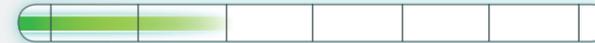




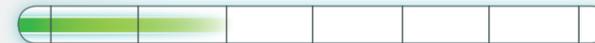
## RECORRIDO

Este extenso capítulo es el núcleo principal de la guía, ya que ofrece una combinación detallada de la guía paso a paso con consejos y análisis desarrollados en profundidad. Para los que deseen completar un primer recorrido con la asistencia casi al mínimo, puede utilizarse con moderación para encontrar soluciones rápidas en las batallas más duras, consejos para la evolución de los personajes y sugerencias valiosas sobre las funciones del juego siempre que aparezcan. Además, también es perfecto para aquéllos que deseen trazar la mejor ruta para avanzar a través de esta enorme aventura.

NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DEL JUEGO: **BAJO**



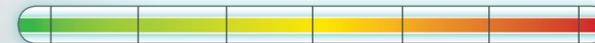
NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DE LA HISTORIA: **BAJO**



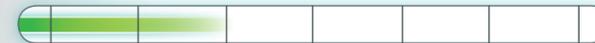
## ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

Diseñado principalmente para los recorridos posteriores que se tienen en mente (además de ser una gran tentación para aquéllos que busquen una primera partida perfecta), el capítulo Estrategia y análisis muestra la mecánica oculta que mueve Final Fantasy XIII. Desde los consejos prácticos (tales como las tácticas de batalla avanzadas y el desarrollo de los personajes) hasta las nimiedades más fascinantes, en este capítulo se mezclan consejos avanzados y una amplia variedad de detalles acerca de cómo funcionan realmente los sistemas de juego combinado. Atención: a menos que las referencias de página del Recorrido te dirijan a las secciones de este capítulo, puede que llegues a encontrar detalles que prefieras conocer en tu primer paseo por la historia.

NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DEL JUEGO: **ALTO**



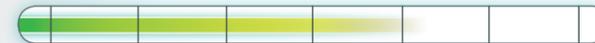
NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DE LA HISTORIA: **BAJO**



## DATOS

Este capítulo ofrece nada menos que una guía íntegra para cada objeto coleccionable de Final Fantasy XIII. Además, incluye listas completas de todos los objetos disponibles que se pueden comprar en los puntos de venta. Quizá el aspecto más importante es que desvela el secreto del sistema de modificación de accesorios y armas más importante del juego.

NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DEL JUEGO: **MEDIO**



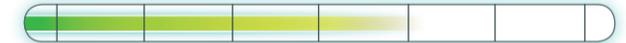
NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DE LA HISTORIA: **BAJO**



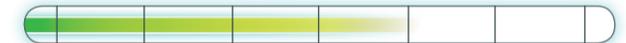
## BESTIARIO

Desde los enemigos del montón hasta los temibles jefes, pasando por rivales poco habituales y monstruos estrambóticos, el capítulo Bestiario ofrece una lista con todos los enemigos de Final Fantasy XIII perfectamente detallados. ¿Necesitas detalles sobre la principal debilidad de un enemigo en particular o acerca de la probabilidad de obtener un material codiciado de un rival concreto? Éstos y *muchos* más detalles se pueden encontrar en esta sección de referencia autorizada.

NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DEL JUEGO: **MEDIO**



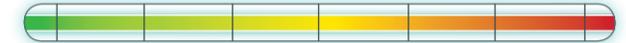
NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DE LA HISTORIA: **MEDIO**



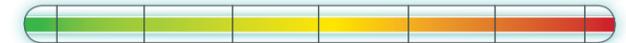
## EXTRAS

Por último, el capítulo Extras proporciona un resumen de las funciones no contenidas en ningún otro apartado, por ejemplo una recapitulación de las misiones adicionales, una lista de control de los logros y los trofeos, y otros muchos secretos. Por esa razón, recomendamos fehacientemente a los jugadores que no lean esta sección de la guía a menos que hayan completado su primer recorrido.

NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DEL JUEGO: **ALTO**



NIVEL DE REVELACION DE CONTENIDO DE LA HISTORIA: **ALTO**



## FICHA VERTICAL

La ficha vertical del margen derecho de cada página doble es una herramienta de navegación diseñada para facilitarte la orientación a través de la guía. La sección superior incluye una lista de los capítulos por separado, mientras que la inferior destaca qué sección estás leyendo en ese momento.

## NDICE

Si buscas información concreta, nuestro índice ordenado alfabéticamente es justo lo que necesitas. Solo tienes que buscar la palabra clave de lo que quieres consultar e ir al número de página correspondiente.

FINAL FANTASY XIII

INICIO RÁPIDO

RECORRIDO

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

---

INFORMACIÓN BÁSICA

FFXIII: DATOS ÚTILES

ESTRUCTURA DE LA GUÍA



### CAPÍTULO 01 EL DESPEÑADERO

Puente de conexión n.º 369

Paso elevado n.º 11 Este

Paso elevado n.º 12 Este

Paso elevado n.º 13 Este

CÁPSULAS DE TESORO		
CÁPSULA	CONTENIDO	TIPO
A	Poción	Objeto
B	Poción (x2)	Objeto
C	Aro de hierro	Accesorio
D	50 guiles	Guiles

ENEMIGOS		
NOMBRE	NOTAS	PÁGINA
Manasvin	Más agresivo en su segunda forma.	233
Rastreador PSICOM	Caerá con tres golpes o menos.	228
Combatiente PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	228
Huargo asesino	VIT alta, pero fácil de derrotar.	232
Explorador PSICOM	Enemigo bastante duro de la zona.	229
Sicario PSICOM	Actúa como "jefe secundario", es fácil de aturdir para así poder matarlo rápidamente.	229

**1 Mapas:** cada desplegable de dos páginas comienza con un mapa que enlaza de modo directo con los consejos y pistas que aparecen en dichas páginas. Nuestros mapas, diseñados para un fácil manejo, muestran todos los tesoros disponibles (indicados con iconos de letras) y otros puntos de interés.

**2 Cápsulas de tesoro:** en cada mapa hay una tabla que muestra los contenidos de todas las cápsulas de tesoro. El tipo de objeto aparece representado por un icono de fácil identificación. Para localizar el tesoro, solo tendrás que buscar el icono correspondiente en el mapa.

ICONO	REPRESENTA
Objeto	Objeto
Arma	Arma
Accesorio	Accesorio
Material	Material
Guiles	Guiles

**3 Enemigos:** cada mapa viene acompañado por una lista de todos los tipos de enemigos con los que te las tendrás que ver en dicha región. Echa un vistazo a las notas correspondientes para obtener una rápida descripción de las fortalezas y debilidades de cada criatura. Si necesitas más información, las referencias de la página te llevarán a las páginas de datos de enemigos, en el capítulo Bestiario.

**4 Recorrido principal:** el recorrido ha sido diseñado para guiar a los lectores a través de la historia principal, por un camino eficaz y divertido. La información que se te ofrecerá será la justa para que salgas airoso de los combates difíciles. También hemos evitado desvelarte información relevante de la trama en la medida de lo posible. Para una mayor claridad, el texto del recorrido se estructura en párrafos que comienzan con números de referencia. Estos números también aparecen en los mapas correspondientes y actúan como "indicadores del recorrido". Te permitirán descubrir con facilidad qué desafíos te aguardan en las áreas indicadas.

**2** Dirígete al terminal de servicio y selecciona Guardar para crear una nueva ranura y almacenar ahí tus progresos. Muévete por la plataforma del paso elevado, siguiendo el indicador de ruta que hay en el minimapa hasta que alcances a los soldados; a continuación, dirígete hacia ellos para iniciar el combate. Esto puede ocurrir automáticamente si uno de ellos es el primero en establecer contacto con Lightning. Los dos rastreadores PSICOM son muy débiles y caerán tras unos pocos ataques rápidos. Justo detrás de ellos se alza lo que parece un obstáculo infranqueable (fig. 2). Sin embargo, el indicador en remolino azul próximo a él advierte que Lightning y Sazh pueden saltarlo fácilmente. Simplemente debes ir hacia él y empezar a escalar para llegar al otro lado.



**3** Lucha contra los siguientes grupos de soldados (que esta vez incluyen combatientes PSICOM más resistentes). Después, continúa por la plataforma hasta que veas un dispositivo metálico flotando. Se trata de una cápsula de tesoro (fig. 3): acércate a ella y pulsa **△** para obtener lo que contiene. Todas las cápsulas de tesoro están marcadas en los mapas de la zona que aparecen en todo este recorrido, por tanto, a menos que sea necesario hablar de una en concreto (por ejemplo, si hay guardias enemigos, una emboscada o recompensas importantes), supondremos que vas a recogerlas todas con diligencia sin necesidad de recibir instrucciones específicas.



**4** Lucha libremente hasta el final del paso elevado n.º 11 donde, tras una animación, te encontrarás con tres huargos asesinos y un rastreador PSICOM. Podría decirse que ésta es la primera batalla en la que existe un peligro real de que Lightning se vea derrotada si los cuatro enemigos concentran sus ataques en ella. Si ves que su barra de VIT entra en la parte inferior del área amarilla (y sobre todo, si entra en el área roja), selecciona rápidamente el menú de Objetos y utiliza una Poción. Recuerda: siempre serás dirigido a la pantalla de fin de la partida si el líder del grupo (es decir, el personaje que está actualmente bajo tus órdenes) cae incapacitado durante el combate. Un uso razonable de los objetos sanadores siempre te llevará menos tiempo que volver a empezar desde un punto de control anterior.

Una vez finalizada la batalla, pasa a la siguiente plataforma y activa el panel de control para continuar. Cuando alcances al sicario PSICOM y a sus dos cohortes, te recomendamos fehacientemente que leas y estudies con atención el excelente tutorial de los sistemas de la barra de cada uno de los personajes que aparecen en pantalla te indicarán todo lo que necesitas saber acerca de este importante aspecto del combate en FFXIII. En esta fase de la historia. Por ahora, basta con que sepas que crear combos en cadena manteniendo un flujo constante de ataques (e infligiendo un estado de aturdimiento temporal; fig. 4) es la clave para vencer a la mayoría de los rivales. Retomaremos este tema para examinarlo con más detalle cuando todas sus funciones estén desbloqueadas en la partida.



