

PREFACIO

“Recuperar las expectativas de futuro de FINAL FANTASY. Hacer que un campeón fatigado volviera a ser un aspirante lleno de energía. Aspirar a ser un RPG que pudiera considerarse realmente de nivel AAA”.

Este fue el objetivo que me puse al empezar el proyecto de FFXV.

Recuerdo cuando jugaba a FINAL FANTASY, mucho antes de empezar a trabajar en él. La serie siempre intentaba mostrar el camino hacia épocas nuevas y emocionantes. Así que pensé en lo que necesitaría FFXV para volver a ser así.

Primeramente, hice que el eje central de la experiencia del jugador fuera la idea de un “viaje con tus mejores amigos”. Algo que solo pudiera llevarse a cabo utilizando la tecnología más moderna.

También decidí implementar una estructura de mundo abierto y un sistema de combate basado en la acción para crear una sensación de aventura libre. Además, opté por recrear todos los elementos clásicos de FINAL FANTASY con tecnología de vanguardia. Por último, pensé que lo mejor era ofrecer este nuevo FINAL FANTASY, digno de la última generación, a todos los jugadores del mundo a la vez.

Al sentarme a escribir estos comentarios, puedo decir que mis compañeros y yo estamos consiguiendo superar todos los desafíos a los que nos enfrentamos en nuestro viaje. Nos hemos topado con obstáculos en numerosas ocasiones, pero siempre hemos podido con ellos, y esto nos ha ayudado a crecer y a desarrollarnos por el camino hasta llegar al momento actual. No ha habido nada en este proyecto que no plantease un reto, y creo que esto nos ha ayudado a todos los que estamos involucrados en el proceso a crecer como personas.

En ese aspecto, puede decirse que FFXV es realmente la entrega más reciente de la serie, ya que ha sido creado por las mismas personas que convirtieron los juegos anteriores en lo que son, pero en un momento de madurez creativa muy superior. Así que es para mí un placer ofrecer este título a todos nuestros fans publicándolo de forma simultánea en todo el mundo.

Quiero aprovechar para comentar algo sobre este libro. O, mejor dicho, sobre la forma de trabajar del equipo de Piggyback. Nuestra colaboración comenzó en la fase final del desarrollo, en la que tuvieron que enfrentarse a un juego excepcionalmente inestable y lleno de errores. Por aquel entonces, el equilibrado del juego estaba a medio hacer, y no era precisamente jugable. A pesar de todo, se quedaron varias semanas en Tokio para poder trabajar codo con codo con el equipo de desarrollo, jugando a las versiones inestables sin descanso.

Respeto muchísimo su trabajo, y estoy convencido de que esta guía que han creado es una obra excepcional: el acompañante perfecto para todos los aventureros.

Por último, a todos nuestros fans que han esperado tanto tiempo este juego: muchísimas gracias por apoyarnos siempre. Hemos volcado todas nuestras energías en FFXV, llevados por el simple deseo de hacer feliz a todo el mundo, así que nada me gustaría más que saber que os estáis divirtiendo con nuestro juego.

Hajime Tabata, director de FINAL FANTASY XV



FFを王者から挑戦者に戻し、AAAと呼ばれるRPGを目指す。

FFXVプロジェクトはこの目標を掲げてスタートさせました。

自分がユーザーとしてFFを見ていた頃、FFは時代を切り開く挑戦者でした。

FFXVがそういう存在になるために何をするべきか考えました。

まず、最新技術でしか実現できない“仲間との旅”を体験の軸に据えました。

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

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

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

何度も壁にぶつかり、そのたびに成長して乗り越え、ようやく現在に至りました。

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

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

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

そしてこの本について、いやPiggybackチームの仕事ぶりについて一言。

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

この時期のゲームは、バランスも未調整で、とても遊べないものです。

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

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

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

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

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

FINAL FANTASY XV ディレクター 田畑 端



Un capítulo de presentación diseñado para ayudarte a coger soltura con los principales sistemas del juego. Ofrece introducciones breves y accesibles a los aspectos más importantes.



Una guía visual de la aventura completa de *Final Fantasy XV*, que cubre todas las actividades disponibles, desde las misiones críticas a los retos opcionales. Su estructura flexible te permite trazar un curso de acción que encaje con tu estilo de juego.



Una lista completa de todas las misiones secundarias disponibles en el juego, con todos los detalles que puedas necesitar para completarlas.

INICIO RÁPIDO

6

MANUAL BÁSICO

8

Estructura del juego	10
Controles	11
Visualización en pantalla	12
Exploración	13
Combate	16
Progresión de personajes	26

GUÍA

28

Introducción	30
Análisis de enemigos	30
Leyenda del mapa	30
Curso intensivo	31
Capítulo 01	34
Capítulo 02	42
Capítulo 03	50
Capítulo 04	58
Capítulo 05	62
Capítulo 06	68
Capítulo 07	72
Capítulo 08	78
Capítulo 09	82
Capítulo 10	88
Capítulo 11	92
Capítulo 12	94
Capítulo 13	96
Capítulo 14	106

MISIONES SECUNDARIAS

112

Rescates	114
Coches averiados	120
El secreto del mapa incompleto	126
Mete carretes	132
Batidas	135
Expediciones	144
Dave	146
Cid	148
Takka	150
Dino	152
Cindy	154
Sania	156
Navyth	158
Vyv	160
Comerciantes de Lestallum	162
Holly	164
Chocobos	166
Wiz	168
Aliados y miscelánea	170
Mausoleos reales	176
Mazmorras	176
Amenazas	192
Randolph	198

INVENTARIO

Armas	202
Accesorios	208
Comida	210
Atuendo	214
Consumibles	215
Tesoros	216
Recambios	218
Artículos de ocio	220
Objetos clave	222
Tiendas	223

BESTIARIO

Directorio	230
Estructura de las fichas de enemigos	232
Bestias	234
Cadentes	250
Fuerzas imperiales	261
Jefes	264

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

Preguntas y respuestas	268
Parámetros	269
Arsenal	272
Magia	274
Efectos de estado	282
Maniobras de combate	283
Cómputo del daño	292
Evolución de los personajes	294
Habilidades	296
Configuraciones del grupo	300
Aficiones	303
Minijuegos	309

EXTRAS

Logros y trofeos	314
Secretos	315
Personajes y relaciones	317
Historia de Eos	318

INICIO RÁPIDO

Encontrarás una breve sección de "Inicio rápido" en la página siguiente. En ella se explica cómo utilizar la guía de una manera óptima.

