MODIFICHE DELLA CROWN UPDATE

Successivamente al completamento del gioco di Final Fantasy XV e della guida, Square Enix ha proseguito nello sviluppo producendo la versione 1.02, nota anche come Crown Update. Questo aggiornamento include numerosi cambi, nuovi oggetti e sequenze, oltre ad alcune modifiche alle meccaniche di gioco. La versione 1.02 è stata completata settimane dopo la stampa della guida, per cui presentiamo le modifiche della Crown Update in questa addenda scaricabile. Queste pagine ti consentiranno di scoprire tutte le modifiche apportate dalla versione 1.02.

Armi (pagine 202 – 207 della guida)

I parametri di diverse armi sono stati ritoccati e i valori modificati sono segnati in verde nella tabella seguente.

Panoramica delle armi

CATEGORIA	NOME	CAPACITÀ OFFENSIVA	TASSO CRITICO	MODIFICATORE AI PV MASSIMI	MODIFICATORE AI PM MASSIMI	MODIFICATORE DI FORZA	MODIFICATORE DI RESISTENZA	MODIFICATORE DI POTENZA MAGICA	MODIFICATORE DI SPIRITO	RESISTENZA AI PROIETTILI	RESISTENZA AL FUOCO	RESISTENZA AL GELO	RESISTENZA AL TUONO	RESISTENZA ALL'OSCURITÀ
Spade	**Spada motrice**	28	3	0	5	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	Spada leggera	**42**	3	0	**6**	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Spada generatrice	**40**	3	0	**15**	0	0	12	0	0	0	0	0	0
	Leggiadra	**83**	3	0	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Daga runica	**103**	3	48	8	0	8	12	9	0	0	0	0	0
	Lingua di fuoco	**117**	3	0	7	0	0	0	0	0	28	0	0	0
	Spada glaciale	**137**	3	0	10	0	0	0	0	0	0	31	0	0
	Spada sanguinaria	**198**	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Spada propulsiva	**207**	3	0	25	0	0	18	0	0	0	0	0	0
	Durandal	**232**	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	33
	Magnifica	**276**	3	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Efferata	**343**	3	0	12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Brando Ultima	**364**	3	0	40	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	Balmung	**446**	3	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lama infuocata*	**71**	3	0	9	0	18	0	0	0	0	0	0	0
Spadoni	**Spada a due mani**	48	2	53	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Guerriera	**78**	2	65	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Infernale	**131**	2	82	0	0	0	0	0	0	27	0	0	0
	Claymore	**156**	2	98	0	0	32	0	0	0	0	0	0	0
	Divoratrice	**210**	2	202	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dissettrice	**244**	2	153	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Saettante	**345**	2	246	0	0	0	0	0	0	0	0	29	0
	Duellante	**370**	2	468	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Consumatrice	**463**	2	308	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Hyperion	**496**	2	310	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Duchessa di ferro	**581**	2	**153**	0	0	**0**	0	0	0	0	0	0	0
	Dominante	**583**	2	298	0	0	0	0	0	0	0	0	0	32
	Apocalypse	**597**	2	403	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Masamune*	**88**	2	49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Lance	**Giavellotto**	18	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lancia parassita	**33**	4	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lancia sanguisuga	**48**	4	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lancia di mithril	**55**	4	0	0	0	0	32	0	0	0	0	0	0
	Alabarda	**68**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Tridente	**113**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Asta glaciale	**133**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lancia viverna	**161**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lancia vampira	**195**	4	0	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Lancia radiosa	**205**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

*Contenuto scaricabile (DLC)

Panoramica delle armi (continua)

CATEGORIA	NOME	CAPACITÀ OFFENSIVA	TASSO CRITICO	MODIFICATORE AI PV MASSIMI	MODIFICATORE AI PM MASSIMI	MODIFICATORE DI FORZA	MODIFICATORE DI RESISTENZA	MODIFICATORE DI POTENZA MAGICA	MODIFICATORE DI SPIRITO	RESISTENZA AI PROIETTILI	RESISTENZA AL FUOCO	RESISTENZA AL GELO	RESISTENZA AL TUONO	RESISTENZA ALL'OSCURITÀ
Lance	**Lancia del dragone**	**246**	4	0	0	0	0	0	0	0	15	14	16	0
	Infallibile	**266**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Celestiale	**337**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Gae Bolg*	**75**	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Pugnali	**Pugnali**	20	**8**	0	4	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	Vendicatrici	**43**	**8**	0	4	0	0	5	0	0	0	0	0	0
	Sciabole	**58**	**8**	0	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	Coltelli di mithril	**62**	**8**	0	6	0	0	50	0	0	0	0	0	0
	Saccheggiatrici	**111**	**8**	0	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	Assassine	**126**	**8**	0	**7**	0	0	10	0	0	0	0	0	0
	Daghe delta	**153**	**8**	0	6	0	0	15	0	0	0	0	0	0
	Depredatrici	**183**	**8**	0	15	0	0	30	0	0	0	0	0	0
	Main Gauche	**192**	**8**	0	7	0	0	21	0	0	0	0	0	0
	Oricalco	**223**	**8**	0	9	0	0	20	0	0	0	0	0	0
	Kukri di Ulrich	**234**	**13**	282	24	8	15	48	20	21	5	7	4	19
	Organix	**248**	**8**	0	10	0	25	23	32	0	10	10	10	10
	Vigilanti	**290**	**8**	0	8	0	0	20	0	0	0	0	0	0
	Daghe zorlin	**345**	**8**	0	5	0	0	25	0	0	0	0	0	0
	Tritamago*	**66**	**8**	0	13	0	0	32	0	0	0	0	0	0
Armi da fuoco	**Pistola**	32	2	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0
	Cocito	**45**	2	0	0	0	0	0	7	0	0	0	0	0
	Calamità	**53**	2	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0
	Carabina di mithril	**96**	2	0	0	0	0	42	11	0	0	0	0	0
	Valorosa	**147**	2	0	11	0	0	0	12	0	0	0	0	0
	Ribelle	**167**	2	0	0	0	0	0	15	0	0	0	0	0
	Eroica	**200**	2	0	14	0	0	0	21	0	0	0	0	0
	Grilletto infuocato	**210**	2	0	0	0	0	0	16	0	0	0	0	0
	Argento vivo	**222**	2	0	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0
	Ineluttabile	**243**	2	0	0	0	0	0	19	0	0	0	0	0
	Esecutrice	**363**	2	0	0	0	0	0	22	0	0	0	0	0
	IperMagnum	**388**	2	0	0	0	0	0	21	0	0	0	0	0
	Giustiziera	**424**	2	0	0	0	0	0	25	0	0	0	0	0
	Cerbero	**156**	**2**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**6**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**
Scudi	**Scudo a goccia**	52	1	0	0	0	15	0	0	8	0	0	0	0
	Scudo osmotico	83	1	0	10	0	30	0	0	12	0	0	0	0
	Scudo glaciale	**93**	1	0	0	0	18	0	0	10	0	22	0	0
	Scudo tonante	**111**	1	0	0	0	21	0	0	12	0	0	24	0
	Scudo ardente	**126**	1	0	0	0	22	0	0	9	21	0	0	0
	Scudo eroico	**144**	1	0	0	0	25	0	0	22	0	0	0	0
	Scudo inglobante	**167**	1	0	15	0	38	0	0	12	0	0	0	0
	Principe oscuro	**175**	1	0	0	0	32	0	0	13	0	0	0	22
	Scudo potente	**176**	1	0	0	0	6	0	0	11	0	0	0	0
	Scudo esoterico	**225**	1	0	0	0	34	99	0	12	0	0	0	0
	Egida	**292**	1	0	0	0	55	0	0	11	0	0	0	0
	Seydlitz	**327**	1	0	0	0	50	0	0	14	0	0	0	0

*Contenuto scaricabile (DLC)

Panoramica delle armi (continua)