La tercera cápsula de tesoro que encuentres contiene un Aro de hierro. Es el primer accesorio que recibes en la partida. Los accesorios son objetos especiales que forman parte del equipo y que confieren una gran variedad de bonificaciones al personaje que los lleve, desde una resistencia extraordinaria a mejores habilidades de ataque. En este caso, el Aro de hierro aumenta la VIT total del usuario en 50 puntos, un incremento que deberías dar sin duda alguna a Lightning, líder del grupo. Visita el menú de Equipo para colocarlo en la única ranura de accesorio de la que dispone.

**USAR EL ATAQUE GOLPE CIRCULAR**

El Golpe circular es un ataque físico que inflige daño en todos los enemigos que se encuentren en un radio limitado. Gasta dos segmentos en la barra BTC de Lightning. La batalla anterior contra dos huargos asesinos y el rastreador PSICOM demuestra la mejor forma de utilizarlo. Ya que están bloqueados como formación cerrada cuando empieza la batalla, Lightning puede infligir daño a los tres con un solo golpe, reduciendo más VIT total de los tres enemigos que al emitir dos órdenes de ataque estándar contra un solo objetivo. Sin embargo, un asalto con un Golpe circular en un solo oponente es malgastar el ataque. Aunque es algo más fuerte que una única orden de ataque, es también definitivamente menos potente que dos de ellas. La función Ofensiva de la IA normalmente es eficaz a la hora de reconocer situaciones en las que el Golpe circular resulta apropiado.



**5 Análisis, tácticas y puntos de interés:** encontrarás más tácticas, consejos para subir de nivel, aspectos generales e instrucciones de las características durante todo el recorrido.

**6 Secretos y misiones adicionales:** los desafíos opcionales de Final Fantasy XIII se presentan en el orden en el que aparecen en el juego. Las misiones secundarias y las actividades no esenciales que recomendamos a los jugadores emprender de inmediato aparecen en recuadros, en sus páginas correspondientes. Aquellas que es mejor dejar para el final, una vez acabado el juego, aparecen en la sección de misiones adicionales, al final del capítulo.

#### LEYENDA DEL MAPA

La mayoría de los iconos son fáciles de reconocer, ya que son idénticos a los que se usan en el juego. Si tienes dudas, podrás consultar la leyenda en cualquier momento.

ICONO	REPRESENTA
▲	Punto de inicio
!	Objetivo
▼	Indicador del recorrido
---	Contorno de zona
---	Enlace de zona
Escalera	Escaleras
Terminal	Terminal de servicio
A	Cápsula de tesoro
●	Punto de interés
⊘	Obstrucción temporal
Figura	Efigie
Figura	Telefigie

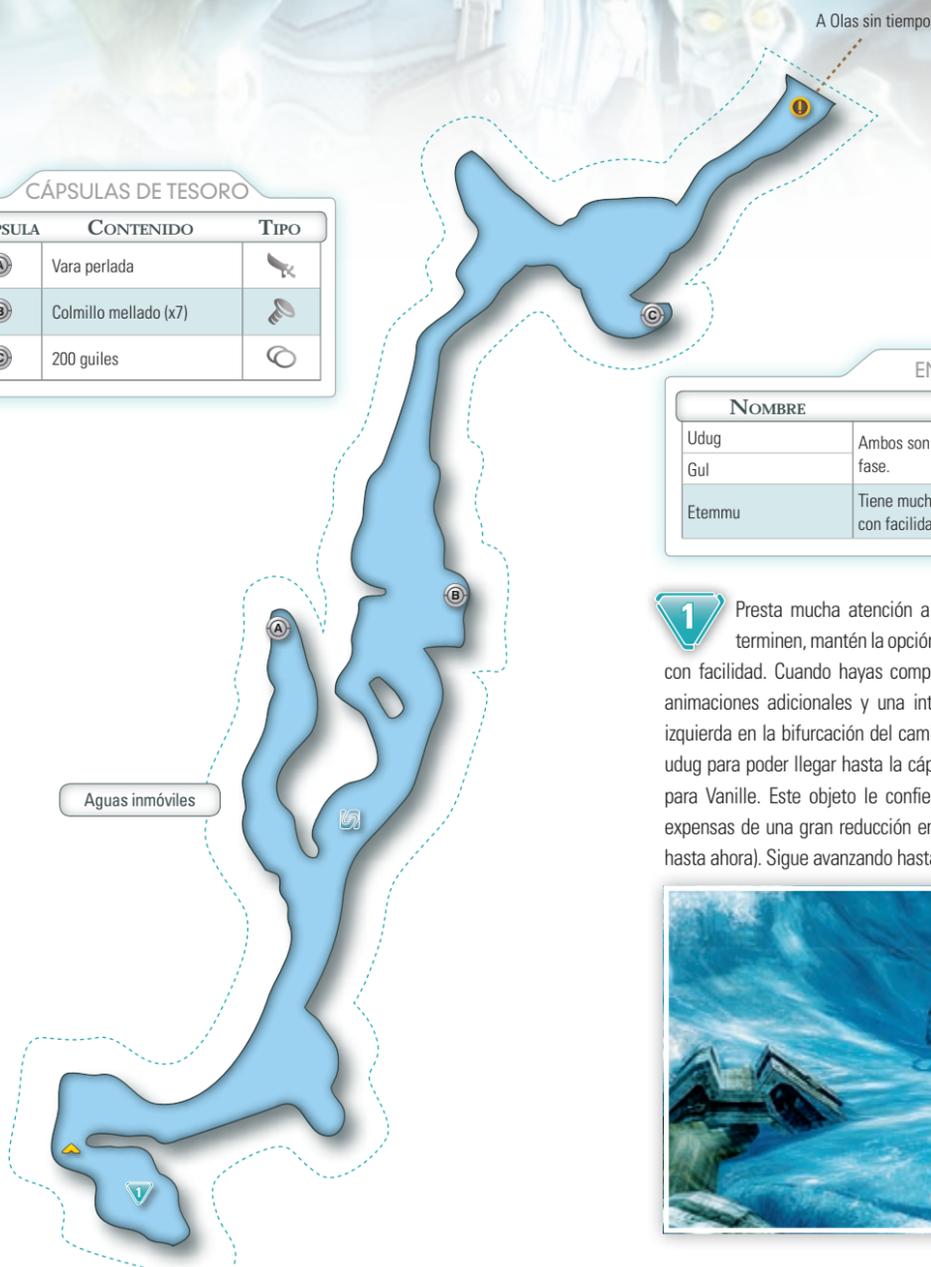
- INICIO RÁPIDO
- RECORRIDO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- INSTRUCCIONES DE USO
- CAPÍTULO 01
- CAPÍTULO 02
- CAPÍTULO 03
- CAPÍTULO 04
- CAPÍTULO 05
- CAPÍTULO 06
- CAPÍTULO 07
- CAPÍTULO 08
- CAPÍTULO 09
- CAPÍTULO 10
- CAPÍTULO 11
- CAPÍTULO 12
- CAPÍTULO 13
- MISIONES ADICIONALES

# LAGO BRESHA



**CÁPSULAS DE TESORO**

CÁPSULA	CONTENIDO	TIPO
A	Vara perlada	Objeto
B	Colmillo mellado (x7)	Alimento
C	200 guiles	Moneda



A Olas sin tiempo

**ENEMIGOS**

NOMBRE	NOTAS	P. GINA
Udug	Ambos son poco más que carne de cañón en esta fase.	244
Gul		243
Etemmu	Tiene muchas probabilidades de evadir, pero cae con facilidad cuando recibe ataques.	244

**1** Presta mucha atención a las instrucciones de la formación y, cuando terminen, mantén la opción de ataque implacable para derrotar a los udug con facilidad. Cuando hayas completado esa tarea, baja la pendiente para ver animaciones adicionales y una introducción al Cristarium. Ahora gira hacia la izquierda en la bifurcación del camino (fig. 1) y lucha contra los cuatro gules y el udug para poder llegar hasta la cápsula de tesoro que contiene una vara perlada para Vanille. Este objeto le confiere un ligero aumento a su ataque mágico a expensas de una gran reducción en el parámetro de su ataque físico (inutilizado hasta ahora). Sigue avanzando hasta que aparezcan más instrucciones.



## FORMACIONES Y ROLES

La introducción del sistema de formación, los "roles" de los personajes y de varias habilidades nuevas al comienzo del capítulo 03 marca un paso decisivo hacia batallas más tácticas y más desafiantes. Final Fantasy XIII no ha terminado todavía con la formación, pero éste es el punto en el que la forma y la textura del "verdadero" motor de la batalla se hace por primera vez evidente.



## ROLES

Como se explica en las instrucciones de formación, cada personaje puede luchar con un máximo de seis roles diferentes. Por ahora, solo se utilizan cuatro en la batalla. Los otros dos empiezan a tener importancia en el capítulo 04.

- ◆ **La especialidad de los castigadores** son los ataques físicos, aunque algunas de sus habilidades puedan tener propiedades especiales. Como norma general, infligen un daño mayor que el de los fulminadores. Sus ataques ralentizan la velocidad a la que se agota la barra naranja del "cronómetro" de la barra de cadena, que es una contribución inestimable del proceso de aturdimiento de un oponente.
- ◆ **Los fulminadores** usan ataques mágicos, muchos de ellos con propiedades elementales como el fuego, el aire o el frío. Una vez hayas identificado las afinidades y vulnerabilidades elementales de un rival (lee "Datos de enemigos y Libra" en la página 33 para conocer más detalles sobre este asunto), los compañeros que actúen como fulminadores y, por supuesto, el líder del grupo encargado del hostigamiento, elegirán sus hechizos para causar el máximo daño posible. La mayor ventaja de la contribución de estos personajes contra los rivales más fuertes será que llenarán a toda velocidad sus barras de cadena e incrementarán sus bonificaciones por cadena, con el fin de que el oponente entre en estado de aturdimiento y de aumentar el daño infligido con cada golpe.