AVISO SOBRE LAS ACTUALIZACIONES

Hemos dado todos los pasos para asegurarnos de que el contenido de esta guía es correcto en el momento de llevarla a imprenta. Sin embargo, las actualizaciones subsiguientes de *Final Fantasy XV* pueden contener ajustes, cambios en el equilibrio del juego e incluso nuevas funcionalidades imposibles de anticipar a la hora de imprimir la guía. Intentaremos proporcionar actualizaciones e información en línea sobre cualquier cambio importante una vez nos lo notifique Square Enix. Para más información, visita www.piggyback.com/es/ffxv.



Una evaluación exhaustiva de los objetos y del equipo. Incluye todo lo que puedes conseguir en el juego.



Un capítulo de referencia lleno de datos sobre todos los enemigos con los que puedes encontrarte. Detalla sus parámetros, hábitats, puntos débiles, botines y otras características dignas de mención.



Una clase magistral que desentraña los sistemas de juego de *FFXV* y explica sus mecánicas.



Una colección de artículos, breve pero interesante, que incluye una guía para desbloquear todos los logros y trofeos.

INICIO RÁPIDO

Final Fantasy XV es un juego que ofrece una enorme libertad. A lo largo de la aventura, siempre tienes un objetivo que te permite avanzar en la trama principal. No obstante, puedes ignorarlo completamente durante horas, si así lo prefieres, y aventurarte por ahí en busca de misiones secundarias, paisajes o posibles tesoros.

Con un juego tan grande como este, y los cientos de actividades potenciales y retos disponibles, cada jugador llega al mundo con sus propias expectativas. Algunos querrán centrarse en la aventura principal para ver cómo se desarrolla la trama; otros pueden pasar la mayor parte del tiempo explorando las vastas tierras de Lucis. Mientras tanto, los jugadores expertos pueden buscar formas de desarrollar su grupo rápidamente para intentar completar los retos secundarios más difíciles lo antes posible.

Tu forma de enfrentarte al juego determinará la mejor forma de utilizar este libro.

Nuestra guía es, ante todo, un *facilitador*. No importa tu estilo de juego ni la cantidad de ayuda que necesites; la guía se adaptará con flexibilidad a tus necesidades.

1

Primeros pasos

Capítulo Manual básico



Esta guía comienza con un breve **Manual básico** (consulta la página 8). En este capítulo inicial, te presentamos los conceptos esenciales del juego para que puedas iniciar la aventura con seguridad. Si eres un recién llegado a los juegos de *Final Fantasy*, esta debería ser tu primera parada. Incluso los fans de siempre pueden aprender muchas cosas en este capítulo, ya que *Final Fantasy XV* es un juego especial dentro de la serie, que resulta familiar en algunos aspectos, pero muy diferente en otros.

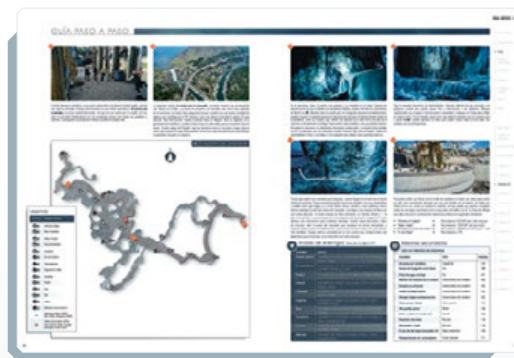
Si no puedes esperar y prefieres ponerte a jugar ya mismo, recuerda que encontrarás un “curso intensivo” al principio del capítulo Guía (consulta la página 31). Es una introducción muy breve que repasa los aspectos básicos del juego y que solo tardarás unos minutos en leer.



2

Guía de juego todo en uno

Capítulo Guía



Nuestra **Guía** (consulta la página 28) ha sido diseñada para adaptarse a tus necesidades, sean cuales sean.

- ◇ Cada región visitada durante la trama principal queda cubierta por un gran mapa que muestra los coleccionables y los puntos de interés, así como indicaciones que señalan todas las misiones secundarias disponibles en la zona. Básicamente, esto muestra todo lo que *puedes* hacer con un mínimo de ayuda.
- ◇ A continuación, se incluye una guía tradicional, paso a paso, en la que detallamos el recorrido por cada parte del viaje de una forma más lineal.

A lo largo de toda la trama principal, esta estructura dual pone a tu alcance todo lo que necesitas: mapas, coleccionables, indicaciones, listas, análisis de monstruos, capturas de pantalla comentadas, consejos y muchas más cosas. Todos los recursos están ahí para que puedas dar forma a la experiencia a tu medida, en función de tu estilo de juego y de tus expectativas.

3

Dudas específicas

Capítulos de referencia

Siempre que tengas una duda sobre un tema en particular –sistemas, objetos, enemigos, encargos, lo que sea–, puedes acceder a la gran cantidad de capítulos de referencia temáticos. Todos tienen una estructura muy intuitiva que facilita enormemente su uso.

También encontrarás un índice completo al final del libro. Solo tienes que buscar un término clave para encontrar la página de referencia correspondiente que te llevará a la respuesta que necesitas.

Dudas relacionadas con las misiones secundarias

Nuestro **capítulo Misiones secundarias** (página 112) ofrece una lista completa de todas las misiones opcionales disponibles en el juego, ordenadas por categoría y con todos los detalles relevantes. Para la mayoría de estas misiones, nuestra cobertura es visual y con mapas: no solo te guiamos, sino que te lo *mostramos*.

Dudas relacionadas con los objetos

En el **capítulo Inventario** (página 200) ofrecemos un análisis completo de todos los objetos, que incluye dónde y cómo obtenerlos. Si buscas conseguir mejor equipo, si te preguntas qué hace un accesorio curioso, o si deseas conseguir nuevas recetas de cocina para todo tu grupo, no te preocupes: nosotros tenemos las respuestas.