CATEGORIA	NOME	CAPACITÀ OFFENSIVA	TASSO CRITICO	MODIFICATORE AI PV MASSIMI	MODIFICATORE AI PM MASSIMI	MODIFICATORE DI FORZA	MODIFICATORE DI RESISTENZA	MODIFICATORE DI POTENZA MAGICA	MODIFICATORE DI SPIRITO	RESISTENZA AI PROIETTILI	RESISTENZA AL FUOCO	RESISTENZA AL GELO	RESISTENZA AL TUONO	RESISTENZA ALL'OSCURITÀ
Dispositivi	**Autobalestra**	61	2	12	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0
	Atmotox	**74**	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Rotoroid	**90**	2	0	0	0	9	0	0	7	0	0	0	0
	Graviton	**108**	2	0	0	0	0	8	0	0	0	0	0	0
	Phonomax	**153**	2	0	0	0	0	0	11	0	0	0	0	0
	Performech	**181**	2	7	0	0	5	0	0	8	0	0	0	0
	Autobalestra α	**323**	2	18	0	0	0	0	0	22	0	0	0	0
	Atmotox α	**339**	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Rotoroid α	**356**	2	0	0	0	21	0	0	12	0	0	0	0
	Graviton α	**374**	2	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0
	Phonomax α	**397**	2	0	0	0	0	0	23	0	0	0	0	0
	Performech α	**432**	2	12	0	0	13	0	0	13	0	0	0	0
Armi ancestrali	**Daga del Salvifico**	194	3	100	0	0	30	30	30	0	0	0	0	0
	Alabarda del Trionfatore	483	2	0	0	60	-80	0	0	0	0	0	0	0
	Balestra dell'Ingegnoso	203	7	0	0	0	0	80	0	50	0	0	0	0
	Gemelle dell'Inestinguibile	153	**4**	0	0	0	50	0	50	0	0	0	0	0
	Spadone del Mistico	396	**6**	150	0	0	30	0	0	0	0	0	0	20
	Stella del Sanguinario	177	2	0	0	0	0	0	0	0	20	20	20	0
	Flamberga dell'Egemone	518	2	200	0	0	0	0	-30	0	-40	-40	-40	-40
	Scudo della Misericordiosa	251	1	**1.000**	-50	-100	**200**	0	0	10	10	10	10	10
	Maglio dell'Irriducibile	**334**	2	300	0	0	0	0	0	-50	0	0	0	0
	Scettro del Benedetto	237	**3**	0	0	0	0	150	0	0	0	0	0	50
	Tridente della Sciamana	388	5	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Katana del Solitario	361	3	0	0	0	0	0	100	0	25	25	25	-50
	Spada di Regis	141	6	0	0	100	0	100	0	0	0	0	0	0

Accessori (pagine 208 – 209 della guida)

Anche i parametri di alcuni accessori sono stati ritoccati, i valori modificati sono evidenziati in verde nella tabella seguente.

NOME	EFFETTO
Cavigliera da soldato	**Resistenza +40**
Cavigliera da guerriero	**Resistenza +50**
Cavigliera da gladiatore	**Resistenza +60**
Cavigliera da cavaliere	**Resistenza +70**
Cavigliera da templare	**Resistenza +80**
Cavigliera eroica	**Resistenza +100**
Cavigliera imperiale	**Resistenza +120**
Cavigliera divina	**Resistenza +150**
Incenso	**Spirito +40**
Salvia bianca	**Spirito +50**
Pietra della forza	**Spirito +60**
Carte divinatorie	**Spirito +70**
Pendolino	**Spirito +80**
Olio di lavanda	**Spirito +100**
Sale purificatore	**Spirito +120**
Tarocchi	**Spirito +150**
Anima di Samasa	**Solo per Noctis; PM massimi +50**
Toga reale	**Solo per Noctis; recupero dei PM +5%**

Ingredienti (pagine 211-212 della guida)

I seguenti ingredienti sono stati aggiunti nel gioco.

NOME	DISPONIBILITÀ	DISPONIBILITÀ: DETTAGLI
Carne pressata	Emporio	Negozio a distanza (in qualsiasi momento), Minimarket (Hammerhead), Emporio JM (area di sosta di Longwythe), Da Aldare (molo di Galdin), Emporio JM (bivacco dei cacciatori), Chocomarket (stazione dei chocobo di Wiz), Alimentari Fallstar (Lestallum), Emporio JM (vecchia Lestallum)
Fagioli kuè kuè	Collezionabile	Regioni di Leide e Duscae
	Emporio	Minimarket (Hammerhead), Emporio JM (area di sosta di Longwythe), Da Aldare (molo di Galdin), Emporio JM (bivacco dei cacciatori), azienda agricola Furloch (Lestallum)
Peperoncino	Collezionabile	Regione di Leide
	Emporio	Negozio a distanza (in qualsiasi momento), Minimarket (Hammerhead), Emporio JM (area di sosta di Longwythe), Da Aldare (molo di Galdin), Emporio JM (bivacco dei cacciatori), Chocomarket (stazione dei chocobo di Wiz), Emporio JM (vecchia Lestallum), Emporio Pavinath (Associazione venatoria Meldacio), La barca del vecchio Gobunant (Altissia)
Carne di bulette	Bottino	Bulette (x2) 50%
	Emporio	Negozio a distanza (dal capitolo 3), Chocomarket (stazione dei chocobo di Wiz), Alimentari Fallstar (Lestallum), Emporio JM (vecchia Lestallum), Emporio Pavinath (Associazione venatoria Meldacio)
Carne di gradodo	Bottino	Gradodi (x2) 75%
	Emporio	Negozio a distanza (dal capitolo 5), Emporio Prissock (Lestallum), Emporio JM (vecchia Lestallum), Emporio Pavinath (Associazione venatoria Meldacio)
Carne di garula sovrana	Emporio	Emporio Prissock (Lestallum), Emporio Pavinath (Associazione venatoria Meldacio)
Carne di kratopsalis	Bottino	Kratopsalis (x2-3) 50%
	Emporio	Negozio a distanza (dal capitolo 15), Emporio Prissock (Lestallum), Emporio JM (capo Caem)
Granchio di Cygilla	Emporio	Negozio a distanza (dal capitolo 15), Emporio Prissock (Lestallum), Frutti di mare Dal gamberetto (Altissia)
Barbabietola rossa	Collezionabile	Regione di Duscae
	Emporio	Azienda agricola Furloch (Lestallum), Emporio JM (vecchia Lestallum)
Aglio	Collezionabile	Regioni di Duscae e Cleigne
	Emporio	Negozio a distanza (dal capitolo 3), Chocomarket (stazione dei chocobo di Wiz), Azienda agricola Furloch (Lestallum), Emporio JM (vecchia Lestallum), Emporio Pavinath (associazione venatoria Meldacio), La barca del vecchio Gobunant (Altissia)
Carne di karabos	Bottino	Karabos (x2) 50%
	Emporio	Emporio JM (capo Caem)
Trancio di spigola di Allural	Mini gioco di pesca	Spigola di Allural, spigola damascata di Allural, spigola ramata di Allural
	Emporio	Frutti di mare Dal gamberetto (Altissia)
Trancio di barramundi crestato	Mini gioco di pesca	Barramundi crestato
	Emporio	Frutti di mare Dal gamberetto (Altissia)
Trancio di carpa	Mini gioco di pesca	Carpa comune Carpa lucente Carpa del crepuscolo Carpa dei pini neri
	Emporio	Frutti di mare Dal gamberetto (Altissia)
Trancio di barramundi gallonato	Mini gioco di pesca	Barramundi gallonato
	Emporio	Frutti di mare Dal gamberetto (Altissia)
Trancio di barramundi algato	Mini gioco di pesca	Barramundi algato
	Emporio	Frutti di mare Dal gamberetto (Altissia)
Trancio di salmone del Wennath	Mini gioco di pesca	Salmone del Wennath
	Emporio	Frutti di mare Dal gamberetto (Altissia)

Piatti (pagine 212-213 della guida)

Nuovi piatti sono stati aggiunti nel gioco.