- ◆ **Los sanadores** son curanderos que utilizan la magia para devolver VIT y, finalmente, eliminar todos efectos negativos de estado. No tienen habilidades de combate.
- ◆ **Los protectores** son el arquetipo clásico de tanque y utilizan sus bonificaciones defensivas y sus habilidades especiales para atraer y absorber como una esponja los ataques del enemigo. Estos personajes "imanes para el daño" son capaces de atraer ataques fulminantes que podrían herir a otros miembros del grupo.

## FORMACIÓN

Tras completar su transformación en el punto culminante del capítulo 02, cada protagonista puede elegir uno o varios roles. Las distintas configuraciones de los roles de los personajes se denominan "formaciones". Cada una posee un objetivo táctico diferente, incluyendo una escala que va desde la agresión pura a la estricta defensa, con muchas fases intermedias. Se les asignan automáticamente unos nombres descriptivos para así poderlos reconocerlas a primera vista.

Una característica sumamente importante del sistema de formación es que los personajes solo pueden utilizar las habilidades específicas del rol que tienen asignado. Por ejemplo, Vanille no puede utilizar la habilidad Cura si su función es de fulminador, o la habilidad mágica ofensiva Aero si está realizando tareas de sanador. Pula **LT/LB** durante la batalla para que aparezca la Configuración y puedas hacer tu selección con **X/A** para realizar y realizar una nueva formación. El líder y los compañeros de tu grupo cambiarán automáticamente de estrategia en función de los nuevos roles que tengan asignados.

Durante la mayor parte de este capítulo, solo tendrás que utilizar dos formaciones: "Ataque implacable" para atacar y otra que incluye habilidades de sanador para curar. Al principio la formación predeterminada que incluye habilidades de curandero también tiene a Snow realizando tareas de protector, una configuración que resulta bastante defensiva para lo que realmente necesitas ahora. Éste es, por tanto, un buen momento para visitar el menú de Formación y crear una configuración más adecuada para ti. Selecciona una ranura vacía en la configuración y crea una nueva que tenga a Lightning como castigadora, a Snow como fulminador y a Vanille actuando como sanadora. Esto es lo que llamamos "Tantalus", y es una formación básica con la que podrás curar y mantener un fuerte ataque. Cuando estés con ello, puedes cambiar el orden de tu formación como prefieras y seleccionar la que tengas en uso.

Siempre es recomendable comprobar los ajustes disponibles en Configuración cuando cambie tu grupo y, si es necesario, podrás crear tus propias opciones. Por supuesto, puedes investigar y probar cuanto quieras. Explicaremos las tácticas de formación en el capítulo Recorrido y te sugeriremos algunas combinaciones útiles.

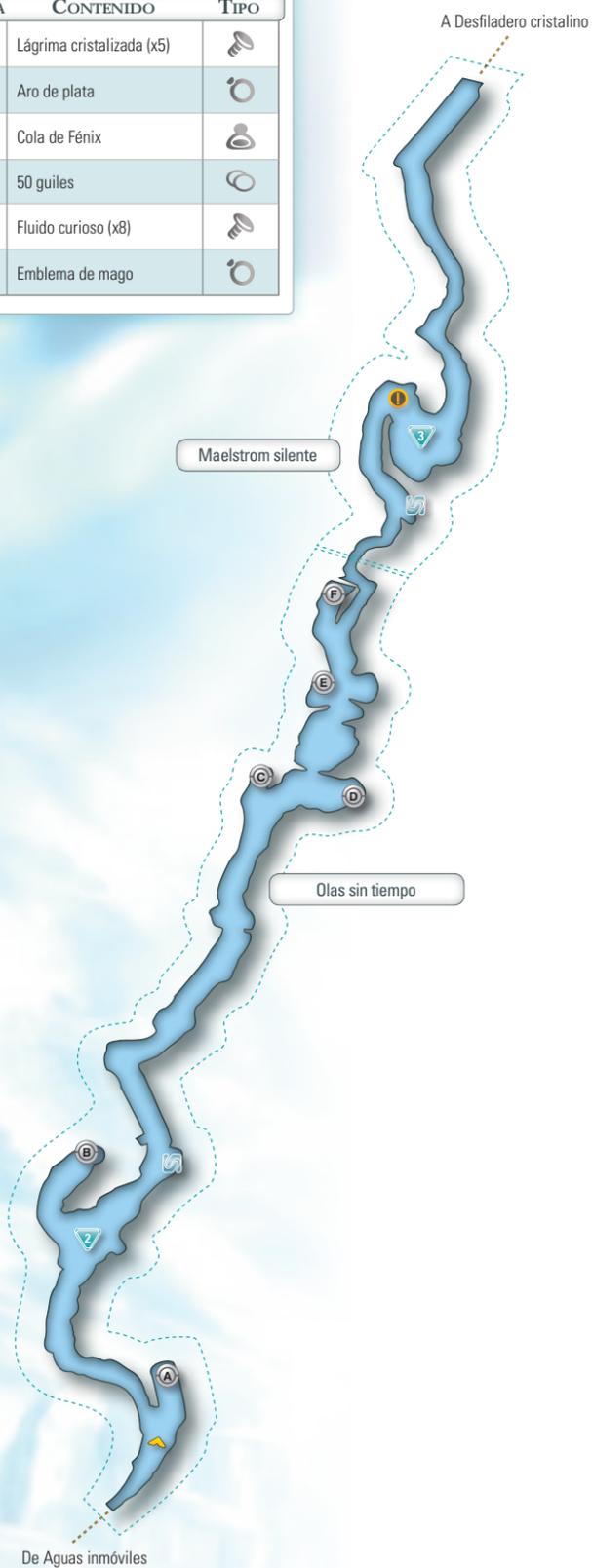
- INICIO RÁPIDO
- RECORRIDO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- INSTRUCCIONES DEL USUARIO
- CAPÍTULO 01
- CAPÍTULO 02
- CAPÍTULO 03
- CAPÍTULO 04
- CAPÍTULO 05
- CAPÍTULO 06
- CAPÍTULO 07
- CAPÍTULO 08
- CAPÍTULO 09
- CAPÍTULO 10
- CAPÍTULO 11
- CAPÍTULO 12
- CAPÍTULO 13
- MISIONES ADICIONALES

ENEMIGOS

NOMBRE	NOTAS	PÁGINA
Udug	Ambos son carne de cañón en esta fase.	244
Gul		243
Etemmu	Tiene muchas probabilidades de evadir, pero cae con facilidad cuando recibe ataques.	244
Rastreador PSICOM	Tiene muy poca VIT y puede caer con un solo golpe.	228
Carpa de Bresha	Es un rival peligroso en grupos grandes; tiene mucha VIT; es débil contra los elementos fuego y fayo, pero el agua le hace la mitad de daño.	235
Huargo asesino	Una molestia pasajera.	232
Combatiente PSICOM	Puedes derrotarlo con una mirada fulminante.	228
Manasvin	Tiene unos movimientos de lucha muy distintivos y dos ataques poderosos que dañan a todos los miembros del grupo, aunque es débil contra los elementos rayo y agua.	233

CÁPSULA DE TESORO

CÁPSULA	CONTENIDO	TIPO
A	Lágrima cristalizada (x5)	👉
B	Aro de plata	🌀
C	Cola de Fénix	👉
D	50 guiles	🌀
E	Fluido curioso (x8)	👉
F	Emblema de mago	🌀



**2** Las carpas de Bresha pueden parecer enemigos sencillos a simple vista (fig. 2), pero son muy fuertes y asestan golpes sorprendentemente fieros. Deja Ataque implacable como formación por defecto hasta que uno o más miembros de tu grupo se queden con menos de la mitad de VIT: después, cambia al recién creado Tantalus (consulta la página 29) para que Vanille cure al grupo. Cuando las barras vuelvan a ser de color verde, vuelve a Ataque implacable para maximizar de nuevo el daño que puedes llegar a infligir.

En el camino sin salida que se desvía hacia la izquierda, hay otras cuatro carpas de Bresha custodiando una cápsula de tesoro que contiene un aro de plata. Déjalo para Lightning y así aumentará su VIT. El resto del camino hasta la señal de ruta es muy sencillo. No te olvides de recoger el Emblema de mago cuando lo veas: es un excelente accesorio hecho a medida para Vanille.



2

**3** **Combate importante: Manasvin.** Invierte puntos de Cristarium (ver "Usar el Cristarium") en mejoras si aún no lo has hecho, guarda tus progresos en el terminal de servicio y dirígete con decisión a la señal de ruta para encontrarte con Manasvin. A diferencia de la débil versión con la que te enfrentaste en el primer combate, éste tiene 32.400 de VIT y cuenta con dos ataques especiales (y devastadores) que dañan a todos los miembros del grupo. Mantén Ataque implacable hasta que descargue su Cañón de ondas (fig. 3); después cambia a Tantalus (o a Solidaridad, que es menos eficaz, si no creaste esa formación personalizada como se explica en la página 29) para obtener una curación del sanador con el posterior ataque Lluvia cristalina. Si no logras esta transición, el enfrentamiento *terminará* de golpe. El breve tutorial anterior es especialmente esclarecedor.