Dudas relacionadas con los monstruos

El **capítulo Bestiario** (página 228) de esta guía detalla todos los enemigos con los que puedes encontrarte durante el transcurso de tu viaje. Cada criatura cuenta con una ficha individual que muestra su hábitat, botín, puntos débiles y otros parámetros notables. Toda esta información te permitirá desarrollar estrategias efectivas incluso contra los enemigos más resistentes, y obtener todas las recompensas posibles al derrotarlos.

Dudas relacionadas con los sistemas

Nuestro **capítulo Estrategia y análisis** (página 266) disecciona todos los sistemas del juego. Esta información es sumamente valiosa, tanto para jugadores expertos como para los más curiosos. Este capítulo presenta lo que ocurre entre bastidores en muchas de las mecánicas internas de *FFXV*, desde las maniobras de combate a los minijuegos o la progresión de los personajes.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice



Manual básico

MANUAL BÁSICO

En este capítulo de presentación, te presentamos a grandes rasgos las principales funciones y los conceptos más importantes de *Final Fantasy XV*. Puedes estudiarlo como preparación, o consultarlo cuando sea necesario durante las primeras horas de tu aventura; se trata de un resumen del mundo semiabierto del juego y de sus muchos sistemas que te permitirá emprender tu aventura con mucha más seguridad.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice



ESTRUCTURA DEL JUEGO

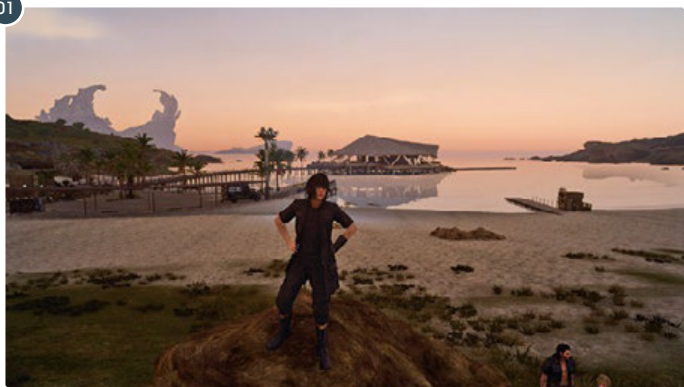
Final Fantasy XV se desarrolla en un vasto continente que irás desbloqueando poco a poco, a medida que completes los capítulos de la trama principal. Aunque no depende de tus misiones, normalmente puedes explorar su mundo con libertad y participar en misiones secundarias.

No hay una manera correcta o incorrecta de jugar. Algunos decidirán centrarse en avanzar en la trama, mientras que otros optarán por un enfoque más desenfadado, y completarán misiones críticas para poder explorar el gran mundo de Eos en su totalidad.

En términos generales, en *Final Fantasy XV* hay tres tipos de actividades principales:

- ◇ **Misiones** (🔴): cuando completas estas misiones, la trama principal avanza. Por defecto, están seleccionadas de forma automática, lo que significa que sus puntos intermedios y marcadores aparecen con prioridad en el mapa y el minimapa. Algunas misiones se realizan en lugares concretos y únicos de los que no puedes salir hasta que no completes la tarea. En estos casos, el juego siempre te avisa por adelantado y te ofrece la posibilidad de posponer la misión para que acabes cualquier asunto pendiente que tengas en la zona antes de continuar.
- ◇ **Misiones secundarias** (🔵): suelen tener una longitud menor que las misiones e implican un objetivo relativamente fácil: encontrar un objeto concreto, cazar una criatura específica, etc. Cuando quieras completar una misión secundaria, no olvides seleccionarla en el menú "Misión"; así te asegurarás de que todos los puntos intermedios del mapa, el minimapa y la pantalla principal apunten a esa ubicación concreta. El juego ofrece un nivel recomendado para cada misión y esto resulta especialmente útil cuando sopesas las ventajas de aceptar una misión opcional. Si bien será raro que no estés preparado para las misiones, con asiduidad te topará con misiones secundarias que es mejor dejar para más adelante cuando vuelvas a la zona. Si no superas o igualas un requisito de nivel, lo más prudente es esperar un tiempo. En el capítulo Guía encontrarás exhaustivos consejos sobre las tareas opcionales aptas para cada etapa de la trama. Como norma general, te animamos a que completes tantas misiones secundarias como puedas. Es la mejor manera de asegurarte de que siempre estés por delante de la curva de dificultad global.

01



- ◇ **Desplazamiento libre**: aunque no estés trabajando en una misión, en *FFXV* puedes hacer muchas cosas, como explorar los espectaculares paisajes de Eos, participar en minijuegos y enfrentarte a enemigos del entorno para perfeccionar tus destrezas y estrategias de combate, lo que te resultará muy útil en escenarios más relevantes. Además, también puedes ir acumulando recompensas y recursos; vagar libremente entre misión y misión puede ser una actividad muy absorbente por sí misma, y te sorprenderá lo frecuentemente que las amplias extensiones y las impresionantes vistas de *Final Fantasy XV* te encandilarán (01).



Opciones de accesibilidad

Si te cuesta seguir el trepidante ritmo de combate de *Final Fantasy XV*, te alegrará saber que hay tres opciones de accesibilidad muy útiles en el menú de pausa (**OPTIONS** 🗖️), diseñadas para solventar este problema:

- ◆ En primer lugar, puedes activar el modo táctico, en el que la acción se congela si no envías instrucciones, lo que te da tiempo de sobra para planear tu siguiente movimiento.
- ◆ En segundo lugar, puedes bajar el nivel de dificultad a Fácil para que las batallas sean mucho más asequibles. Esta es una buena opción para aquellos jugadores que quieren avanzar en la trama y que no están tan interesados en dominar las complejidades del sistema de combate.
- ◆ En tercer lugar, puedes acceder al Salón de adiestramiento en cualquier momento desde el menú de pausa, que te permitirá practicar las habilidades básicas con útiles instrucciones en pantalla.

Encontrarás más información sobre estos ajustes más adelante en este mismo capítulo (consulta la página 23).