Nuovi piatti

NOME	INGREDIENTI RICHIESTI	EFFETTI	DISPONIBILITÀ
Sushi con carne	Carne pressata	Forza +50, PV +100	Ottieni la carne pressata
Fagiolata del viaggiatore	Fagioli kuè kuè, pomodoro di Lucis, peperoncino	Forza +40, PV +300	Acquista il chili con carne al Pit Stop di Takka (Hammerhead)
Sandwich del carnivoro	Carne di caudaffilo, prosciutto di gighee, aegir in foglia	PV +100, ESP +20%	Ottieni l'aegir in foglia a Leide
Pomodori alle uova	Uovo di aepyornis, pomodoro di Lucis	Forza +100, recupero dei PV x1,5	Leggi la "Campagna di orientamento pratico Meldacio. Postazione di controllo G", pochi passi a sud del motel all'area di sosta di Longwythe
Patatine golose	Patate di Leide	PV +300	Acquista le patatine di Kenny presso un Crow's Nest qualsiasi
Grigliata di carango	Trancio di carango, pepe di Leide	Forza +70, PV +100	Ottieni un trancio di carango
Bruschetta con affettato	Bresaola di gighee	Forza +80, PV +200	Ottieni la bresaola di gighee
Spiedino del pioniere	Carne di bulette, grano di Cleigne	PV +500, tasso critico +30%	Ottieni la carne di bulette sconfiggendo un bulette
Consommé ricco	Carne di caudaffilo, carne di bicorno, cipolla selvatica	Forza +100, recupero dei PV x1,75	Ottieni la cipolla selvatica
Ensemble di uova e granchio	Carne di kratopsalis, uovo di aepyornis, fagiolini di Eos	Forza +100, potenza magica +100, PV +400	Ottieni la carne di kratopsalis
Risotto antica ricetta di Lestallum	Carne di kratopsalis, uovo di aepyornis, riso di Saxham	Forza +100, potenza magica +100, PV +600	"L'avventuriero ai fornelli, vol.1" presso l'emporio JM - Vecchia Lestallum
Barramundi al burro	Trancio di barramundi, patate di Leide	Forza +100, PV +500	Leggi la "Campagna di orientamento pratico Meldacio. Postazione di controllo F", pochi passi a sud dell'armeria del molo di Galdin
Fagottini del contado	Carne di bulette, grano di Cleigne, pepe di Leide	Forza +100, potenza magica +100, PV +300	Leggi la "Campagna di orientamento pratico Meldacio. Postazione di controllo B" su un muro nel tunnel della zona occidentale di Leide
Impanata del veterano	Carne di bulette, patate di Leide, grano di Cleigne	Forza +120, PV +400	Leggi la "Campagna di orientamento pratico Meldacio. Postazione di controllo C" sulla porta della baracca di fronte alla Stazione di servizio Coernix - Cauthess
Tramezzini con carne pressata	Carne pressata, grano di Cleigne	Forza +100, PV +300	Guarda la donna che mangia i tramezzini con carne pressata vicino al bersaglio delle freccette e alla radio presso il bivacco dei cacciatori, dopo aver raggiunto il capitolo 3
Curry alle verdure	Patate di Leide, curcuma di Schier, riso di Saxham	Forza +80, PV +500, resistenza al fuoco +50	Ottieni la curcuma di Schier
Risotto triostella ai funghi	Fungongo, porcino di Alstor, riso di Saxham	PV +400, recupero dei PV x1,75, immunità ad Avvelenamento	Ottieni un porcino di Alstor
Carne in salsa rossa	Carne di bulette, barbabietola rossa, patate di Leide	Forza +100, PV +500, immunità ad Avvelenamento	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 3", su una scatola dietro l'armeria al bivacco dei cacciatori
Risotto ruspante di Cleigne	Carne di basilisco, riso di Saxham	Forza +100, PV +500, recupero dei PV x1,25	Ottieni la carne di basilisco eliminando un basilisco
Riso del cacciatore novello	Uovo di aepyornis, riso di Saxham, peperoncino	Forza +100, PV +400, immunità ad Avvelenamento	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 2" su un tavolo a scacchi bianchi e rossi a Lestallum. Il tavolo è dal lato opposto rispetto al furgoncino dei Cup Noodle, verso la città
Bistecca di gradodo	Carne di gradodo, pepe di Leide	Forza +120, potenza magica +100, PV +500	Ottieni la carne di gradodo eliminando un gradodo
Polpette di riso al salmone	Trancio di salmone	Forza +120, PV +700	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 7" al rifugio di Telghey
Specialità anfibia con demi-glasse	Carne di gradodo, aegir in foglia, fungongo	Forza +150, PV +600, immunità alle mutazioni anfibie	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 1" sulla panchina del parco presso l'azienda agricola Furloch

Nuovi piatti (continua)

NOME	INGREDIENTI RICHIESTI	EFFETTI	DISPONIBILITÀ
Torta al pomodoro	Pomodoro spietato, grano integrale	Resistenza +200, spirito +300, PV +1.000	Ottieni un pomodoro spietato
Sandwich al pesce	Trancio di barramundi crestato, grano di Cleigne	Forza +160, PV +800	Ottieni un trancio di barramundi crestato
Gradodo alle spezie	Carne di gradodo, aglio, aegir in foglia	Imperturbabilità, immunità alle mutazioni anfibie	Ottieni l'aglio
Frutti di mare al vino bianco	Ostrica bruna, aglio	Forza +100, Entusiasmo	Ottieni l'ostrica bruna
Paella al pollo	Carne di pulcitrice, riso di Saxham	Forza +150, PV +500	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 6" sulle rovine in pietra a est della selva di Steyliff, al lago Vesper
Fagottini con polpa di granchio	Carne di kratopsalis, grano integrale	Forza +100, potenza magica +200, PV +300	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 5" su una panchina a ovest del Crow's Nest nella vecchia Lestallum
Crocchette kuè kuè	Fagioli kuè kuè, grano di Cleigne, curcuma di Schier	PV +500, immunità alla maggior parte delle alterazioni di stato	Leggi la "Campagna di orientamento pratico Meldacio. Postazione di controllo D" sul poster presso l'azienda agricola Furloch
Galette all'uovo	Uovo di aepyornis, bresaola di gighee, grano di Cleigne	Forza +120, PV +400	Leggi la "Campagna di orientamento pratico Meldacio. Postazione di controllo E" su un cartello lungo il sentiero che porta dalla strada al faro di capo Caem
Granchietti al peperoncino	Granchio di Cygilla, peperoncino	Forza +100, PV +200, resistenza al fuoco +70	Ottieni il granchio di Cygilla
Piatto al volo di Kenny	Trancio di salmone, aglio	Forza +150, resistenza +200	Acquista il salmone di Kenny presso un Crow's Nest qualsiasi
Bistecca sovrana	Carne di garula sovrana, aglio	Vigore illimitato, PV +500	"L'avventuriero ai fornelli, vol. 2" al chocomarket (stazione dei chocobo di Wiz)
Sandwich del ghiottone	Carne di garula sovrana, grano di Cleigne	Forza +120, PV +600	Ottieni il grano di Cleigne
Tortino corneo	Carne di garula sovrana, carne di bicorno, grano di Cleigne	Forza +160, potenza magica +160, PV +600	Guarda la donna che mangia il tortino corneo fuori dall'emporio Pavinath, all'associazione venatoria Meldacio
Bisque cremosa	Carne di karabos, cipolla selvatica, pepe di Leide	Forza +160, recupero dei PV x2	Ottieni la carne di karabos eliminando un karabos
Zuppa piccante	Carne di pulcitrice, scalogno di Allural, peperoncino	Forza +160, PV +800, resistenza al fuoco +70	Ottieni lo scalogno di Allural
Pan dolce all'arancio	Arancia di Duscae, grano integrale	Resistenza +250, spirito +400, PV +1.000	Ottieni un'arancia di Duscae a Duscae
Ventriglio all'infernale	Fegato di sahagin, zenzero di Kettier, peperoncino	Potenza magica +300, recupero dei PV x1,5	Ottieni lo zenzero di Kettier a Cleigne
Specialità di pesce crudo	Trancio di carpa, zenzero di Kettier	Forza +100, PV +1.500, immunità ad Avvelenamento	Ottieni un trancio di carpa pescando una carpa comune
Barramundi gallonato alla griglia	Trancio di barramundi gallonato, zenzero di Kettier	Immunità ai danni da fuoco, gelo e tuono e a gran parte delle alterazioni di stato	Ottieni un trancio di barramundi gallonato pescando un barramundi gallonato
Pesce fritto in salsa piccante	Trancio di barramundi algato, zenzero di Kettier, peperoncino	Forza +200, potenza magica +200, PV +600	Leggi la "Campagna di orientamento pratico Meldacio. Postazione di controllo A" sulla porta della baracca a ovest della Stazione di servizio Coernix - Alstor
Crocchette a sorpresa	Carne di karabos, grano di Cleigne, aegir in foglia	Forza +200, PV +1.000, recupero dei PV x1,5	Acquista "L'avventuriero ai fornelli, vol. 4" dall'emporio JM (capo Caem)
Galette alla taelparese	Arancia di Duscae, grano integrale, latte di pecora	Potenza magica +120, Spirito +400, PV +1.000	Acquista "L'avventuriero ai fornelli, vol. 3" da Souvenir Burbost
Curry variegato	Carne di kratopsalis, granchio di Cygilla, peperoncino	Forza +120, PV +800, resistenza al fuoco +50	Acquista "L'avventuriero ai fornelli, vol. 6" al Minimarket Verinas - Ravatogh
Riso al pollo e uova deluxe	Carne di basilisco, uovo di aepyornis, riso di Saxham	PV +1.000, ESP x1,4, probabilità bottino + 100%	Visita di nuovo lo stesso luogo dove hai imparato il piatto del riso al pollo e uova. Guarda la donna che mangia, sulla panchina vicino al punto panoramico di Lestallum
Spiedini di pesce fritto	Trancio di spigola, grano di Cleigne	PV +1.000, tasso critico +50%	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 4" sulla panchina a nord dell'armeria del molo di Galdin
Spigola di Allural in brodo aromatico	Trancio di spigola di Allural, cipolla selvatica	Forza +200, PV +1.000, potenza magica +150	Ottieni il trancio di spigola di Allural pescando una spigola di Allural
Zuppa di pinne ambrata	Pinna di demone corallino, zenzero di Kettier, pepe di Leide	Forza +200, recupero dei PV x2,25	Ottieni la pinna di demone corallino pescando un demone corallino
Spezzatino di funghi	Midollo di kujata, prataiolo di Vesper, gallinaccio di Malmalam	Colpi critici garantiti	Acquista "L'avventuriero ai fornelli, vol. 5" presso La barca del vecchio Gobunant (Altissia)

Nuovi piatti (continua)