Cuando todos los personajes tengan buen aspecto y Manasvin haya lanzado Descargas de plasma verticales a tus compañeros por separado, es mejor



3

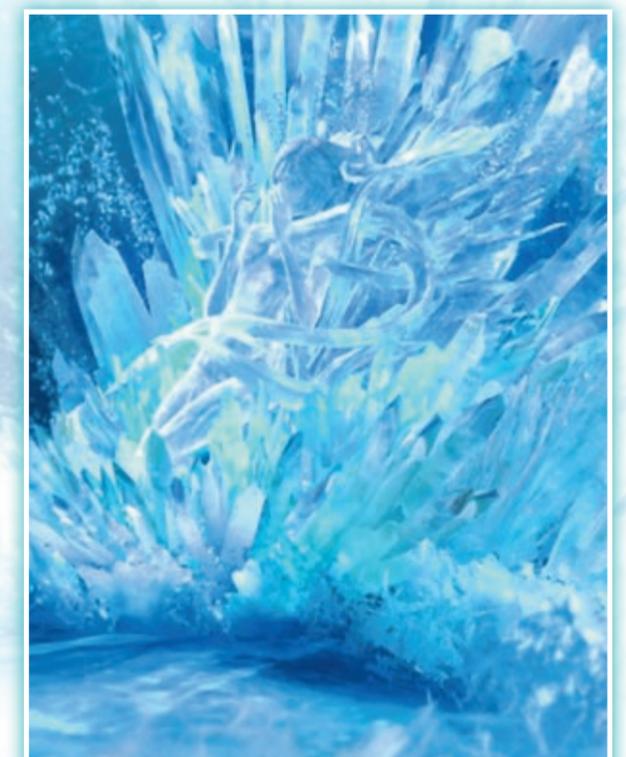
volver a Ataque implacable para acelerar el combate. Retoma una formación más defensiva si la salud de un personaje es menor del 60%, o si ves que va a lanzar más ataques de Lluvia cristalina y con el Cañón de ondas. Con esta táctica, deberías poder vencerlo en menos de dos minutos, aturdiéndolo dos veces.

USAR EL CRISTARIUM

A los que estén sorprendidos porque los personajes no se han desarrollado de forma evidente hasta ahora, el Cristarium os va a encantar. Desde ahora, todos los protagonistas (tanto en el grupo activo como si están temporalmente ausentes) obtendrán puntos de cristal (PC) al final de casi todas las peleas. La cantidad real se calcula según el valor en PC de cada enemigo, que se especifica en la pantalla de Resultados de batalla (y que también se indica en el capítulo Bestiario de esta guía). Puedes gastar los PC en la pantalla de Cristarium, una función que se explica detalladamente en el tutorial del juego.

En este punto del juego, la progresión del Cristarium es bastante lineal y no hay demasiadas oportunidades ni necesidad de hacer elecciones sesudas acerca de qué rol merece una inversión. Te aconsejamos que modifiques a los miembros del grupo cada vez que consigas 200 ó 300 PC en el capítulo 03. Sin embargo, si tienes un cristal útil al alcance de tu mano (para mejorar tus estadísticas o conseguir una nueva habilidad), merece la pena gastarlos antes.

Aquellos a los que os guste "subir de nivel" al grupo enseguida, debéis saber que la progresión del Cristarium tiene un límite y solo aparecerán capas nuevas en determinados puntos de la historia. Aunque hay casos en los que puedes dedicar esfuerzos para conseguir PC (por ejemplo, volviendo sobre tus pasos para enfrentarte a enemigos que se regeneran) y así obtener ventajas a corto plazo, éste no es el caso. Habrá suficientes enemigos desde este punto hasta el final del capítulo para conseguir los progresos necesarios. Debes tener en cuenta que las recompensas de PC (y también el gasto de Cristarium) van aumentando con cada capítulo, así que no tiene sentido luchar en un único punto con la intención de mejorar a un personaje a largo plazo.





A Entrada de la ciudad perdida



CÁPSULA DE TESORO		
C.º PSULA	CONTENIDO	TIPO
A	Fluido curioso (x6)	🔑
B	240 guiles	🔑
C	Deneb	🔑
D	Fluido extraño (x6)	🔑
E	Colmillo maldito (x7)	🔑
F	Lente Libra	🔑
G	Circuito digital (x2)	🔑
H	Aceite de parafina (x2)	🔑
I	50 guiles	🔑
J	Cable aislado (x3)	🔑
K	30 guiles	🔑
L	Uña sucia (x6)	🔑

Desde Maelstrom silente

ENEMIGOS

NOMBRE	NOTAS	P.ºGINA
Carpa de Bresha	Resulta algo menos amenazadora tras las modificaciones del Cristarium, pero sigue siendo un enemigo fuerte.	235
Hurgo asesino	No supone ningún peligro.	232
Colmillo sangriento	Tiene poca VIT, así que mávalo primero si lo encuentras con sus primas, las carpas de Bresha.	235
Bégimo tronador	Es poderoso pero muy lento y resulta fácil aturdirlo.	233
Centinela PSICOM	Tiene una cantidad de VIT razonable, pero no supone una amenaza importante.	228
Cibervigía	Es muy veloz. En grupos de enemigos diversos, intenta acabar con los cibervigías primero. Son débiles ante los elementos rayo y agua.	230
Perseguidor PSICOM	Es un adversario débil, así que mávalo primero para evitar que use Coraza o Escudo con sus aliados más fuertes.	228
Turbocónido	Reduce a la mitad los daños físicos y mágicos, y sufre el 10% del daño normal cuando está cargando. Pierde resistencia cuando queda aturdido.	231

**4** Sazh se une ahora al grupo para sustituir a Snow, así que visita el Cristarium para desbloquear modificaciones para él. Continúa hasta que el camino se bifurque en dos puentes (fig. 4) y sigue el camino de la izquierda hasta llegar a dos cápsulas de tesoro, a las que no podrás acceder de otro modo. Las Deneb mejoran el parámetro de ataque mágico de Sazh a costa de una ligera disminución de su ataque físico (pero merecerá la pena, desde luego). Vuelve y cruza el otro puente. Te esperará un grupo de 6 enemigos cuyo aspecto parece indicar que el combate será duro, pero cinco de ellos son colmillos sangrientos (a quienes podrás distinguir fácilmente por sus patas rojas). Éstos son mucho menos peligrosos que sus primas, las carpas de Bresha. Avanza y examina el vehículo que mira hacia el puente para abrirte camino.



4

**5** No subestimes al numeroso grupo de carpas de Bresha y colmillos sangrientos del puente (fig. 5). Céntrate en los colmillos primero y prepárate para cambiar a la formación Tantalus para curarte hacia la mitad del combate. Después del siguiente terminal de servicio, te encontrarás con un bégimo tronador y verás un tutorial muy útil sobre el uso de la técnica Libra. La mejor táctica contra este adversario es la formación Ataque implacable así como aturdirlo para conseguir una victoria rápida. Si esperas demasiado, el bégimo tronador cargará su ataque Modo exterminio con el que podrá hacer un daño de 300 de VIT con cada golpe.



5

**6** Cuando escales la cara helada de la Cascada estática, sigue la ruta de la derecha cuando el camino se bifurque (fig. 6) y encontrarás dos cápsulas de tesoro. En la cima te esperarán un cibervigía y un poderoso turbocónido. Deberías deshacerte del primero antes, porque el turbocónido tiene mucha VIT. No te desanimes si al principio infliges muy poco daño porque este enemigo perderá su gran resistencia a los ataques físicos y de magia cuando lo aturdas.



6

HABILIDADES

Las habilidades son destrezas especiales que requieren puntos tácticos (PT) para activarse. La cantidad de PT que cuesta cada habilidad se indica junto



a su nombre en el menú de Batalla. Aunque solo tengas Libra en este momento, el repertorio se ampliará enseguida.

Al igual que con los objetos, guiles y materiales, los puntos tácticos son un recurso que se distribuye en diversos aspectos: aunque haya cambios de personajes y escenarios, el total de PT no cambiarán. Se completarán lentamente a lo largo del combate cuando acumules combos en cadena altos y recibirás más después de los combates. Cuanto mayor sea tu evaluación por estrellas, mayor será la recompensa, aunque este aumento puede ser prácticamente imperceptible tras los combates menos importantes.

Más adelante verás que es importante saber cómo y dónde gastar tus PT en habilidades. Por el momento, usa Libra cuando sea necesario.

DATOS DE ENEMIGOS Y LIBRA

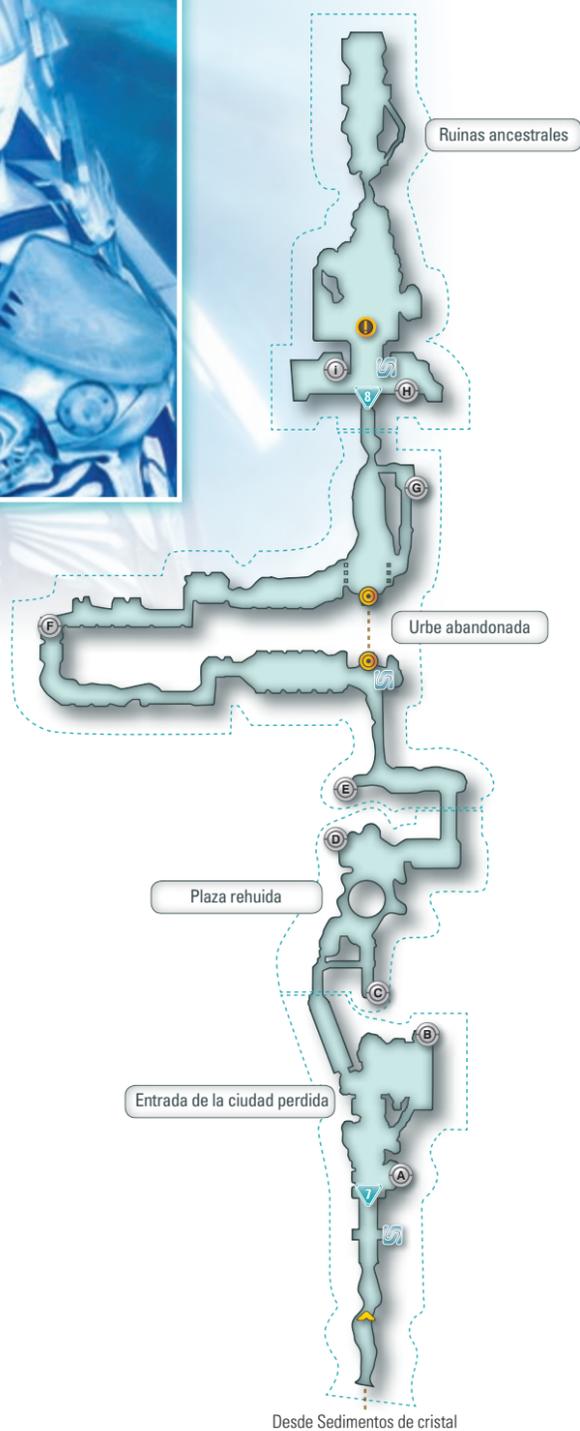
A estas alturas sabrás que puedes consultar la información sobre los enemigos a los que te estás enfrentando si pulsas **(R)**/**(RB)** durante el combate. Aunque en el primer encuentro todos los campos están en blanco excepto el nombre del adversario, se irán rellenando poco a poco durante y después del combate. Normalmente no hacen falta más de tres encuentros para tener el perfil completo de los puntos fuertes, las debilidades y los parámetros especiales de un adversario.