Algo importante a tener en cuenta en relación a la dificultad del juego es el ciclo día/noche. Mientras que los enemigos que encuentras durante el día están, generalmente, dentro de tu rango de nivel, aquellos que merodean por la noche son bastante más peligrosos. Estos "cadentes" tienden a ser mucho más poderosos, y pueden acabar con todo el grupo en cuestión de segundos durante las primeras horas de la aventura. Hasta que tus personajes sean fuertes y estén bien preparados, es aconsejable que realices las misiones a plena luz del día, y que te dirijas siempre a un campamento o a un hospedaje por la noche. Este sencillo consejo te facilitará mucho la vida durante los primeros capítulos de la aventura.



Guardado

Final Fantasy XV utiliza un sistema de guardado automático que graba automáticamente tus avances cuando alcanzas pequeños hitos de la historia o cuando tu grupo descansa (como cuando acampas). Las dos ranuras de guardado superiores del menú de pausa están reservadas para los guardados automáticos.

También puedes guardar manualmente y crear archivos de guardado adicionales en el menú de pausa. Estos aparecen abajo de las dos entradas reservadas para los guardados automáticos. Te recomendamos encarecidamente que te acostumbres a utilizar este sistema para guardar tus avances: es rápido e indoloro, y te ayudará a evitar situaciones de pérdida de avances a causa de un error o por un repunte de dificultad inesperado.

La funcionalidad del guardado automático se suele suspender cuando estás cerca de atacantes (y, por tanto, durante el combate activo), mientras que en determinadas ubicaciones (como mazmorras) o eventos de misión también se pueden aplicar restricciones temporales. En estos casos, la opción Guardar aparecerá de color gris.

Final Fantasy XV ofrece muchas oportunidades para desviarte del camino marcado. La exploración y los logros siempre aportarán un beneficio directo al grupo (en forma de EXP) y otras bonificaciones obtenidas al derrotar enemigos, recoger recursos y encontrar objetos). Recomendamos encarecidamente explorar el mapa; pero hasta que no hayas explorado la zona, no podrás saber con seguridad lo que te espera. Si guardas con regularidad, te ahorrarás sorpresas desagradables.

CONTROLES

En la siguiente tabla encontrarás un útil resumen de los controles principales que utilizarás en la aventura.

Resumen de controles por defecto

PS4	XBOX ONE	DETALLES
		Se utiliza para movimiento básico.
		Se utiliza para controlar la cámara del juego.
		Selecciona qué arma blandir de entre las cuatro ranuras disponibles. También se utiliza para navegar por los menús. Cuando estés en el Regalia sirve para reproducir, pausar o cambiar la música.
		Saltar. Se utiliza para interactuar con el entorno y confirmar la selección en los menús. Manténlo pulsado para parar cuando conduzcas el Regalia.
		Manténlo pulsado para esprintar cuando corras. Durante el combate, púlsalo para atacar y manténlo para realizar combos automáticos. También se utiliza para cancelar la selección en los menús.
		Se utiliza para movimientos de Lux Impetus. Pulsa para proyectarte hacia adelante; manténlo pulsado para proyectarte hasta una posición adecuada (marcada con un icono azul); con un objetivo fijado activo, manténlo pulsado para usar Lux Itineris contra un enemigo.
		Rodar. Durante el combate, púlsalo para hacer una voltereta y manténlo pulsado para usar una guardia o para rescatar aliados caídos. Manténlo pulsado cerca de objetos grandes para ponerte a cubierto. Si estás en el Regalia, haces un giro de 180°. Al montar en chocobo, se usa para galopar.
		Manténlo pulsado para fijar el objetivo enemigo resaltado en ese momento. Puedes cambiar de objetivo moviendo a la vez en la dirección adecuada. Cuando estés en el Regalia, pasa de una visión de la cámara a otra.
		Muestra el menú Objeto. En el Regalia, acelera. Al montar en chocobo, se usa para trotar.
		Durante un combate, cuando el medidor llegue a un nivel suficiente, manténlo pulsado y selecciona la destreza de un aliado con el para lanzarla. En el Regalia, pasa de una visión de la cámara a otra.
		En el Regalia, frena/da marcha atrás. Al montar en chocobo, manténlo pulsado para parar y púlsalo para deslizarlo.
		Pulsa al correr para esprintar.
		Muestra el mapa principal. Al fijar con /, púlsalo para activar la fijación del objetivo.
		Pausa el juego.
		Muestra el menú principal.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate
- Progresión de personajes

VISUALIZACIÓN EN PANTALLA

A Momento del día

Este icono indica el momento actual del día, hora a hora. Las horas diurnas aparecen representadas por iconos de sol y las nocturnas por iconos de luna. El momento del día desempeña un papel importante en el juego. Algunas criaturas (incluidas marcas, tus objetivos en misiones secundarias de batida) solo están disponibles a ciertas horas y los monstruos que encuentras de noche tienden a ser más peligrosos que aquellos con los que te cruzas de día.

B Minimapa

Aquí aparece el entorno inmediato de Noctis, incluidos detalles básicos como los puntos intermedios, los coleccionables y diferentes puntos de interactividad. Consulta la página 14 para obtener más detalles.

C Información

Aquí aparece la misión seleccionada actualmente y una lista de sus objetivos asociados, además de información ocasional sobre el contexto.

D Datos del grupo

En la ventana de la esquina inferior derecha de la pantalla aparecen las barras de VIT (vitalidad) de los miembros de tu grupo. La VIT de un personaje es una medida de su integridad física. Si este medidor está vacío, el personaje pasa al estado Agonía y estará al borde de la muerte (consulta la página 24 para obtener más información). El personaje que controlas, Noctis, también tiene una barra de PM (puntos místicos). Esta corresponde al nivel de energía mágica de que dispone. Las habilidades especiales que usa Noctis (tales como reflejos y Lux Impetus) vacían este medidor, aunque se recarga gradualmente con el paso del tiempo. Si vacías completamente el medidor, Noctis entrará en el estado exánime y sus movimientos especiales dejarán de estar disponibles de forma temporal.

E Interacciones

Los objetos y las personas con las que puedes interactuar en el mundo del juego (con ) aparecen resaltados con ventanas emergentes tales como "Hablar" o "Recoger" cuando están dentro de tu alcance.