NOME	INGREDIENTI RICHIESTI	EFFETTI	DISPONIBILITÀ
Cernia delle maree fritta	Trancio di cernia, aglio	Forza +500	Ottieni il trancio di cernia pescando una cernia delle maree
Risotto del Ravatogh	Carne di zuu, riso di Saxham	Forza +300, PV +1.500	Acquista "L'avventuriero ai fornelli, vol. 7" presso l'emporio Pavinath (Associazione venatoria Meldacio)
Spiedini di trota scottata	Trancio di trota maggiore, pepe di Leide	Forza +300, PV +1.500, immunità alla maggior parte delle alterazioni di stato	Ottieni il trancio di trota maggiore pescando una trota maggiore
Specialità al volo di Kenny	Trancio di salmone del Wennath, aglio	Forza +400, potenza magica +300, resistenza +300	Acquista il salmone speciale di Kenny presso il Crow's Nest - Sede originale (vecchia Lestallum)
Luccio demoniaco affumicato	Trancio di luccio demoniaco, quercia di Tenebrae	PV +2.000, immunità ai danni da fuoco, gelo e tuono	Ottieni il trancio di luccio demoniaco pescando un luccio demoniaco
Sasso di Longwythe	Carne di adamanthart, zenzero di Kettier	Forza +600, PV +4.000, recupero dei PV x3	Leggi "Dal diario gastronomico di Oric - Capitolo 8", su un barile nella baracca a ovest del parcheggio Tre Gole

Tesori (pagine 216-217 e 279-281 della guida)

Alcuni tesori legati ai pesci sono stati aggiunti al gioco, mentre altri precedentemente esistenti sono stati ritoccati.

Tesori addizionali

NOME	EFFETTO AGGIUNTO	VALORE DI POTENZA	GRADO	UNITÀ RICHIESTE PER LA DUPLICAZIONE
Dente di spigola	Nessuno	5	-	3,13
Fascia di squame di carpa	Esperomanzia	3	8	8,33
Interiora di barramundi	Indebolimento	24	99	2,08
Lisca di cernia	Arcano	3	1	5,56
Mucosa di pescegatto	Arcano	1	5	6,67
Occhio di spigola	Nessuno	14	-	3,13
Pelle di cernia	Arcano	5	5	4,55
Pinna di barramundi	Indebolimento	3	21	5,56
Pinna di carango	Nessuno	5	-	2,78
Pinna di cernia	Triarcano	10	10	2,78
Pinna di luccio	Pentarcano	1	1	8,33
Pinna di pescegatto	Tetrarcano	1	20	4,00
Pinna di salmone	Triarcano	6	15	3,03
Secrezione di iperoglife	Nessuno	1	-	1,92
Squama di carango	Nessuno	10	-	3,03
Squama di cavedano	Nessuno	1	-	1,92
Squama di ofiocefalo	Arcano	1	3	5,56
Squama di trota	Arcano	1	8	3,03
Squama di trota tormalina	Triarcano	8	30	3,03
Squama gigante di arapaima	Fortunomanzia	2	2	-
Squama invertita di carpa	Esperomanzia	3	12	8,33

Tesori ritoccati

NOME	EFFETTO AGGIUNTO	VALORE DI POTENZA	GRADO	UNITÀ RICHIESTE PER LA DUPLICAZIONE
Adamantite	Perfezionamento	99	-	0,1
Barbiglio di pescegatto	Arcano	1	1	6,67
Cuore di pescegatto	Tetrarcano	12	15	2,08
Dente di ofiocefalo	Nessuno	2	-	3,03
Fiore di mandragora	Pentarcano	0	1	12,50
Lisca di spigola di Alstor	Nessuno	1	-	2,08
Occhio di cernia delle tenebre	Stasimanzia	12	25	2,27
Pinna di persico	Nessuno	4	-	2,78
Squama di arapaima	Fortunomanzia	2	2	-
Squama di iperoglife	Nessuno	1	-	3,03
Squama di luccio rosa	Perfezionamento	34	99	4,17
Squama di persico	Nessuno	1	-	3,03
Vescica natatoria di spigola fenice	Nessuno	3	-	3,13

Ingredienti (pagina 280 della guida)

Ingredienti ritoccati

NOME	EFFETTO AGGIUNTO	VALORE DI POTENZA	GRADO	UNITÀ RICHIESTE PER LA DUPLICAZIONE*
Aegir in foglia	Energomanzia	1	10	**20,00**
Bresaola di ghigee	Nessuno	8	-	**7,14**
Carne di anak	Nessuno	3	-	**11,11**
Carne di behemoth	Nessuno	33	-	**4,17**
Carne di bicorno	Nessuno	2	-	**8,33**
Carne di catoblepas	Nessuno	26	-	**3,45**
Carne di caudaffilo	Nessuno	1	-	**12,50**
Carne di garula	Nessuno	4	-	**10,00**
Carne di grifone	Nessuno	33	-	**2,94**
Carne di jabberwocky	Nessuno	31	-	**-**
Carne di leucocorno	Nessuno	24	-	**3,23**
Carne di midgardsormr	Nessuno	34	-	**4,76**
Carne di pulcitrice	Nessuno	5	-	**8,33**
Carne di zuu	Nessuno	52	-	**2,50**
Caviale di Celluna	Esperomanzia	99	30	**9,09**
Cipolla selvatica	Energomanzia	0	10	**12,50**
Cup Noodle	Energomanzia	0	99	**12,50**
Curcuma di Schier	Triarcano	1	1	**25,00**
Fagiolini di Eos	Nessuno	2	-	**16,67**
Fegato di sahagin	Triarcano	6	10	**7,14**
Fragola di Ulwaat	Energomanzia	8	99	**0,75**
Fungongo	Toximanzia	0	10	**14,29**
Gallinaccio di Malmalam	Tanatomanzia	0	5	**3,85**
Gambero di Caem	Arcano	1	3	**5,56**
Grano di Cleigne	Energomanzia	0	25	**9,09**

NOME	EFFETTO AGGIUNTO	VALORE DI POTENZA	GRADO	UNITÀ RICHIESTE PER LA DUPLICAZIONE*
Grano integrale	Energomanzia	0	50	**3,03**
Latte di pecora	Arcano	1	1	**25,00**
Legno aromatico	Triarcano	1	1	**25,00**
Midollo di kujata	Triarcano	8	15	**3,45**
Noce moscata dell'Hulldagh	Tetrarcano	1	5	**20,00**
Ostrica bruna	Arcano	1	4	**5,56**
Ostrica di Cleigne	Arcano	2	1	**5,88**
Patata dolce di Leide	Energomanzia	1	20	**16,67**
Patate di Leide	Energomanzia	0	10	**16,67**
Pepe di Leide	Anatemanzia	1	15	**12,50**
Pomodoro di Lucis	Energomanzia	1	30	**7,14**
Pomodoro spietato	Energomanzia	2	50	**7,14**
Porcino di Alstor	Anatemanzia	0	15	**9,09**
Prataiolo di Vesper	Stasimanzia	0	15	**8,33**
Prosciutto di ghigee	Nessuno	2	-	**12,50**
Quercia di Tenebrae	Tetrarcano	1	1	**14,29**
Riso di Saxham	Energomanzia	0	25	**7,14**
Scalogno di Allural	Tetrarcano	1	3	**12,50**
Trancio di barramundi	Nessuno	3	-	**7,14**
Trancio di carango	Nessuno	1	-	**7,14**
Trancio di cernia	Nessuno	5	-	**6,25**
Trancio di luccio	Nessuno	10	-	**6,25**
Trancio di salmone	Nessuno	3	-	**7,14**
Trancio di spigola	Nessuno	4	-	**6,25**
Trancio di trota	Nessuno	2	-	**7,14**
Trancio di trota di Myrl	Nessuno	8	-	**6,25**
Uovo di aepyornis	Nessuno	1	-	**9,09**
Zenzero di Kettier	Tetrarcano	1	2	**12,50**

A caccia di PA (pagina 302 della guida)

Se vuoi assolutamente sbloccare tutte le abilità, questa sezione fornisce un piano dettagliato per le prime ore dell'avventura. I due principi fondamentali alla base di questa caccia di PA sono i seguenti:

1. Sblocca il più velocemente possibile le abilità Perlustrative legate all'accampamento, ai talenti dei personaggi e alla guida della Regalia, in modo da sfruttarne le ricompense.

2. Sblocca le abilità Magiche per sviluppare la potente configurazione "Occultista", in grado di fare a pezzi quasi tutti i nemici nella prima metà del gioco.

Dopo aver completato la prima conversazione della missione principale con Cindy ad Hammerhead, inizierai con 10 PA. Da lì, segui le seguenti istruzioni:

◇ Ignora la missione principale e corri subito a nord, verso il rifugio di Cotisse. Assimila tutta l'energia elementale dalla sorgente e accampati per ottenere 1 PA. Scegli un piatto che non richiede ingredienti. Ti verrà chiesto di iniziare l'attività "Buongiorno ai fornelli" con Ignis. Completala per ottenere 20 PA.