La mayoría de la información se refiere a la capacidad para soportar los elementos (frío, fuego, etc.) y los estados alterados (que por el momento no nos interesan, pero pronto lo harán). Cuando entren en escena los ataques físicos y de magia, estos datos serán de vital importancia.

¿Por qué? Las acciones que elige la IA para tus compañeros y para la Ofensiva (o cualquier otra opción "automática" para cada rol) se ajustan de acuerdo a la información de que dispongas. Por ejemplo, si no has descubierto que un enemigo tiene una gran resistencia al daño por aire (o peor aún, que lo absorbe), todos los miembros del grupo serán ajenos a ello hasta que no tengas ese dato. Además, aunque sepas que tu enemigo es vulnerable a los ataques de agua porque lo has visto en el capítulo Bestiario o en un consejo del recorrido, tus compañeros (y la Ofensiva) no lo conocerán hasta que esa información no aparezca en el juego. En Final Fantasy XIII, el saber da el poder.

Por eso, la habilidad **Libra** y la **Lente Libra** desechable son esenciales porque puedes usarlas inmediatamente para conocer los parámetros de tu enemigo, aunque quizás te hará falta usar dos veces la primera para conocer todos sus secretos. Resultará especialmente útil con los adversarios más fuertes, sobre todo con los jefes, porque son una amenaza muy clara para tu grupo. Ten en cuenta que Libra solo muestra la información de un enemigo, mientras que una sola Lente Libra muestra los atributos de todos los rivales.

- INICIO RÁPIDO
- RECORRIDO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- INSTRUCCIONES DEL USUARIO
- CAPÍTULO 01
- CAPÍTULO 02
- CAPÍTULO 03
- CAPÍTULO 04
- CAPÍTULO 05
- CAPÍTULO 06
- CAPÍTULO 07
- CAPÍTULO 08
- CAPÍTULO 09
- CAPÍTULO 10
- CAPÍTULO 11
- CAPÍTULO 12
- CAPÍTULO 13
- MISIONES ADICIONALES



ENEMIGOS		
NOMBRE	NOTAS	PÁGINA
Centinela PSICOM	Puede ser incómodo si un perseguidor le da Coraza o Escudo.	228
Perseguidor PSICOM	Es un adversario débil, así que mávalo primero para evitar que usen Coraza o Escudo con sus aliados más fuertes.	228
Cibervigía	Utiliza combos mortíferos junto a sus aliados. Debes estar preparado para curar o reanimar a las víctimas.	230
Bégimo tronador	Tiene mucha VIT y ataque físico, pero es muy lento. Atácalo por sorpresa para tener un combate fácil.	233
Kampfer	Reduce a la mitad el daño habitual de los ataques físicos, así que intenta comenzar el combate con un ataque sorpresa.	231
Hurgo asesino	Da la patita si se lo pides.	232
Verdugo PSICOM	Es rápido y ágil, y reduce a la mitad el daño habitual de cualquier ataque.	229
Garuda	Reduce un 10% el daño normal si tiene activada la Barrera y es vulnerable a la magia basada en aire.	233

CÁPSULA DE TESORO		
CÁPSULA	CONTENIDO	TIPO
A	600 guiles	Moneda
B	Circuito digital (x2)	Objeto
C	Uña sucia (x7)	Objeto
D	Anillo del Rayo	Objeto
E	Poción (x3)	Objeto
F	Millerita	Objeto
G	Placa ferroeléctrica	Objeto
H	Cola de Fénix	Objeto
I	Lente Libra (x2)	Objeto

**7** Cuando llegues a la zona de la entrada de la ciudad perdida, intenta atacar por sorpresa al bégimo tronador. Cuando vayas por las ruinas, intenta eliminar a los perseguidores PSICOM primero cuando te encuentres con grupos de enemigos. Son fáciles de derrotar, pero pueden usar Coraza o Escudo si sobreviven y eso puede ser un problema si se confieren a un enemigo más fuerte. Los dos kampfer con los que lucharás son quizás los enemigos más notables; son fáciles de aturdir, pero tienen ataques poderosos que pueden ser un peligro si se centran en un compañero en concreto durante una secuencia continua. Si comienzas atacando por sorpresa, no supondrá demasiada diferencia, aunque no merece la pena malgastar Vapor evasivo en ello.

Cuando el segundo kampfer caiga, el camino hasta las Ruinas ancestrales es bastante tranquilo. Los verdugos PSICOM imponen respeto, pero caen enseguida si los aturdes. Cuando llegues al terminal de servicio del final, abre las dos cápsulas de tesoro antes de acercarte a las escaleras (fig. 7).



**8** Equípate con el Anillo de rayo que acabas de encontrar y visita el Cristarium para gastar los PC antes de usar el terminal de servicio. Si no lo has hecho ya, desbloquea Aero (magia de fulminador) en el Cristarium de Sazh para que el combate siguiente sea algo más fácil.

**Combate importante: Garuda.** Esta pelea se divide en dos secciones: un breve combate introductorio seguido de un segundo encuentro más intenso. Para el primero, usa Libra para conseguir información sobre tu adversario. Después, máchalo con la formación Ataque implacable hasta que comience una animación. La VIT de tu grupo se repondrá en la siguiente fase, así que no hace falta curar.

En la parte final del combate, Garuda es mucho más fuerte porque su Barrera reduce al 10% el daño de los ataques físicos o de magia. No te preocupes por el insignificante efecto que tendrás en su VIT en un primer momento: cuando quede aturdido, será vulnerable a Aero (fig. 8) y su salud caerá en picado cuando lances un combo en cadena. A pesar de los inconvenientes iniciales (y la necesidad esporádica de curar), verás que este combate terminará enseguida, afortunadamente.

Recibirás diversas recompensas cuando termine la pelea. En cuanto a los botines, conseguirás un aro de plata y podrás acceder a El Rincón de las Armas en la opción "tienda" en los terminales de servicio. Sazh y Vanille obtendrán los nuevos roles inspirador y obstructor respectivamente (hablaremos de ello en breve), y se ampliará el Cristarium de todos los miembros del grupo.



**9 Batalla de eidolón: Shiva.** Cuando Snow vuelve a protagonizar la historia, irás directo al combate en cuanto termine la animación. Si lo has equipado con un accesorio antes, sería prudente quitárselo porque tiene un rol muy limitado en los enfrentamientos de los siguientes capítulos. Para ello, pulsa **START**/**START** y selecciona Volver hasta antes de la batalla en cuanto comience el combate. Puede sonar algo extraño, pero así podrás ir al menú principal antes de reanudar la partida.

Tu primera tarea es luchar contra un grupo de soldados PSICOM. Como Snow lucha solo, únicamente podrás eliminar a los perseguidores de uno en uno de manera eficaz y rápida si inicias Ofensiva cuando se llenen dos segmentos de la barra BTC (pulsa **△**/**Y**). Cuando lleguen refuerzos más importantes, usa las pociones para rellenar su nivel de VIT mientras esperas a que su barra BTC se llene entre ataque y ataque.

En el segundo enfrentamiento (contra Shiva), deberías cambiar inmediatamente a la formación de protector. Mientras que Nix atacará, Stíria curará a Snow a intervalos regulares. Selecciona Defensa (el equivalente del protector en Ofensiva) y Snow usará Provocación ante la agresiva Nix. Normalmente es inmune a esta habilidad, pero a continuación obtendrás la clave para completar el desafío (y se añadirá a la lista de órdenes cuando uses Defensa): la habilidad Guardia férrea. Este aspecto básico del repertorio del protector te permite recibir golpes con menos pérdida de VIT.

Solo necesitas usar Guardia férrea justo antes de que Nix ataque (fig. 9). Si el efecto se activa cuando ella lance cada ataque, la barra de Empatía se rellenará sin parar. Para asegurarte de que todo sigue como has planeado, pulsa **△**/**Y** y **○**/**E** como se indica para acelerar o cancelar Guardia férrea (solo podrás hacer esto último cuando Nix se detenga para hacer una Carga BTC). Cuando la barra de Empatía esté lo suficientemente llena, pulsa **□**/**X** para terminar el enfrentamiento.



### BATALLAS DE EIDOLCEN

La lucha contra Shiva presenta una nueva característica de juego: las batallas de eidolón. Tal y como se explica en el tutorial del juego, podrás obtener los servicios de estos poderosos enemigos si logras batirlos. A diferencia de los tradicionales encuentros con los jefes, no se trata simplemente de golpear sin parar hasta que la barra de VIT se vacíe. El reto está en descubrir qué esperan las criaturas de ti usando Libra para obtener alguna pista, o conocer sus debilidades y después llevar a cabo las acciones concretas para aumentar la barra de Empatía antes de que la implacable cuenta atrás de Condema se termine.

- INICIO RÁPIDO
- RECORRIDO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- INSTRUCCIONES DEL USUARIO
- CAPÍTULO 01
- CAPÍTULO 02
- CAPÍTULO 03
- CAPÍTULO 04
- CAPÍTULO 05
- CAPÍTULO 06
- CAPÍTULO 07
- CAPÍTULO 08
- CAPÍTULO 09
- CAPÍTULO 10
- CAPÍTULO 11
- CAPÍTULO 12
- CAPÍTULO 13
- MISIONES ADICIONALES



## ESPECIALIZACION

La mayoría de los juegos tradicionales de rol otorgan puntos de experiencia a los jugadores de manera gradual a medida que éstos progresan en la aventura. Los personajes aumentan de nivel, con lo que se incrementan sus estadísticas y pueden así desbloquear nuevas habilidades en los puntos clave de EXP. No obstante, con el sistema Crystarium de Final Fantasy XIII deberás invertir manualmente los puntos de cristal (PC, o experiencia) acumulados en la pantalla de Crystarium para modificar tu grupo.