F Medidor de energía

Si activas este ajuste en el menú de pausa, representa cuánta energía te queda para actividades que requieren esfuerzo tales como colgarte de ciertas posiciones de Lux Itineris y esprintar. Cuando reduzcas la actividad, el medidor se llenará rápidamente. Si no consigues parar antes de que se vacíe toda la barra, se pondrá de color rojo y serás incapaz de colgarte o esprintar durante unos segundos hasta que el medidor se ponga de color verde.

G Armas principales y Coro espectral

Noctis puede tener un máximo de cuatro armas principales equipadas en el menú Equipo, todas ellas asignadas a . Pulsa  en la dirección correspondiente para blandir el arma elegida. Puedes cambiar de armas siempre que quieras, incluso en el fragor de la batalla. Cuando alcances un hito concreto de la trama, aparecerá un medidor circular alrededor de la ventana del arsenal de batalla. Este se llenará cuando luches contra enemigos; cuando esté lleno, podrás utilizar la habilidad especial Coro espectral de Noctis (consulta la página 287).

H Barra de artes

Cada uno de los aliados actuales de Noctis puede equipar una destreza del menú Equipo. Cuando ataques a los enemigos y te defiendas de sus ataques, este medidor se irá llenando gradualmente. Cuando hayas llenado un número suficiente de segmentos del medidor, podrás utilizar una destreza manteniendo pulsado / y pulsando  en la dirección correspondiente. Una destreza puede requerir desde un único segmento a un medidor completo.

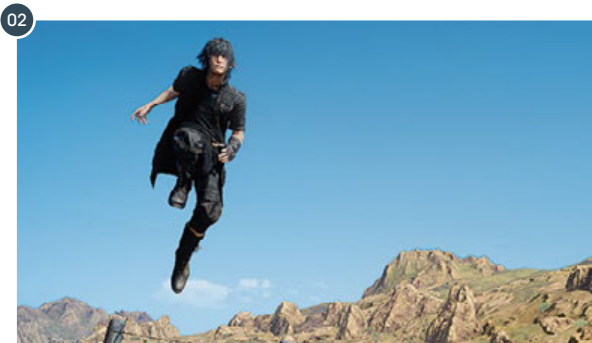
I Efectos de estado

Los efectos de estado son condiciones temporales que pueden ser beneficiosas o perjudiciales. Los iconos azules que aparecen en la parte inferior de la pantalla representan los efectos de la comida. Los efectos del combate aparecen al lado del medidor de VIT del combatiente afectado (los iconos verdes señalan mejoras, y los rojos, estados alterados).



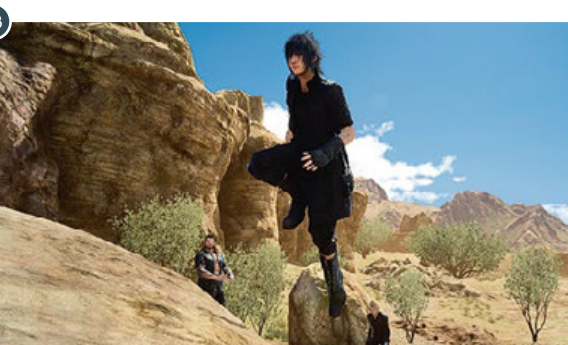
EXPLORACIÓN

La exploración es una de las actividades más importantes en *Final Fantasy XV*. El mundo del juego es muy grande y cuenta con innumerables puntos de interés, personajes con los que hablar, coleccionables que conseguir y encargos que completar. Explorar hasta el último recodo de Eos para encontrar o hacer cosas nuevas es uno de los grandes placeres del juego y te sorprenderá la asiduidad con la que tu curiosidad se verá recompensada.



Movimiento básico

- ◇ Ir de un punto a otro a pie es sumamente simple: controla el movimiento de Noctis con **○** y la cámara con **△**. Ten en cuenta que puedes invertir tanto el eje de las Y como el de las X en Preferencias en el menú de pausa.
- ◇ Cuando corras, mantén pulsado **○/B** o pulsa **L3/↵** para esprintar y reducir la duración total de tus viajes. Si esprintas, la barra de energía se irá vaciando gradualmente. Si vacías toda la barra, Noctis se quedará sin aliento y no será capaz de esprintar por un tiempo.
- ◇ Hay un truco muy útil para rellenar al instante tu energía mientras esprintas, aunque la forma de hacerlo varía en función de tu método preferido. Si activas el esprint con **L3/↵**, vuelve a pulsarlo otra vez una milésima de segundo antes de que la barra de energía llegue a cero; si esprintas manteniendo pulsado **○/B**, suéltalo en el mismo instante. Si lo haces bien, Noctis se proyectará hacia adelante (**01**) y el medidor se rellenará de inmediato. Esta destreza no se puede forzar pulsando constantemente los botones. Necesitarás un poco de práctica, pero si la dominas, podrás esprintar de forma indefinida; una opción muy útil para desplazarte por las vastas extensiones de *FFXV*.
- ◇ Puedes saltar pulsando **○/A**. Puedes usarlo para saltar obstáculos (**02**) y para escalar cuando te encuentres rocas o desniveles naturales al desplazarte por un terreno empinado (**03**). Ten en cuenta que si caes de grandes alturas, sufrirás daño, así que ten cuidado cuando intentes dar un salto complicado y párate antes para considerar las posibles heridas cuando saltar desde un acantilado pueda convertirse en un atajo útil.



Regalia y viaje exprés

Tras unas cuantas misiones secundarias, tendrás acceso al Regalia, un coche que será tu principal medio de transporte para largas distancias (**04**). Hay dos maneras de utilizar el Regalia:

- ◇ Con la opción **Navegador**, Ignis se pone al volante, algo que solo está disponible durante el día. Elige un destino (de entre una lista de zonas de aparcamiento de tus misiones actuales, o marca manualmente un lugar concreto del mapa) y podrás disfrutar del paisaje. Ten en cuenta que puedes tomar el control del coche siempre que quieras. También puedes mantener pulsado **○/A** para decirle a Ignis que pare si ves algo interesante que quieras investigar. Cuando selecciones un lugar al que ya hayas conducido (que estará señalado por este icono: **▶▶**), podrás realizar un viaje exprés para desplazarte hasta allí por un precio asequible, con lo que la travesía dura apenas unos segundos. Esta función será esencial cuando la aventura esté más avanzada, ya que tendrás que ir de un lado a otro de Lucis para completar misiones secundarias.
- ◇ Con la opción **Conducción manual**, Noctis (y por extensión, tú) se pone al volante. Los controles no tienen mayor complicación: gira con **○**, acelera con **R2/RT**, frena/da marcha atrás con **L2/LT**, da media vuelta con **○/X** y mantén pulsado **○/A** para salir del coche.