◇ Torna ad Hammerhead. Vai al ristorante e compra 74 bottiglie di latte di pecora da Takka, spendendo 740 dei 1.000 guil iniziali. Hai iniziato il gioco con una bottiglia di latte di pecora, quindi ora ne possiedi 75 unità.

◇ Procedi con la missione principale, assicurandoti di completare la strategia dei primi quattro tutorial (per un totale di 12 PA). Lungo la strada, cerca di sconfiggere almeno tre nemici usando proiezioni offensive, aggiramenti o parate, per ricevere altri 3 PA. Dopo aver liberato Dave e aver ascoltato la sua richiesta, scegli "Ci facciamo pagare" per ottenere altri 2 PA.

◇ Raggiungi il vicino rifugio di Merrioth e assorbi tutta l'energia elementale. Ora sblocca la tua prima abilità: Campeggio abilitante. Scegli di accamparti (anche questa volta la scelta del cibo non ha importanza) e la squadra dovrebbe raggiungere il livello 3, accumulando altri 26 PA totali. Al mattino, sblocca Campeggio specializzante.

◇ Vai a sud e affronta il vicino bicorno per completare i suggerimenti strategici sugli aggiramenti, guadagnando altri 3 PA. Per sconfiggere la belva, puoi usare le tre magie Focum nell'ampolla magica ricevuta da Dave.

◇ Prosegui verso sud-est fino al rifugio di Criclawe. Assimila tutta l'energia elementale. A questo punto dovresti aver fatto scorta di tutte e tre le energie elementali. Al rifugio, scegli di addestrarti con Gladio e sconfiggilo per ottenere 5 PA. Subito dopo, accampati per ricevere 3 PA. Torna indietro al rifugio di Merrioth e accampati ancora, per ottenere altri 3 PA.

◇ Ora dovresti avere abbastanza PA per imparare Alchimia potenziata dalle abilità Magiche. Se non riesci a raggiungere la somma esatta, torna al rifugio di Criclawe e accampati di nuovo. Correre avanti e indietro tra i rifugi di Merrioth e Criclawe per accamparsi prima da una parte e poi dall'altra richiede circa quattro minuti e garantisce un totale di 6 PA. Si tratta di un'operazione noiosa, ma non richiede alcuno sforzo e permette di accumulare PA all'inizio del gioco.

◇ Ora puoi sintetizzare la tua prima magia potente. Usa tutte le unità di energia elementale del fuoco e tutto il latte di pecora per una sola ampolla. In questo modo otterrai 6 magie "Arcano ardente III" con una potenza di 204, abbastanza per abbattere in un colpo il sanguicorno che incontrerai a breve nella missione principale.

◇ Andando avanti, assicurati di completare l'attività "Gara sulla spiaggia" presso il rifugio di Lachyrte, dopo la prima visita al molo di Galdin, per ottenere altri 20 PA facili. Raccomandiamo di inserire tra le priorità delle abilità da sviluppare, nell'ordine che preferisci, quelle nella seguente lista: Guida abilitante, Pesca abilitante, Retrogusto, Cucina abilitante, Occultismo abilitante, Affinità elementale e, successivamente, Cavalcata abilitante. Queste abilità relativamente economiche aiuteranno ad aumentare il totale di PA, viaggiando a bordo della Regalia, accampandoti presso nuovi rifugi e completando le missioni secondarie.

◇ Se preferisci un approccio meno attivo per l'accumulo di PA, Guida abilitante ti permette di guadagnare 1 PA circa ogni 2 chilometri percorsi con la Regalia. Imposta un lungo viaggio con il navigatore durante le ore diurne e accampati presso un rifugio, quando cala la notte.

◇ Inoltre, puoi usare Cucina abilitante per rinforzare i tuoi compagni con il loro cibo preferito, ottenendo PA extra ogni volta che ti fermi per accamparti. Gli spiedini alla cacciatora, per esempio, si sbloccano raggiungendo il livello 2 di cucina. Si tratta della ricetta preferita di Gladio e richiede carne di anak e pepe di Leide, due ingredienti molto economici. Cucinando ripetutamente questo cibo farai salire rapidamente di livello le sue abilità.

Sbloccate queste abilità, sei ormai pronto per affrontare agevolmente la prima metà dell'avventura, affidandoti semplicemente a questa "formula magica": 99 unità di energia elementale di un solo elemento, catalizzate con 75 bottiglie di latte di pecora.

Raccomandiamo di raggiungere velocemente il Capitolo 02, per ottenere la terza ampolla magica: in questo modo potrai equipaggiare contemporaneamente le tre varietà di magie elementali. Inoltre, dovresti portare a termine alcune richieste di caccia, che non dovrebbero crearti troppi problemi, vista la potenza di fuoco a tua disposizione. Investi regolarmente in latte di pecora i guil ricevuti. Si tratta di un oggetto disponibile presso molti negozi, che permette di ripristinare le scorte senza problemi, prima di esaurire le magie. Valuta anche se sbloccare Accessorio doppio per Noctis, in modo da sfruttarlo con equipaggiamento in grado di migliorare la potenza magica, facilitando ulteriormente l'accumulo di PA. Dopo aver raccolto abbastanza PA, sblocca Attrazione elementale e Alchimia superiore per sviluppare ulteriormente le tue abilità magiche.

Naturalmente, chi non ama questo approccio può ignorare tutte le parti legate alla magia, ma le abilità Perlustrative che abbiamo segnalato andrebbero comunque prese in considerazione. Prima le apprenderai, più aumenterà il profitto a lungo termine.

Esche da pesca (pagina 221 della guida)

Esche da pesca

NOME	EFFICACIA (ORARIO)				EFFICACIA (TEMPO ATMOSFERICO)			PREDE COMUNI
	MATTINA	GIORNO	SERA	NOTTE	SERENO	NUVOLOSO	PIOVOSO	
[Popatz] Chocobo		✓	✓		✓			Carango gigante
[Popatz] Chocobo bianco	✓	✓					✓	Ofiocefalo
[Popatz] Chocobo rosso			✓	✓		✓		Ofiocefalo carminio
[Fetorix] Molboro			✓		✓		✓	Luccio di Vesper
[Fetorix] Molboro malefico	✓					✓		Luccio di Vesper
[Fetorix] Gran molboro		✓	✓	✓		✓	✓	Ofiocefalo smeraldino, ofiocefalo indaco
[Spruxon] Baco rosa			✓				✓	Trota di Cleigne
[Spruxon] Lombrico verde	✓				✓			Salmerino di Callatein
[Spruxon] Verme abissale	✓			✓		✓		Trota di Cleigne, cernia delle tenebre
[Magilatina] Pastiera	✓		✓			✓		Barramundi dei crepacci
[Magilatina] Budino			✓		✓			Carango sgargiante
[Magilatina] Cassata	✓			✓	✓			Iperoglife luminoso
[Hydromort] Sahagin			✓	✓			✓	Barramundi crestato
[Hydromort] Demone corallino	✓					✓		Spigola maculata di Allural
[Hydromort] Demone marino			✓			✓		Salmerino del Maiden
[Ondyne] Leviatano	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Carango gigante, barramundi dei crepacci, trota arcobaleno
[Agus 1000] Kyactus			✓				✓	Pescegatto di Lucis
[Agus 1000] Kyactus d'acciaio	✓			✓	✓			Pescegatto di Lucis
[Agus 1000] Kyactus d'oro				✓			✓	Pescegatto dorato
[Agus 10.000] Gyactus					✓			Ofiocefalo smeraldino
[Agus 10.000] Gyactus d'acciaio	✓		✓			✓		Ofiocefalo indaco
[Agus 10.000] Gyactus d'oro	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Ofiocefalo smeraldino, ofiocefalo indaco
[Bomber] Piros				✓	✓			Spigola di Alstor
[Bomber] Piros gelido		✓				✓	✓	Barramundi dei crepacci
[Bomber] Piros elettrico	✓		✓		✓			Spigola fenice, barramundi algato

Esche da pesca (continua)

NOME	EFFICACIA (ORARIO)				EFFICACIA (TEMPO ATMOSFERICO)			PREDE COMUNI
	MATTINA	GIORNO	SERA	NOTTE	SERENO	NUVOLOSO	PIOVOSO	
[Zannon] Garula	✓			✓		✓		Ofiocefalo carminio
[Zannon] Garula muschiato	✓	✓		✓	✓		✓	Ofiocefalo smeraldino
[Zannon] Garula sovrana			✓				✓	Spigola di Alstor
[Clodfer] Jötunn				✓			✓	Pescegatto reale
[Asthion] Tomberry		✓	✓		✓	✓	✓	Barramundi dei crepacci, cernia delle maree, luccio di Vesper
[Baffird] Perla di moguri			✓	✓			✓	Trota arcobaleno, spigola di Allural
[Baffird] Cristallo		✓			✓			Trota ciclamide, spigola damascata di Allural
[Baffird] Choco	✓					✓	✓	Salmerino di Callatein, spigola ramata di Allural
[Sputafuoco] Drago rosso				✓			✓	Cernia delle maree, salmone del Wennath
[Sputafuoco] Drago verde	✓	✓				✓		Salmone brumoso, trota maggiore
[Sputafuoco] Drago blu			✓		✓	✓	✓	Trota cromata, salmone brumoso
[Coltech] Tomberry			✓				✓	Salmone brumoso, trota arcobaleno, spigola di Lucinia
[Megaflash] Bahamut	✓	✓	✓		✓	✓	✓	Salmone brumoso, cernia delle maree, spigola maculata di Allural
[Black Roulette] Alyman		✓			✓	✓		Spigola di Alstor, carpa comune
[Black Roulette] Fluttocchio	✓			✓		✓		Iperoglife luminoso
[Black Roulette] Rossosangue			✓				✓	Spigola fenice
[Tempest] Focarol		✓		✓		✓		Spigola di Cygilla, barramundi striato
[Tempest] Focarol mirtillo			✓				✓	Spigola di Lucinia, barramundi striato
[Tempest] Focarol silicato		✓			✓			Spigola di Cygilla, barramundi striato
[Granmaster] Tyfon	✓		✓			✓	✓	Luccio rosa
[Gemlux] Carbuncle di smeraldo		✓	✓	✓		✓	✓	Trota di Myrl

Rarità (pagina 222 della guida)

Una nuova rarità è stata aggiunta al gioco: il fischietto da guerra, che permette al giocatore di forzare la comparsa dei mostri.

