corazzato) che potresti valutare di abbattere. Per vincere questa battaglia si deve faticare molto di più che per superare la garula sovrana, ma il bonus di ESP ripaga degli sforzi compiuti. Non dimenticare di raccogliere l'atmotox sulle rocce a sinistra della zona pericolosa, prima di proseguire.

TRINCEA DI KEYCATRICH



06



Una volta dentro alla zona pericolosa, segui il percorso indicato sulla mappa qui sopra. Vai in fondo al tunnel e gira a destra una volta raggiunto il bivio. Segui i cavi e attiva il generatore a cui conducono: in questo modo, accenderai le luci. Continua a percorrere la galleria principale fino a trovare un muro di roccia con un buco sulla destra. Passa attraverso l'apertura indicata nell'immagine di riferimento. (Se desideri esplorare le sezioni opzionali della galleria, segui la linea tratteggiata sulla nostra mappa. Fai attenzione alla roccia che cade dal soffitto nella stanza in fondo alle scale.)

07



Il percorso attraverso la seconda metà della zona abbandonata è piuttosto diretto: alla fine del corridoio vai a sinistra, poi attraversa il passaggio angusto tra le lastre di acciaio. Apri la porta d'acciaio a sinistra e attiva un altro generatore. Gli altri corridoi conducono alla stanza dove affronterai un aracne (non farti sfuggire l'autobalestra lungo la strada). Sfrutta il maggior numero possibile di opportunità di parata e cerca di sfruttare i punti deboli della creatura usando gli spadoni o i dispositivi imbevuti con l'energia elementale del fuoco grazie alla tecnica ausiliaria Elementalista di Ignis (che dovresti aver già sbloccato nel menu Abilità). Così potenziato ed equipaggiato di uno spadone, Noctis può infliggere moltissimi danni all'aracne, in particolar modo con i colpi caricati (vedi pagina 18 per i dettagli su questa mossa). Ignora le tarantole: concentrati piuttosto sull'obiettivo principale per abbatterlo il più rapidamente possibile. Durante lo scontro, assicurati di parare o allontanarti con la capriola per evitare l'attacco a nuvola basato sul tuono del nemico. Una volta abbattuto il mostro, passa attraverso il buco nel muro di pietra per raggiungere l'ultima stanza e recuperare l'Alabarda del Trionfatore. Abbandona la caverna per completare **Il potere dei Re**.

Primi passi

Introduzione

Soluzione

Missioni secondarie

Inventario

Bestiario

Strategia e analisi

Extra

Indice

Introduzione

Analisi dei nemici

Legenda della mappa

Corso intensivo

Capitolo 01

Capitolo 02

Capitolo 03

Capitolo 04

Capitolo 05

Capitolo 06

Capitolo 07

Capitolo 08

Capitolo 09

Capitolo 10

Capitolo 11

Capitolo 12

Capitolo 13

Capitolo 14