Convierte en una costumbre comprobar a menudo el medidor de gasolina en la esquina inferior izquierda de la pantalla. La mejor manera de asegurarte de que no te quedes sin gasolina durante un viaje largo es llenar el depósito siempre que tengas acceso a un surtidor. En caso de que el Regalia se pare por falta de combustible, tendrás que empujarlo hasta la siguiente gasolinera (como haces en la escena inicial del capítulo 01), o puedes pagar a Cindy para que lo lleve de vuelta a Hammerhead con la opción Remolque de la pantalla del Mapa.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate
- Progresión de personajes

Mapa y minimapa

Mapa principal: puedes acceder al mapa principal (05) siempre que quieras y mientras juegas desde el menú principal (L3/PS) o pulsando R3/RT. La posición de Noctis está representada por un círculo y una flecha que apunta hacia la dirección en la que mira (D). Desde la pantalla del mapa, puedes desplazarte con D, acercar y alejar la imagen según necesites con R2, y colocar un marcador manual (que llamamos "destino") con X (A). Todas las zonas que exploras quedan despejadas y aparecen puntos de interés tales como los santuarios. Si te pierdes o te quedas completamente aislado en el bosque, las opciones de esta pantalla te pueden ayudar: puedes saltar inmediatamente al último punto de descanso o trasladarte al instante a la última posición del Regalia (con lo que puedes reducir el tiempo de desplazamiento tras la exploración), llamar al vehículo a la carretera accesible más cercana, pedirle a Cindy que remolque el coche de regreso a Hammerhead o volver a la entrada de una mazmorra.

Minimapa: en el minimapa (06) aparece una pequeña parte del mapa principal que corresponde a lo que te rodea. El icono "N" del borde exterior siempre apunta hacia el norte. El círculo blanco del centro representa a tu personaje, Noctis, mientras que la flecha blanca que sale de él representa la dirección hacia la que mira. En el minimapa, todos los lugares de interés, puntos de interactividad y puntos intermedios activos están marcados con iconos. Estos desaparecen cuando sales de los límites del minimapa (a excepción del punto intermedio de la misión seleccionada en ese momento, los marcadores manuales y el Regalia, que permanecen visibles en todo momento). Estos aparecen en el propio minimapa cuando estás cerca o en el borde exterior para indicar su ubicación aproximada en caso de distancias mayores.

Marcadores de altitud: siempre que un punto de interés o un monstruo esté a una elevación diferente a la de Noctis, su icono tanto en el mapa principal como en el minimapa incluirá una pequeña flecha en la esquina inferior derecha que indica si está por encima (↗) o por debajo (↘) de tu posición actual.

Coleccionables y puntos de interactividad

Conforme vayas explorando el mundo de Eos te irás encontrando objetos. Estos aparecen como pequeños artículos brillantes (07) y se pueden recoger pulsando X/A cuando estés cerca. Pueden ser desde ingredientes utilizados para cocinar comidas con una mejora de parámetros efímera si estás acampando en un santuario, hasta tesoros que pueden venderse en las tiendas, u objetos de misión que debes entregar a un destinatario concreto.



En los mapas de esta guía se muestran las posiciones de todos los coleccionables destacables del juego. Sin embargo, si quieres completar una primera partida con la menor ayuda posible, te vendrán bien estos consejos para buscar tesoros:

- Explora el entorno en busca de coleccionables cuando te desplaces tanto por zonas nuevas como conocidas. Siempre que veas callejones sin salida o rutas alternativas, dedica un tiempo a explorarlas: en ocasiones obtendrás una recompensa como premio a tu curiosidad. Esto ocurre a menudo durante las misiones que se realizan en zonas únicas.



Legenda del mapa y el minimapa

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO	ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Misión		Tesoro
	Misión secundaria		Punto de recolección/ Filón
	Nueva misión secundaria		Energía elemental: Depósito de Fuego
	Enemigo		Energía elemental: Depósito de Frío
	Destino		Energía elemental: Depósito de Rayo
	Batida		Bloqueo imperial
	Batida peligrosa		Mazmorra
	Regalia		Base imperial
	Santuario		Mausoleo real
	Establecimiento/ Restaurante/ Encargado		Taller
	Hospedaje		Aparcamiento
	Tienda		Surtidor
	Armería		Zona de pesca
	Colmado		Alquiler de chocobos
	Tallaríneta		Chocoboxes

- ◇ Los puntos de recolección están repartidos por todo el mundo del juego y te recompensan con diferentes objetos, como energía elemental necesaria para crear hechizos, tesoros con un alto valor de reventa e ingredientes para cocinar. No olvides recoger todo esto en cuanto te lo encuentres para ir aumentando gradualmente la riqueza y el inventario de recursos de tu grupo.
- ◇ Cuando busques un objeto de misión, no te olvides de seleccionar la misión correspondiente en el menú principal. Así te asegurarás de que tu destino aparezca marcado con un punto intermedio claro.

Además de coleccionables, encontrarás numerosos puntos interactivos en todo el mundo del juego. Estos incluyen dispositivos críticos para la trama que deben utilizarse si quieres avanzar en la historia y personajes no jugadores (PNJ) con los que puedes mantener pequeñas conversaciones. Para interactuar con dispositivos o PNJ, pulsa .

Cuando interactúes con determinados PNJ o coleccionables, se activarán misiones secundarias. Puedes aceptar tantas como puedas. No hay límite para el número de misiones secundarias que puedes tener activas a la vez, ni ninguna obligación de completarlas de inmediato. Cuando estés listo para completar una misión, solo tienes que seleccionarla en la lista del menú correspondiente.