Negozi (pagine 223-227 della guida)

Diversi eschivendoli sono stati aggiunti al gioco.

Bacino di Saxham/Fiume Maiden

OGGETTO	PREZZO (GUIL)
Setaracnis	30
Fanon	100
[Baffird] Perla di moguri	50
[Baffird] Cristallo	50
[Baffird] Choco	50
[Black Roulette] Alyman	50
[Black Roulette] Fluttocchio	50
[Black Roulette] Rossosangue	50
[Spruxon] Baco rosa	200
[Spruxon] Lombrico verde	200
[Spruxon] Verme abissale	200

Isolotto del Vesper

OGGETTO	PREZZO (GUIL)
Setaracnis	30
Fanon	100
Dragonbeard	500
[Hydromort] Sahagin	200
[Hydromort] Demone corallino	200
[Hydromort] Demone marino	200
[Sputafuoco] Drago rosso	50
[Sputafuoco] Drago verde	50
[Sputafuoco] Drago blu	50
[Zannon] Garula	200
[Zannon] Garula muschiato	200
[Zannon] Garula sovrana	200

Specchio dell'Immane

OGGETTO	PREZZO (GUIL)
Setaracnis	30
Fanon	100
Dragonbeard	500
[Bomber] Piros	50
[Bomber] Piros gelido	50
[Bomber] Piros elettrico	50
[Agus 1000] Kyactus	50
[Agus 1000] Kyactus d'oro	50
[Agus 1000] Kyactus d'oro	200

Capitolo Bestiario

Sono state ritoccate diverse caratteristiche dei nemici, i valori modificati sono segnati in verde nella tabella seguente.

NOME	PV	FORZA	RESISTENZA	SPIRITO
Iaguaro (Liv. 34)	**35.900**	**6.500**	**156**	**118**
Iaguaro (Liv. 34) (bersaglio di caccia)	**35.900**	**6.500**	**156**	**118**
Iaguaro (Liv. 71)	**106.100**	**38.990**	**202**	**149**
Iaguaro albino (Liv. 63)	**87.100**	**30.330**	**194**	**145**
Iaguaro albino (Liv. 63) (bersaglio di caccia)	**181.000**	**37.990**	**275**	**206**
Iaguaro albino (Liv. 93)	**177.600**	**67.010**	**218**	**160**
Foras	**45.000**	**8.930**	**184**	**178**

Il livello di alcune creature invocate da altre creature è stato ritoccato.

NOME E LIVELLO DI CHI ESEGUE L'INVOCAZIONE	NOME DELLA CREATURA INVOCATA	LIVELLO
Necromante (Liv. 41)	Scheletro	21
Psykomans (Liv. 82)	Scheletro	62
Aracne (Liv. 12)	Tarantola	6
Ariadne (Liv. 41)	Tarantola	35
Uttu (Liv. 32)	Tarantola	26
Uttu (Liv. 97)	Tarantola	91
Granata (Liv. 31)	Piros	15
Granata glaciale (Liv. 65)	Piros gelido	49
Granata galvanica (Liv. 54)	Piros elettrico	38

I punti deboli elementali delle belve volanti simili a insetti sono stati cambiati da fuoco a gelo. Le modifiche si applicano a:

- Ape assassina
- Vespa assassina
- Ape regina
- Ape killer
- Vespa soldato

Infine, gran parte delle creature nei labirinti del Capitolo 15 hanno ora una resistenza significativamente più alta a morte certa e Alter.

Recupero PV (pagina 269 della guida)

La velocità di recupero dei PV di Noctis è stata portata da 0,4% al secondo a 0,04% durante le battaglie e 0,08% al di fuori delle battaglie. Noctis non recupera PV mentre la squadra è in una zona pericolosa o in un vagone del treno.

Anello di Lucis (pagina 273 della guida)

Sancta fa recuperare il 10% dei PM a Noctis, ogni volta che viene attivata.

Alterazioni di stato (pagina 282 della guida)

"Benevolenza della fenice" è la nuova alterazione di stato aggiunta al gioco. Si attiva quando utilizzi su un personaggio un oggetto di tipo Fenice, e triplica il recupero dei suoi PV e PM.

Flamberga dell'Egemone (pagina 286 della guida)

La Flamberga dell'Egemone mette ora a segno meno colpi per ogni attacco, ma ogni colpo infligge danni più alti. Questo vale anche per gli attacchi in mischia eseguiti con alcuni dispositivi (Rotoroid, Graviton, Performech).

Panoplia (pagina 287 della guida)

La velocità di riempimento della barra ancestrale in difensiva è stata dimezzata. In compenso, alcune tipologie di armi vantano ora un moltiplicatore per l'accumulo:

- Spade: x1,5
- Spadoni: x2
- Pugnali: x1,5
- Scudi: x1,5

Attacchi incrociati (pagina 290 della guida)

Gli attacchi incrociati possono ora avvenire anche se Noctis non sta parando o si trova alle spalle del nemico.

Risultati (pagina 294 della guida)

L'esperienza bonus ricevuta in base ai tuoi risultati si basa ora sui seguenti criteri:

- Tempo: la durata complessiva della battaglia. Più è bassa, migliore è il moltiplicatore.
- Esecuzione: il numero di aggiramenti e parate eseguite durante il combattimento.
- Nemici sconfitti: invariato (la quantità di nemici sconfitti durante lo scontro).

Aumento dei parametri (pagine 294-295 della guida)

I parametri dei quattro membri della squadra sono stati ritoccati per rendere più difficile il raggiungimento del limite massimo. In generale, i valori dei PV sono stati ridotti e i parametri difensivi sono stati incrementati.

Abilità (pagina 296 della guida)

Nel gioco sono state aggiunte le abilità Riflessive, che ti permettono di accedere alle seguenti caratteristiche:

- Riflessione continua: attesa illimitata
- Sconfitta riflessiva: recuperi l'attesa ogni volta che sconfiggi un nemico
- Scoop scansionistico: riduce il tempo per mostrare le informazioni del bersaglio, tramite scansione
- Scansione dannosa: aumenta i danni inflitti dall'energia elementale contro cui è debole il bersaglio della scansione
- Scansione proporzionale: aumenta i danni inflitti dalla squadra, in base al numero di nemici coinvolti dalla scansione
- Sorpresa lesiva: aumenta la mutilazione inflitta con le proiezioni offensive, contro i bersagli concentrati su un altro membro della squadra durante lo stile riflessivo
- Porgi l'altra guancia: aumenta i danni inflitti con le proiezioni offensive ai nemici con metà dei PV o meno durante lo stile riflessivo

Pesci (pagine 304-305 della guida)

La Crown Update apporta numerosi piccoli cambi ai parametri della pesca e aggiunge svariate nuove zone di pesca.