Aunque no existe una manera correcta o errónea de gastar los PC en el Crystarium, los jugadores se beneficiarán si modifican a los seis personajes con una buena estrategia a largo plazo en mente. En esta sección, estudiaremos el sistema de Crystarium como un todo, antes de explorar las habilidades naturales de cada personaje. Asimismo, también examinaremos las vías de desarrollo más adecuadas.

## EXPANSIONES

El Crystarium se menciona por primera vez al inicio del capítulo 03. Cada rol en el Crystarium posee diez fases en total, en un primer momento limitadas a la fase 1, con acceso a niveles superiores que se irán desbloqueando a medida que avances en la historia principal. Durante el capítulo 10, a todos los miembros del grupo se les otorgarán tres roles "secundarios". Sin embargo, dada la gran inversión de PC, te recomendamos centrarte únicamente en las disciplinas de especialista, hasta la batalla contra el jefe final.

EXPANSIONES DEL CRISTARIUM	
CAPITULO / ACCIEN	FASE DEL CRISTARIUM
El Despeñadero	-
Vestigio de Paals	-
Lago Bresha: convertirse en una lu'Cie	Fase 1
Cumbres Infames	Fase 2
Bosque de Gapra	Fase 3
Floresta de Sunleth	Fase 4
Palumpolum	Fase 5
Nautilandia/El Palamecia	Fase 6
Quinta Arca	Fase 7
Gran Paals	Fase 8
Edén, sede del Sanctum	Fase 9
Derrota del jefe final	Fase 10

Cada personaje posee tres roles iniciales en los que poder invertir PC. Como norma general, el desarrollo efectivo de los personajes no es cuestión de los cristales que obtengas, sino del orden en el que los desbloques tras cada expansión del Crystarium. Por lo tanto, cuando hablamos de "especialización" nos referimos al hecho de centrarse en conseguir un rol o un cristal en particular como prioridad, antes de gastar los puntos en otra cosa.

En términos generales, obtendrás suficientes PC como para mantener un grupo equilibrado si solo luchas en aquellos combates que sabes que puedes ganar. No obstante, el subir de nivel puede permitirte superar la dificultad de una zona específica o incluso de un capítulo entero, ya que los combates serán mucho más sencillos y durarán menos. Encontrarás consejos sobre la obtención de PC en el capítulo Recorrido y una sección dedicada a las evoluciones de nivel en la página 144.

## PUNTOS DE CRISTAL (PC)

El total de puntos de cristal tras un combate exitoso es la suma otorgada a todos los personajes, no solo al grupo activo. Esto significa que los personajes que rara vez se ven en primera línea de batalla podrán subir de nivel del mismo modo que tus guerreros más curtidos en el combate.

Se te otorgarán puntos de cristal por cada enemigo que derrotes, aunque con excepciones:

- ◆ No obtendrás PC adicionales por derrotar a enemigos que hayan sido invocados durante el combate. Solo se tendrán en cuenta los enemigos que estuvieran en el combate al inicio de éste.
- ◆ No conseguirás PC por enemigos que huyan de la refriega.
- ◆ En las batallas a tres bandos, obtendrás PC por cada enemigo presente al inicio de la lucha, aunque tu grupo no haya conseguido asestar ningún golpe final.

El límite de PC sin gastar para cada personaje es de 999.999, una suma que tus reservas podrían alcanzar desde el capítulo 11 en adelante si luchas con un grupo fijo. El resto de PC se desperdiciará tras acumular este total, así que es fundamental que los inviertas de antemano en modificaciones adecuadas. Esto nos lleva a un tema relacionado: los "superespecialistas".

## SUPERESPECIALISTAS

Como se comentó en el Recorrido, el mantener un grupo fijo con Lightning, Hope y Fang una vez puedas elegir tu propio grupo será muy ventajoso. Es de suma importancia el hecho de que es una alineación equilibrada que permite una gran variedad de roles y habilidades únicas. Hay también consideraciones secundarias que hacen de esta táctica algo destacable; como el uso eficiente de recursos para modificar armas, la habilidad de mantener una configuración de formación fija y una reducción del tiempo invertido en la gestión en el menú principal.

Sin embargo, esta estrategia también ofrece un beneficio menos evidente que puede serte de gran utilidad durante el juego posterior a la historia. Una vez hayas superado la batalla contra el jefe final y hayas desbloqueado el nivel final del Crystarium, verás que los caminos hacia los cristales definitivos de nivel de rol son enormemente duros. Con tu equilibrado y polifacético trío inicial (con un grado natural de especialización), podrías tardar horas en conseguir las habilidades que ofrecen el quinto y el último nivel de rol. Aun así, los puntos de cristal acumulados a lo largo de la historia te permitirán hacerte con los 700.000 PC necesarios para alcanzar el nivel máximo de una disciplina. Esto los convertirá en lo que llamamos superespecialistas, y podrás usarlos para derrotar a enemigos con los que tu grupo por defecto tenía serios problemas. Si Snow lucha como protector, podrá absorber una enorme cantidad de daño en todos los combates, excepto en los más complicados.

Aunque claro, esta estrategia tiene sus puntos débiles. Los superespecialistas solo destacarán en un rol hasta que hayas acumulado más PC y desbloqueado habilidades importantes y potenciadores de estadísticas en otras disciplinas. Por ello, tendrás que crear tu configuración de formación con cuidado, teniendo en cuenta los puntos fuertes y débiles al usarlas. Las modificaciones de las armas son también un factor importante. Como te habrás centrado en tu trío inicial, tus tres reservas no tendrán esta ventaja. Aunque, a pesar de estas consideraciones, la estrategia de los superespecialistas puede hacer que los procesos de evolucionar de nivel, de conseguir objetos valiosos y de dar caza a los enemigos sean mucho más sencillos durante horas y horas de juego, más allá de la historia.

SUGERENCIAS DE SUPERESPECIALIZACIÓN	
PERSONAJE	ROL ESPECIALIZADO
Lightning	Fulminador o castigador
Sazh	Inspirador
Snow	Protector
Hope	Sanador o fulminador
Vanille	Obstructor o sanador
Fang	Castigador

## PRIORIDADES DE COMPRA

Para un mejor desarrollo del grupo, es fundamental priorizar los cristales que adquirirás en primer lugar. Aparte, algunas mejoras son mucho más valiosas que otras, sin importar lo que pagues por ellas:

- ◆ **Cristales de BTC:** un segmento de la barra BTC extra es un punto de acción extra por ronda, y una de las mejores modificaciones de combate. Adquiérelos cuanto antes.
- ◆ **Cristales de accesorio:** puedes expandir la capacidad de llevar accesorios de cada personaje a hasta cuatro ranuras. Este cristal otorga una ranura extra, lo que te permitirá equiparte con otro objeto y ganar con ello algo de protección o mejora. Aumentará el potencial de uso de habilidades extra (consulta la página 194).
- ◆ **Cristales de habilidad:** con una pronta adquisición de ataques elementales poderosos, de estados beneficiosos y de habilidades, o de mejoras de múltiples objetivos para los hechizos, podrás rendir más durante los combates.
- ◆ **Cristales de nivel de rol:** son infinitamente más poderosos de lo que puedan parecer al principio, ya que ofrecen una mejora considerable a las actuaciones de los personajes en dicho rol, además de un refuerzo algo más pequeño a sus compañeros. Esta mejora (invisible) se aplica de manera inmediata una vez has desbloqueado el cristal. Puedes obtener más información sobre los beneficios de alcanzar cada nivel de rol en la página 146.

Es de igual importancia saber qué cristales puede dejarse para más tarde. Por ejemplo, puede que las habilidades PT (como Seismo, Ultracura y Antimagia) no sean de mucha utilidad si el personaje no va a ser el líder del grupo. Con los roles principales, los árboles del Crystarium también poseen ramas de cristales adicionales que suponen opciones de compra. Éstos suelen tener un precio de PC más alto que los cristales de los principales caminos del Crystarium, así que es preferible dejar las mejoras que no sean esenciales para más tarde, cuando el coste merezca la pena.

Podrás consultar la tabla que aparece bajo el menú de selección de rol para ver las mejoras que te has dejado en niveles inferiores.

- INICIO RÁPIDO
- RECORRIDO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- COMBATE AVANZADO
- SUBIR DE NIVEL
- FORMACIÓN
- CRISTARIUM
- EVOLUCIÓN DE PERSONAJES
- HABILIDADES DE ROLES
- HABILIDADES PT
- HABILIDADES EXTRA
- EIDOLONOS



## VANILLE

- ◆ **Roles principales:** obstructor, sanador, fulminador.
- ◆ **Roles secundarios:** inspirador, castigador, protector.

### VAS DE DESARROLLO

Vanille empieza como excelente fulminadora, pero carece de habilidades de golpeo y hechizos con efectos en la zona como Electro++, Aqua+ y Aero++, lo cual es una pena. Sin embargo, será una excelente fulminadora en formaciones que requieran a dos.

Como obstructora, Vanille cuenta con todos los hechizos efectivos en fases iniciales del juego (AntiCoraza, AntiEscudo, Veneno y Deterioro; todos también en su forma con efectos en la zona), que son además las habilidades a las que la mayoría de enemigos son susceptibles. Su inconveniente principal es que no aprende hechizos más avanzados (como Freno, Amnesia, Dolor) que son habilidades esenciales para numerosos enfrentamientos posteriores de la aventura. En cambio, sí que posee el singular hechizo Necro. Éste provoca un daño considerable a un único objetivo aunque falle. Y mataría a un adversario susceptible instantáneamente si se hace bien. La mayoría de los enemigos gozan de inmunidad general ante su efecto principal, pero los que no, ofrecen interesantes oportunidades de aumento de potencia. Consulta la página 144 para más información.