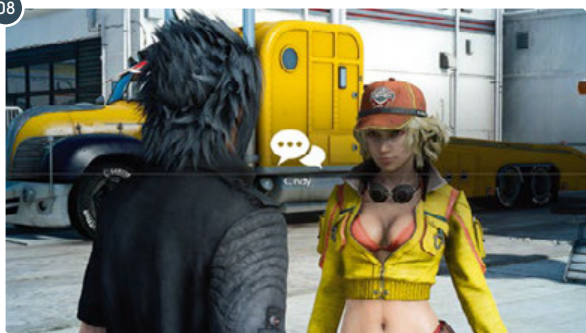
Conversaciones interactivas

A intervalos regulares durante tu aventura, te encontrarás en situaciones en las que podrás elegir una opción durante un diálogo. Estas conversaciones interactivas, conocidas también como “cara a cara” en el juego, se presentan en una pantalla en la que aparece un icono de burbuja de diálogo (08).

En las conversaciones interactivas, tendrás entre dos y cuatro opciones. Al final, los acontecimientos se reproducirán de la misma manera, selecciones la línea que selecciones. No hay rutas marcadas. Aun así, esto no significa que tus decisiones no tengan ninguna consecuencia: algunas respuestas concretas tienen diferentes recompensas. En la mayoría de los casos, puedes ganar EXP o PH, que son dos “monedas” utilizadas para mejorar parámetros o habilidades respectivamente (consulta la página 26 para obtener más información).

En nuestra guía, incluimos todos los ejemplos de “cara a cara” que tienen consecuencias prácticas (no todos las tienen), y en cada caso detallamos cuáles son las posibles recompensas. Como norma general, te recomendamos que des prioridad a las respuestas que dan recompensas en forma de PH, un recurso más difícil de obtener que la EXP.

08



Saltar eventos

Aunque la mayoría de jugadores quiere ver el último avance en la historia, hay momentos (sobre todo después de no superar una complicada batalla final o al volver a jugar al juego) en los que puede que no te apetezca ver otra vez una secuencia. Para saltar eventos, pulsa **OPTIONS** /  y luego **△/Y**. En ocasiones, esta opción no está disponible en interludios más breves.

Equipo y guiles

Cada objeto que recojas o consigas como recompensa se transferirá automáticamente a tu inventario. Encontrarás la lista completa de todos los objetos en el capítulo Inventario de esta guía (consulta la página 200), además de toda la información relevante y condiciones de disponibilidad.

- ◇ Las armas, los hechizos y los accesorios son objetos pensados para la batalla que puedes equipar desde el menú Equipo.
- ◇ Los hechizos se tienen que sintetizar o crear en el menú Magia. Necesitan energía elemental, que puedes absorber de los puntos de recolección que suele haber sobre todo alrededor de los santuarios, o al derrotar a enemigos con armas que tengan propiedades de absorción de energía, como la espada por defecto de Noctis.
- ◇ Puedes conseguir tesoros de los enemigos derrotados o recogerlos como coleccionables. La mayoría son simplemente para vender a los comerciantes (y ofrecen una fuente de ingresos continuada) o bien sirven como catalizadores capaces de sintetizar hechizos durante el proceso de síntesis (consulta la página 20). Otros son necesarios para completar misiones secundarias.
- ◇ Ignis utiliza ingredientes para cocinar platos con efectos temporales de mejora cuando acampas en santuarios.
- ◇ Los artículos de ocio son objetos vinculados a los minijuegos.
- ◇ Los recambios se utilizan para personalizar o mejorar el Regalia.
- ◇ Los objetos clave son objetos únicos relacionados con misiones.
- ◇ Los guiles son la moneda principal en el universo de Final Fantasy. Necesitarás guiles para realizar cualquier compra. Puedes obtener guiles completando misiones y vendiendo objetos que ya no necesites, en especial tesoros.

Tiendas

En el juego hay diferentes tipos de tiendas y cada una de ellas ofrece una variedad exclusiva de bienes o servicios. Ten en cuenta que el equipo vendido es diferente en cada tienda.

Resumen de las tiendas

ICONO	TIPO DE TIENDA	DESCRIPCIÓN
	Restaurante/ Establecimiento/ Encargado	Ofrecen información (que actualiza tu mapa con puntos de interés de la zona circundante) y venden comidas (que ofrecen mejoras temporales de los parámetros); también actúan como proveedores de misiones secundarias de batalla.
	Hospedaje	Alquila habitaciones o caravanas para recuperar toda la VIT y calcular toda la EXP que has conseguido.
	Tienda	Vende objetos variados, incluidos consumibles tales como pociones, ingredientes para cocinar y recambios.
	Armería	Vende equipo para el combate, como armas y accesorios.
	Taller	Ofrece servicios de mantenimiento y personalización para tu vehículo.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate
- Progresión de personajes

COMBATE

Iniciativa en combate y sigilo



Indicador de amenaza: cuando te sitúas al alcance de los enemigos, en la parte superior de la pantalla aparece un indicador de amenaza de color rojo. Esto indica que el enemigo en cuestión está a punto de detectarte y, por tanto, atacarte. Algunos monstruos reaccionan más rápidamente que otros pero, en términos generales, podríamos decir que los enemigos del principio del juego son relativamente lentos (lo que te da mucho margen para tomar la iniciativa), mientras que los oponentes que aparecen ya avanzada la partida serán rápidos en lanzar un asalto. Mientras los posibles atacantes no te hayan visto, en la mayoría de los casos porque estén mirando hacia otra dirección, puedes moverte con sigilo y elegir el mejor momento para golpear.



Lux Mortis: en algunas misiones, si te acercas a un enemigo sin que te vea antes del inicio formal de las hostilidades, puedes acabar con él al instante con Lux Mortis. Pulsa **△/▽** cuando el aviso del botón correspondiente aparezca en la pantalla para teletransportarte hasta el objetivo y matarlo de un solo golpe, independientemente de su VIT o resistencias. Si aún sigues de incógnito después de ejecutar Lux Mortis, puedes repetir la maniobra.