Panoramica dei pesci

NOME	PT	ESP	OGGETTO OTTENUTO	VIGORE	POTENZA
Arapaima nobile	44	1.000	Squama di arapaima	1.100.000	2,3
Arapaima regale	48	900	Squama gigante di arapaima	1.300.000	3,5
Barramundi algato	14	15	Trancio di barramundi algato	57.500	1,2
Barramundi crestato	26	75	Trancio di barramundi crestato	60.000	1,9
Barramundi dei crepacci	22	30	Trancio di barramundi	50.000	1,6
Barramundi di scoglio	26	80	Pinna di barramundi	70.000	2,0
Barramundi di Vesper	26	40	Pinna di barramundi	200.000	2,1
Barramundi gallonato	34	550	Trancio di barramundi gallonato	380.000	3,6
Barramundi striato	30	180	Trancio di barramundi	100.000	2,0
Barramundi tremendo	30	180	Interiora di barramundi	140.000	2,0
Carango cremisi	22	50	Pinna di carango	280.000	3,0
Carango degli atolli	28	120	Squama di carango	120.000	2,1
Carango gigante (grande)	24	60	Trancio di carango	75.000	2,3
Carango gigante (piccolo)	14	10	Trancio di carango	45.000	1,0
Carango sgargiante	22	15	Trancio di carango	60.000	1,1
Carpa aurea	48	1.000	Squama invertita di carpa	720.000	1,8
Carpa cardinale	38	600	Fascia di squame di carpa	720.000	1,8
Carpa comune	34	450	Trancio di carpa	690.000	1,5
Carpa dei pini neri	34	450	Trancio di carpa	740.000	2,2
Carpa del crepuscolo	34	450	Trancio di carpa	730.000	2,5
Carpa del disgelo	38	600	Fascia di squame di carpa	750.000	1,6
Carpa dell'aurora	38	600	Fascia di squame di carpa	850.000	2,0
Carpa gigliata	38	600	Fascia di squame di carpa	730.000	1,6
Carpa lucente	34	450	Trancio di carpa	700.000	1,6
Carpa prospera	38	600	Fascia di squame di carpa	700.000	1,7
Carpa scarlatta	38	600	Fascia di squame di carpa	710.000	1,9
Carpa solare	38	600	Fascia di squame di carpa	740.000	1,7
Cavedano ceruleo	8	10	Squama di cavedano	18.000	1,5
Cavedano del Wennath	8	10	Squama di cavedano	28.000	1,5
Cavedano delle rapide	8	10	Squama di cavedano	25.000	1,2
Cavedano delle secche	8	10	Squama di cavedano	26.000	1,4
Cavedano di Duscae	8	10	Squama di cavedano	10.000	1,1
Cavedano di fiume	8	10	Squama di cavedano	16.000	1,5
Cavedano di grotta	8	10	Squama di cavedano	25.000	1,3
Cavedano di Vesper	8	10	Squama di cavedano	21.000	1,3
Cavedano eminente	8	10	Squama di cavedano	440.000	2,0
Cavedano iaguaro	8	10	Squama di cavedano	32.000	1,3
Cavedano infangato	8	10	Squama di cavedano	12.500	1,2
Cavedano specchiato	8	10	Squama di cavedano	15.000	1,3
Cernia argentea	22	75	Lisca di cernia	300.000	2,3
Cernia delle maree	32	400	Trancio di cernia	180.000	2,7
Cernia delle tenebre	35	600	Occhio di cernia delle tenebre	900.000	2,4
Cernia di Cygilla	26	100	Pelle di cernia	160.000	2,1
Cernia insidiosa	32	650	Pinna di cernia	1.000.000	2,6
Cernia scorfano	32	380	Pelle di cernia	700.000	2,6
Iperoglife luminoso	10	10	Squama di iperoglife	35.000	1,1
Iperoglife nero	16	15	Secrezione di iperoglife	50.000	1,5
Iperoglife rosso	18	15	Secrezione di iperoglife	40.000	1,3
Luccio demoniaco	38	650	Trancio di luccio demoniaco	600.000	2,7
Luccio di Vesper	30	300	Trancio di luccio	180.000	3,5
Luccio predone	38	650	Pinna di luccio	450.000	3,5

Panoramica dei pesci (continua)

NOME	PT	ESP	OGGETTO OTTENUTO	VIGORE	POTENZA
Luccio rosa	40	800	Squama di luccio rosa	300.000	5,4
Ofiocefalo	18	15	Dente di ofiocefalo	50.000	1,3
Ofiocefalo carminio	20	40	Dente di ofiocefalo	60.000	1,7
Ofiocefalo fantasma	18	15	Dente di ofiocefalo	80.000	2,0
Ofiocefalo indaco	30	140	Squama di ofiocefalo	90.000	2,1
Ofiocefalo opalino	32	150	Squama di ofiocefalo	300.000	3,2
Ofiocefalo smeraldino	24	85	Squama di ofiocefalo	70.000	1,9
Persico brillante	10	15	Squama di persico	30.000	1,2
Persico cornuto	5	10	Squama di persico	10.000	1,0
Persico ninfea	20	25	Squama di persico	15.000	1,3
Persico rinoceronte	12	15	Squama di persico	12.000	1,2
Persico striato	8	10	Squama di persico	20.000	1,1
Persico uncinato	12	15	Squama di persico	14.000	1,3
Persico ventaglio	24	40	Pinna di persico	50.000	1,3
Persico ventaglio	16	25	Pinna di persico	40.000	1,3
Pescegatto di Lucis	16	20	Barbiglio di pescegatto	50.000	1,2
Pescegatto dorato	30	120	Barbiglio di pescegatto	100.000	1,7
Pescegatto maculato	30	70	Mucosa di pescegatto	65.000	1,8
Pescegatto mimetico	38	80	Pinna di pescegatto	200.000	2,8
Pescegatto pezzato	35	80	Pinna di pescegatto	150.000	2,0
Pescegatto reale	35	500	Cuore di pescegatto	450.000	2,5
Pescegatto striato	24	40	Mucosa di pescegatto	60.000	1,4
Pescegatto superiore	34	240	Cuore di pescegatto	550.000	3,4
Salmerino del Maiden	20	15	Trancio di trota	40.000	1,3
Salmerino di Callatein	25	80	Trancio di trota	70.000	1,6
Salmone brumoso	26	55	Trancio di salmone	80.000	2,2
Salmone brumoso tenace	24	50	Trancio di salmone	160.000	3,2
Salmone del Wennath	32	220	Trancio di salmone del Wennath	100.000	2,5
Salmone ecatopte	28	80	Pinna di salmone	120.000	2,8
Spigola damascata di Allural	24	75	Trancio di spigola di Allural	230.000	3,2
Spigola di Allural	30	200	Trancio di spigola di Allural	90.000	1,8
Spigola di Alstor (grande)	24	45	Lisca di spigola di Alstor	60.000	2,0
Spigola di Alstor (piccola)	14	10	Lisca di spigola di Alstor	30.000	1,2
Spigola di Cygilla (grande)	26	50	Trancio di spigola	80.000	1,7
Spigola di Cygilla (piccola)	18	10	Trancio di spigola	40.000	1,2
Spigola di Lucinia	26	95	Trancio di spigola	100.000	2,4
Spigola fenice	20	70	Vescica natatoria di spigola fenice	65.000	1,8
Spigola ghepardo	22	40	Dente di spigola	65.000	1,9
Spigola maculata di Allural	26	160	Trancio di spigola	120.000	1,8
Spigola pavone di Risorath	22	70	Dente di spigola	130.000	2,1
Spigola ramata di Allural	28	120	Trancio di spigola di Allural	240.000	2,4
Spigola sanguinaria	28	100	Occhio di spigola	50.000	1,7
Spigola spinosa di Alstor	20	15	Lisca di spigola di Alstor	50.000	1,8
Trota arcobaleno (grande)	22	10	Trancio di trota	50.000	1,8
Trota arcobaleno (piccola)	16	10	Trancio di trota	30.000	1,0
Trota ciclamide	18	15	Trancio di trota	40.000	1,2
Trota cromata	30	100	Trancio di trota	80.000	1,8
Trota di Cleigne (grande)	24	35	Trancio di trota	80.000	1,9
Trota di Cleigne (piccola)	14	35	Trancio di trota	30.000	1,2
Trota di Myrl	32	200	Trancio di trota di Myrl	100.000	3,3
Trota laminata	20	15	Squama di trota	50.000	2,2
Trota leopardo	22	15	Squama di trota	100.000	2,4
Trota maggiore	32	180	Trancio di trota maggiore	120.000	3,2
Trota tormalina	26	75	Squama di trota tormalina	90.000	2,6

Zone di pesca (pagine 306-307 della guida)

Costa di Vannath
Carango gigante, carango sgargiante, cernia delle tenebre, iperoglife luminoso, carango degli atolli, cernia insidiosa

Scogli di Galdin (nuova zona di pesca a est del molo di Galdin)
Spigola ramata di Allural, spigola di Allural, carango cremisi, barramundi di scoglio, iperoglife nero, cernia di Cygilla

Bacino di Crestholm
Persico cornuto, pescegatto di Lucis spigola di Alstor, pescegatto dorato, cavedano di Duscae, carpa comune, carpa dell'aurora

Traliccio del lago di Neeglyss
(nuova zona di pesca sulla riva nord del lago Alstor)
Persico cornuto, persico rinoceronte, spigola di Alstor, barramundi algato, barramundi dei crepacci, pescegatto di Lucis

Lago di Neeglyss
Persico cornuto, persico rinoceronte, pescegatto di Lucis, spigola di Alstor, barramundi dei crepacci, pescegatto reale

Pozza d'irrigazione
Persico cornuto, persico rinoceronte, pescegatto di Lucis, spigola di Alstor (versione grande notturna), barramundi dei crepacci, pescegatto reale