Donde Vanille brilla de verdad es como sanadora. Rivaliza con Hope en este campo y su VIT más elevada supone que es menos probable que la incapacitan en ataques potentes. Si piensas usarla como superespecialista, hay poca diferencia entre esto y ser obstructora.

VANILLE: EFICACIA DE ROL



### VISICEN GENERAL

Vanille empieza el juego como un personaje con magia elevada y se va equilibrando a medida que éste avanza, aunque su parámetro de ataque mágico final solo es superado por el de Hope. Probablemente, Hope es mejor opción en muchas situaciones, pero la VIT superior y la exclusiva Necro de Vanille la convierten en un personaje muy interesante en ciertas batallas complicadas y combates para expertos.

Igual que ocurre con Sazh, su equipo hace que varíe mucho su rendimiento. Si estás pensando en un fin concreto cuando la desarrollas, busca el arma que más se ajuste a tus objetivos. Puede ser una atacante bastante fuerte en las primeras fases de crecimiento de su parámetro, pero, a largo plazo, será mejor que aproveches su alto nivel de magia.

### DESARROLLO SECUNDARIO

Vanille puede desbloquear la mayoría de estados beneficiosos en sus formas más potentes. Pero, desgraciadamente, es la única inspiradora que no puede usar Prisa. Obviamente, con su ataque físico y VIT relativamente bajos, no esperes que mejore o sobreviva si se usa como castigadora o protectora.

# SHIVA

## MODO NORMAL: NIX

- ◆ La obtiene Snow en el capítulo 3.
- ◆ Shiva está compuesta de dos hermanas: Stiria y Nix. Acompañan a Snow en combate como entidades individuales en modo normal, pero se unen como Shiva en el modo Empatía.
- ◆ Los movimientos de Shiva son ataques elementales de frío, pero con una propiedad especial: si el objetivo posee resistencia al elemento frío (si sufre solo la mitad de daño, es inmune, resistente o lo absorbe), esta condición se ignora y se trata como resistencia normal en términos de daño.
- ◆ Cuando ambas hermanas aparecen en modo normal, comparten la barra de PI. Sin embargo, poseen diferentes barras BTC.
- ◆ Los enemigos atacarán a Nix (la más pequeña) y no podrán atacar a Stiria directamente. No obstante, los ataques con efectos en la zona podrán herir a Stiria y provocar que disminuya su PI.

Nix adopta un rol de castigadora en modo normal, e inflige daño físico con movimientos que emulan a Lance vertical, Ruina y Golpe circular. Su comportamiento normal consiste en acercarse al objetivo y esperar a que su Carga BTC esté al completo antes de lanzar el ataque. Su técnica especial Carga BTC aumenta el ritmo al que se llena su barra BTC mientras prepara el ataque.

Nix es la hermana más útil para Snow a la hora de vigilar y trabajar cuando se crean cadenas. Puede ser ventajoso que trabaje como fulminadora para aumentar la bonificación por cadena más rápidamente.

HABILIDAD	COSTE DE BTC	DESCRIPCION
Rueda de poder	1	Inflige daño físico al objetivo.
Patada voladora	1	Inflige daño físico al objetivo y lo lanza por los aires si está aturdido.
Rueda danzante	1	Golpe al objetivo repetidamente, causando daño físico.
Lanzarrueda	1	Ataca a un objetivo lejano y provoca daño físico.
Tornado furioso	2	Ataca a objetivos cercanos repetidamente y provoca daño físico.
Hielo+	2	Provoca daño por frío a los enemigos al alcance.
Carga BTC	Auto	Almacena poder para acelerar la recarga de la barra BTC.
Penetración elemental	Auto	Anula la resistencia del enemigo a los elementos fuego, frío, rayo y agua.

## MODO NORMAL: STIRIA

Stiria asume un rol de apoyo y actúa como sanadora e inspiradora, con habilidades limitadas pero efectivas. Cuando pueda, atacará con magia elemental de frío. Curar a Snow será siempre su prioridad. Esto significa que Snow tendrá libertad para adoptar un rol más agresivo en combate.

Dadas las prioridades de Stiria, el contar con dos compañeros en un combate en modo normal no garantiza una duración de las cadenas más sencilla. Sin embargo, su magia es efectiva contra múltiples enemigos y será de utilidad si Snow no necesita cuidados.

HABILIDAD	COSTE DE BTC	DESCRIPCION
Hielo	1	Provoca daño por frío a los enemigos.
Hielo+	2	Provoca daño por frío a los enemigos al alcance.
Hielo++	3	Provoca daño por frío a los enemigos dentro de un amplio radio.
Cura++	1	Devuelve gran cantidad de VIT al objetivo.
Esna	1	Elimina los estados alterados más recientes infligidos al objetivo.
Lázar+	Auto	Reanima a los caídos, les devuelve VIT y elimina los estados alterados.
Penetración elemental	Auto	Anula la resistencia del enemigo a los elementos fuego, frío, rayo y agua.

## MODO EMPATÍA

Los ataques de Shiva se extienden de modo técnico, en el sentido que la moto es un arma en sí misma. Podrás dirigirla hacia cualquier enemigo en combate.

HABILIDAD	COSTE	MOVIMIENTO	DESCRIPCION
Caballito salvaje	3	Ⓛ Ⓢ + ⊗ / Ⓐ	Carga hacia delante y no provoca daños elementales al objetivo.
Salpicadura glacial	3	Ⓛ Ⓢ ↓ + ⊗ / Ⓐ	Inflige daño por frío a los enemigos cercanos y lanza por los aires a los aturdidos.
Trompo gélido	3	Ⓛ Ⓢ ← or → + ⊗ / Ⓐ	Se desliza hacia el objetivo y no provoca daños elementales.
Salto mortal	3	Ⓞ / Ⓑ	Aparece una rampa, desde la que salta para infligir daño por frío.
Polvo de diamantes	Todos	Ⓐ / Ⓜ	Inflige daño por frío a todos los objetivos de manera repetida.

## CONTENIDO DE LOS CAPÍTULOS

Este capítulo está dedicado a todos los objetos disponibles en el juego, y abarca tanto su análisis como el modo de conseguirlos. El contenido de cada sección es el siguiente:

**Armas** (página 207): se muestran todas las armas del juego, con las estadísticas, tablas comparativas de ataque físico y magia y análisis de tácticas.

**Accesorios** (página 213): una completa lista del equipo disponible en tus ranuras de accesorios. Registra cada atributo y muestra detalles ocultos sobre sus funciones y combinaciones.

**Materiales** (página 216): completo catálogo de materiales, con información sobre su mejor uso.

**Modificar** (página 218): cómo mejorar viejos objetos y crear nuevos. Explicaciones sobre los secretos de una combinación eficiente.

**Desmontar** (página 220): desglose de objetos generados con la opción Desmontar, que muestra cómo sacar el mayor rendimiento de los objetos en desuso.

**Objetos** (página 222): se examinan los objetos consumibles y los vapores preventivos. Además, se ofrece una visión general de los objetos clave.

**Tiendas** (página 223): completo directorio de los vendedores accesibles a través de los terminales de servicio, con información sobre sus mercancías. Esta sección incluye datos sobre cómo obtener acceso a todas las tiendas.

## ESTRUCTURA DE LAS TABLAS

La mayoría de las tablas comparten la misma estructura. El significado de los encabezados de columna se detalla más adelante. Recuerda que Final Fantasy XIII es inusual, en el sentido de que ofrece un sistema de desarrollo de armas y accesorios sutil y complejo. En resumidas cuentas, solo podrás tomar sabias decisiones en lo que a equipo se refiere si entiendes el sistema de modificaciones. Aunque tendrás que estudiar lo primero para pillarle el truco a lo segundo.

◆ **Rango:** es la estadística que determina el valor de la experiencia (EXP) de los materiales cuando se modifica un objeto. Todas las armas y accesorios poseen un rango entre 1 (el más bajo) y 11 (el más alto). Cuanto mayor sea éste, menor será el valor de experiencia otorgado por los materiales.

◆ **Nivel máximo:** es el nivel de experiencia máximo para el arma o el accesorio en su forma actual. En el juego, los objetos que han alcanzado el nivel máximo muestran una estrella (★) en lugar del número de nivel.

◆ **Propiedad especial:** es la habilidad o la habilidad pasiva que se confiere al personaje cuando se equipa con el objeto.

◆ **Grupo de extras:** es el conjunto de armas y accesorios con los que debería combinarse el objeto para activar la habilidad extra (consulta la página 194 para obtener más información).

◆ **Precio de compra/venta:** es el coste de adquirir el objeto directamente de una tienda y el ingreso derivado de venderlo. Se muestra en guiles.

◆ **Disponibilidad:** muestra la tienda donde se puede adquirir el objeto a través de la opción Tiendas en los terminales de servicio, o la criatura que la suelta al ser derrotada.

◆ **Catalizador:** es el material de transformación necesario para modificar un arma o accesorio con nivel máximo de una forma a la siguiente. En nuestras tablas, cuando una flecha señale de un objeto a otro significará que puede darse una transformación.

◆ **Atributo mín.:** es el atributo más importante del objeto (ataque físico, magia, bonificación de VIT o porcentaje de valor) en el nivel 1.

◆ **Atributo máx.:** es el atributo más importante del objeto en el nivel máximo.

◆ **Incremento de atributo:** es la cantidad que aumenta el atributo al pasar al siguiente nivel.

Pronto te darás cuenta de que cada personaje tiene acceso a ocho "familias" de armas, cada una de las cuales incluye tres formas (inicial, intermedia y definitiva). Esto hace un total de veinticuatro armas por personaje. Las ocho armas definitivas de un miembro del grupo son fácilmente reconocibles, ya que comparten el mismo nombre (Arma Omega, por ejemplo, en el caso de Lightning).

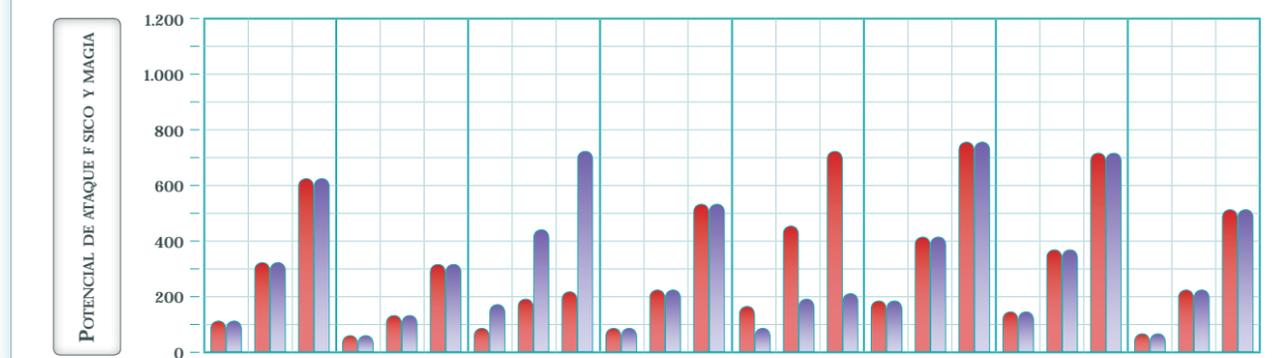
Como norma general, las formas iniciales se pueden encontrar en cápsulas de tesoro o en tiendas: sin embargo, el único modo de adquirir armas intermedias y definitivas será mediante modificaciones (consulta la página 218 para conocer más detalles). Es un proceso costoso, pero sin duda merece la pena, dado que las armas definitivas ofrecen, entre otras cosas, un sexto segmento para la barra de BTC que te vendrá de perlas. El único inconveniente es que las armas definitivas pierden afiliación con su grupo de extras. Mantienen sus propiedades especiales, pero perderás el beneficio de las habilidades extra.



## ARMAS DE LIGHTNING

LISTA DE ARMAS

NOMBRE	Hoja candente	Flamberge	Arma Omega	Aceleradora	Impulsora	Arma Omega	Carabina feérica	Carabina mística	Arma Omega	Revitalizador	Pacificador	Arma Omega	Gladius	Sable embrujado	Arma Omega	Organix	Apocalipsis	Arma Omega	Hauteclair	Durandal	Arma Omega	Lionheart	Arma Artema	Arma Omega
RANGO	3	5	11	5	9	11	3	5	11	5	8	11	4	6	11	2	4	11	4	6	11	6	8	11
NIVEL M.ºX.	26	61	100	21	41	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	21	41	100
PROPIEDAD ESPECIAL	.	.	.	BTC↗ al atacar	BTC↗ al atacar	BTC↗ al atacar	.	.	.	VIT de Lázaro↗	VIT de Lázaro↗	VIT de Lázaro↗	.	.	.	BTC↔ Ataque↗	BTC↔ Ataque↗	BTC↔ Ataque↗	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Prohibido aturdir	Pronto aturdimiento	Pronto aturdimiento	Pronto aturdimiento
GRUPO DE EXTRAS	Defensa física	Defensa física	Independiente	Refuerzo	Refuerzo	Independiente	Defensa mágica	Defensa mágica	Independiente	Baja VIT	Baja VIT	Independiente	Defensa física	Defensa física	Independiente	Firme	Firme	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente	Empatía	Empatía	Independiente
PRECIO DE COMPRA	2.000	-	-	15.000	-	-	4.600	-	-	20.000	-	-	7.100	-	-	280.000	-	-	20.000	-	-	28.000	-	-
PRECIO DE VENTA	1.000	4.000	12.800	7.500	19.500	34.125	2.300	9.200	29.400	10.000	26.000	45.500	3.550	14.200	45.440	14.000	36.400	63.700	10.000	26.000	45.500	14.000	36.400	63.700
DISPONIBILIDAD (TIENDA)	El Rincón de las Armas	.	.	Ameria Praus	.	.	El Rincón de las Armas	.	.	Ameria Praus	.	.	El Rincón de las Armas	.	.	Emporio Gilgamesh	.	.	Emporio Gilgamesh	.	.	Ameria Praus	.	.
DISPONIBILIDAD (TESORO)	-	-	-	Página 56	-	-	Página 46	-	-	Página 60	-	-	Página 24	-	-	-	-	-	Página 84	-	-	Página 100	-	-
CATALIZADOR	Perovskita	Trapezoedro	.	Adamantita	Trapezoedro	.	Perovskita	Trapezoedro	.	Hihirokane	Trapezoedro	.	Uraninita	Trapezoedro	.	Cobaltita	Trapezoedro	.	Uraninita	Trapezoedro	.	Hihirokane	Trapezoedro	.
M.N.	15	23	26	8	13	18	8	10	12	8	25	25	25	28	30	37	50	57	13	18	18	8	13	13
M.ºX.	115	323	620	48	133	315	83	190	210	88	225	520	175	448	723	187	410	750	138	378	711	68	213	508
INCREMENTO	4	5	6	2	3	3	3	3	2	4	5	5	6	7	7	6	6	7	5	6	7	3	5	5
M.N.	15	23	26	8	13	18	20	28	30	8	25	25	13	10	12	37	50	57	13	18	18	8	13	13
M.ºX.	115	323	620	48	133	315	170	448	723	88	225	520	88	190	210	187	410	750	138	378	711	68	213	508
INCREMENTO	4	5	6	2	3	3	6	7	7	4	5	5	3	3	2	6	6	7	5	6	7	3	5	5



ANÁLISIS DEL ARMA

- ◆ Las armas iniciales suelen buscar un equilibrio entre el ataque físico y la magia, así que Hoja candente es especialmente adecuada para Lightning; que es un personaje que depende en gran medida de ambos y cambia entre los roles de castigadora y fulminadora. Solo le faltan propiedades especiales.
- ◆ Hauteclair no puede aturdir a un enemigo, pero el trabajo en equipo sí. Supera su debilidad innata con formaciones adecuadas y podrás disfrutar de las estadísticas avanzadas de su sable y sus modificaciones.
- ◆ Con similares principios de equilibrio, la velocidad de Aceleradora y sus mejoras se compensan con las bajas estadísticas. La velocidad es su mayor virtud, y vaya virtud: si combinas la propiedad especial BTC↗ al atacar con la habilidad extra Velocidad BTC, podrás transformar a Lightning en un arma mortífera.
- ◆ ¿Por qué Organix despunta en ataque físico y magia? Debido a su horriblemente lento ataque, que reduce el daño que puede llegar a infligir quien lo usa. Pero si se equipa con los accesorios adecuados, puede acelerarse o incluso adquirir la habilidad extra de absorción de vida de Succiona VIT.
- ◆ Lionheart y sus modificaciones pertenecen a los objetos del grupo de extras Empatía, y confieren algunas de las habilidades extra más interesantes. Añade eso a los atributos en bruto y a la útil propiedad especial Pronto aturdimiento y tendrás algunas de las mejores armas para Lightning.



## ESTRUCTURA DE LAS FICHAS DE ENEMIGOS

Todas las fichas de datos de los enemigos que se incluyen en este capítulo tienen un formato personalizado común para facilitar su consulta. Incluyen información como los Datos de enemigos que aparecen en el juego, pero con muchos más detalles y referencias que no se muestran durante la partida.

A continuación, se muestra el significado de cada apartado:

**Ubicación:** zona del mapa donde encontrarás a la criatura por primera vez, y otras zonas donde también podrías verla.

**Afinidades de daños:** forma en la que el enemigo reacciona a los diferentes tipos de daños que puedes llegar a infligirle. Aquí puedes ver el significado de cada icono:

TIPOS DE DAÑOS							
Daño por fuego	Daño por frío	Daño por rayo	Daño por agua	Daño por aire	Daño por tierra	Daño físico	Daño mágico

Existen seis posibles reacciones a cada tipo de ataque, correspondiéndose cada una con un valor multiplicador aplicado al daño básico infligido. Son las siguientes:

AFINIDAD ELEMENTAL	
REACCION	SIGNIFICADO
x2	Enemigo vulnerable; el daño se duplica.
-	Daño normal; no se aplica ningún multiplicador.
½	Mitad de daño.
1/10	Enemigo resistente; el daño se reduce a la décima parte.
INM	Enemigo inmune al tipo de daño.
ABS	Absorbe el daño: tus ataques dañarán al objetivo (hasta un 30% del daño total normal).

**VIT:** cantidad de daño que la criatura puede soportar en puntos de ataque, antes de ser derrotada.

**Ataque mágico:** atributo de magia del enemigo; cuanto mayor sea, más daño podrá infligir con sus ataques mágicos.

**Ataque físico:** atributo físico del enemigo; cuanto mayor sea, más daño infligirá con sus ataques físicos.

**PC:** cantidad de puntos de cristal que recibirán todos tus personajes por derrotar al objetivo.

**Susceptibilidad a los estados alterados:** muestra, en porcentaje, la susceptibilidad de tu rival a las habilidades. El significado de los iconos es el siguiente:

ESTADOS ALTERADOS					
AntiCoraza	AntiEscudo	Aquiles	Bio	Freno	Algia
Nébula	Óminus	Laxus	Provocación	Necro	Antimagia

**Botín normal:** botín común del enemigo, con una oportunidad para que obtengas el objeto tras la batalla. Las probabilidades aumentarán si se tiene Buena elección.

**Botín raro:** botín raro del enemigo, con una oportunidad para que ganes el objeto. Esta probabilidad aumentará si se tiene Sabia elección y si se obtienen estrellas tras los combates.

**Aturdimiento:** punto de aturdimiento del objetivo; en otras palabras, la bonificación por cadena que debes obtener para aturdir al enemigo.

**Resistencia a cadenas:** cuanto mayor sea este valor, más tiempo se tardará en llenar la barra de cadena del enemigo.

**Apuntes:** describe los puntos fuertes y débiles de la criatura.