Stagno dei Malacchi
Spigola di Alstor, pescegatto di Lucis, persico cornuto, persico striato, spigola spinosa di Alstor, cavedano infangato

Laghetto dimenticato
Persico rinoceronte, persico striato, persico uncinato, cavedano specchiato, trota arcobaleno, trota laminata, pescegatto maculato

Bacino di Saxham
(nuova zona di pesca a sud-ovest della faglia di Cauthess)
Carpa comune, carpa lucente, carpa aurea, carpa gigliata, carpa solare, carpa del disgelo, carpa prospera, carpa scarlatta, carpa cardinale, carpa dei pini neri, cavedano eminente, cavedano di Duscae, ofiocefalo, pescegatto maculato

Specchio dell'Immane
(nuova zona di pesca a sud dell'area di sosta di Cauthess)
Persico uncinato, spigola di Alstor, spigola sanguinaria (con la pioggia), barramundi algato, pescegatto striato (di notte, con la pioggia), pescegatto pezzato

Fonte di Daurell
Ofiocefalo, ofiocefalo carminio, ofiocefalo smeraldino (con la pioggia), spigola spinosa di Alstor (al tramonto), spigola di Alstor (versione grande, con la pioggia), spigola fenice, luccio rosa, spigola sanguinaria, pescegatto striato

Pozza sotterranea di Daurell
(nuova zona di pesca all'interno della caverna di Daurell)
Cavedano di grotta, barramundi tremendo, pescegatto mimetico, ofiocefalo opalino

Fiume Wennath
Trota ciclamide, trota arcobaleno, salmerino di Callatein, trota cromata, salmone ecatopte, cavedano delle secche

Ponte di Rachsia
Persico striato, barramundi crestato, spigola di Alstor (versione grande, con la pioggia), salmone brumoso, salmone del Wennath, cavedano ceruleo, cavedano del Wennath

Fiume Maiden
Trota arcobaleno, trota di Cleigne, salmerino del Maiden, salmone brumoso, salmone brumoso tenace, cavedano di fiume

Scogliera di Caem
Barramundi striato, cernia delle maree, spigola maculata di Allural, iperoglife nero, spigola ramata di Allural, cernia di Cygilla

Riva orientale del Vesper
Persico brillante, persico ninfea, spigola fenice, barramundi dei crepacci, pescegatto dorato, ofiocefalo indaco, ofiocefalo smeraldino, luccio di Vesper, arapaima nobile

Riva occidentale del Vesper
Persico brillante, persico ventaglio, spigola ghepardo, pescegatto dorato, ofiocefalo carminio, ofiocefalo indaco, luccio di Vesper

Riva settentrionale del Vesper
(nuova zona di pesca a nord della riva orientale)
Persico ninfea, persico ventaglio, spigola pavone di Risorath, cavedano di Vesper, arapaima regale, pescegatto superiore

Promontorio sul Vesper
(nuova zona di pesca a nord-ovest della riva occidentale)
Spigola ghepardo, barramundi gallonato, cavedano di Vesper, cavedano iaguaro, luccio predone, pescegatto superiore

Isolotto del Vesper
(nuova zona di pesca a nord della riva occidentale)
Trota maggiore, trota leopardo, luccio demoniaco, carpa del crepuscolo, barramundi di Vesper

Rapide di Myrl
Trota di Cleigne, trota di Myrl, salmerino del Maiden, cavedano delle rapide, trota cromata, trota laminata, trota tormalina

Darsena di Altissia
Spigola di Cygilla, spigola di Lucinia, iperoglife rosso, cernia delle maree, cernia scorfano (tutti disponibili di notte)

Canale Furgola
(nuova zona di pesca a nord-est del quartiere ministeriale)
Spigola damascata di Allural, spigola di Cygilla (tutti disponibili di notte)

Piazzetta Sonelio (nuova zona di pesca a sud-est del porto)
Cernia argentea, spigola damascata di Allural, spigola di Lucinia

Ingredienti, zone di pesca e piatti

Le seguenti mappe mostrano dove trovare i nuovi ingredienti, le zone di pesca e i piatti aggiunti nel gioco.

* Disponibile solo dopo aver completato il gioco

DUSCAE

Legenda

ICONA	SIGNIFICATO
01	Scalogno di Allural
04	Fagioli kuè kuè
05	Barbabietola rossa
06	Aglio
07	Arancia di Duscae
M9	Cipolla selvatica
N1	Curcuma di Schier
N2	Noce moscata dell'Hulldagh

12 CROCCHETTE KUÈ KUÈ

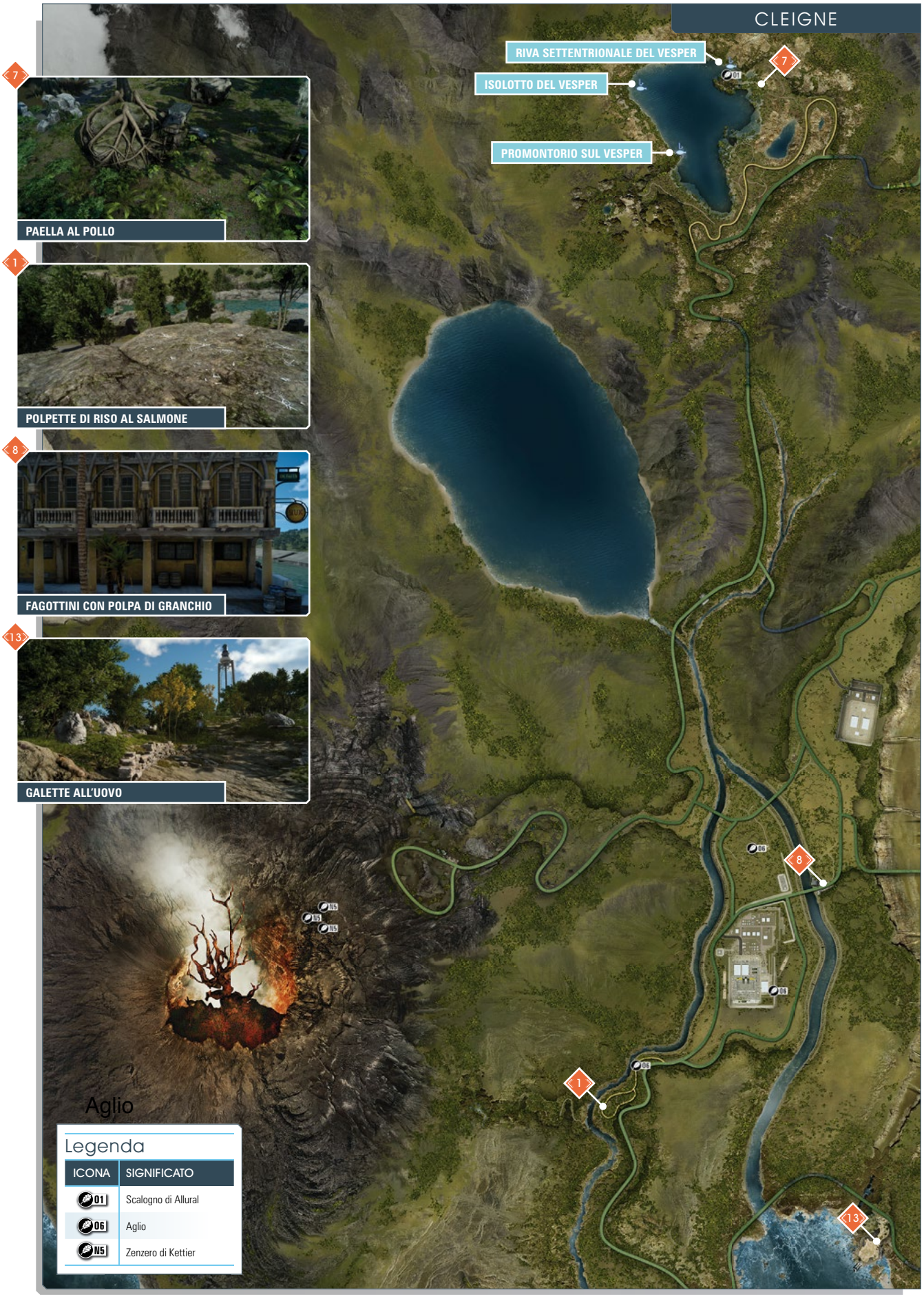
9 PESCE FRITTO IN SALSA PICCANTE

2 SPECIALITÀ ANFIBIA CON DEMI-GLASSE

4 RISO DEL CACCIATORE NOVELLO

11 IMPANATA DEL VETERANO

CLEIGNE


RIVA SETTENTRIONALE DEL VESPER
ISOLOTTO DEL VESPER
PROMONTORIO SUL VESPER
7
PAELLA AL POLLO
1
POLPETTE DI RISO AL SALMONE
8
FAGOTTINI CON POLPA DI GRANCHIO
13
GALETTE ALL'UOVO
Aglio
Legenda
ICONA
SIGNIFICATO
01
Scalogno di Allural
06
Aglio
N5
Zenzero di Kettier

ALTISSIA