Lux Impetus: en los casos en los que un Lux Mortis no sea una posibilidad (por ejemplo, cuando tus contrincantes miran en tu dirección), un Lux Impetus tradicional es una manera perfecta de iniciar el asalto. Esta orden te permite teletransportarte directamente hasta un objetivo, causándole daños significativos. Lo malo es que puede dejarte aislado de los miembros de tu grupo durante unos segundos y, por tanto, sujeto a la atención en exclusiva de todos los enemigos que tengas cerca. Es una estrategia de riesgo alto/recompensa alta, que a menudo puede que valga la pena.

Movimientos defensivos



Voltereta: una manera muy eficaz de esquivar los ataques enemigos es alejarte de ellos con una voltereta, que puedes hacer pulsando **○/×**. Este movimiento no solo es útil para esquivar ataques, sino también para recolocar rápidamente a Noctis en una posición de mayor ventaja, por ejemplo, detrás de un contrincante. Si no estás seguro del momento o del alcance de un ataque enemigo inmediato, normalmente la manera más segura de no recibir daños es realizar volteretas preventivas.



Guardia/Reflejos: la orden de guardia es el segundo movimiento defensivo por excelencia. Solo tienes que mantener pulsado **○/×** para que Noctis esquivе automáticamente los ataques enemigos. Con esta orden es más fácil mantener ileso a Noctis cuando veas que un contrincante se está preparando para atacarte. Sin embargo, esta orden tiene dos limitaciones: en primer lugar, el uso de reflejos cuesta PM, por lo que tendrás que vigilar con cuidado el medidor para no quedar vulnerable en un momento crítico. En segundo lugar, los reflejos no funcionan contra algunos de los golpes de los enemigos más potentes. Para estos ataques, tendrás que hacer una voltereta o un bloqueo con éxito.



Bloqueo: algunos ataques enemigos concretos activan un aviso de botón en pantalla que te invita a protegerte con **○/×**. A simple vista, funciona igual que la orden de guardia. Sin embargo, aparecerá un segundo aviso poco después, que te indica que utilices el bloqueo con **○/△**. Si pulsas el botón a tiempo, parará el ataque; si no, el ataque te golpeará aunque estés pulsando el botón de guardia. Para completar la maniobra con éxito, debes reaccionar con rapidez. Cada vez que aparezca el aviso, mantén pulsado el botón de guardia y prepárate para pulsar **○/△** al instante. Casi todas las batallas más difíciles de *Final Fantasy XV* pondrán a prueba tu pericia para utilizar esta habilidad, y es primordial tener la capacidad de dominarla.

Inicio rápido
Manual básico
Guía
Misiones secundarias
Inventario
Bestiario
Estrategia y análisis
Extras
Índice
Estructura del juego
Controles
Visualización en pantalla
Exploración
Combate
Progresión de personajes



Contraataque: a veces, un bloqueo correcto viene seguido de una oportunidad de contraataque. En términos prácticos, tienes que pulsar **○/△** otra vez, momentos después del bloqueo inicial. Como la propia orden de bloqueo, el margen de tiempo de este movimiento de contraataque es sumamente pequeño y necesitarás práctica para dominarlo. Una manera sencilla de acertar más con tus golpes en los compases iniciales de la aventura es pulsar repetidamente el botón después de conseguir un bloqueo. Aunque es una solución menos elegante, debería garantizarte un contraataque.



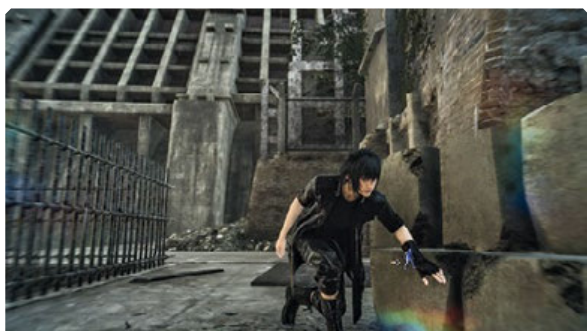
Aturdimiento: si consigues bloquear un ataque enemigo entrante con la orden de guardia mientras blandes un arma de tipo escudo, es posible que el objetivo en cuestión se tambalee durante un tiempo. Cuando te enfrentes a criaturas especialmente grandes, puede que el efecto aturridor solo se produzca si consigues una "defensa perfecta"; es decir, deberás iniciar la orden de guardia durante los últimos fotogramas de la animación, antes de que el ataque del enemigo impacte.



Control de multitudes: una buena defensa no depende únicamente de las órdenes de bloquear o usar reflejos, sino también de tu habilidad para tener bajo control a todos los oponentes. A menudo te enfrentarás a grandes grupos de enemigos en los que los ataques pueden llegar desde cualquier ángulo. Utiliza bien **△** para vigilar a los contrincantes más cercanos y presta especial atención a los objetivos más rápidos y ágiles. Cuando te enfrentes a cuatro o más atacantes a la vez, suele funcionar colocarte en la periferia del grupo, evitando situaciones en las que te puedan rodear rápidamente. Tampoco está de más centrarse en eliminar a los enemigos de uno en uno y atacar sin dudar a los agresores que ya hayan debilitado tus aliados siempre que sea posible. Esto te permite reducir de forma mucho más eficiente la capacidad de causar daño de las hordas enemigas.



Lux: Lux (**△/▽**) se puede utilizar como movimiento defensivo para escapar rápidamente de un ataque entrante. Si tocas brevemente el botón, Noctis se teletransportará hacia adelante y se mantendrá inmune durante el proceso de Lux. Por otro lado, si mantienes pulsado el botón cuando tienes fijado un objetivo, Noctis realizará un Lux Itineris contra él. Si utilizas Lux Itineris en un marcador de color azul del entorno circundante, los PM de Noctis se restablecerán al instante.



Cubrirse: ponerse a cubierto es un movimiento contextual que tiene algunos usos interesantes. Para ponerte a cubierto, mantén pulsado **△/▽** cuando aparezca el aviso emergente cerca de una parte del entorno apta. Si te pones a cubierto, tendrás una regeneración más rápida de VIT y PM.



Escapar: en situaciones de emergencia o cuando el tiempo sea clave, puedes escapar de una pelea con solo esprintar para alejarte de la zona de combate, que se representa mediante un perímetro rojo brillante en el minimapa. En cuanto salgas del perímetro, el combate termina, y todos los miembros incapacitados del grupo se levantarán automáticamente. A continuación, podrás curarte y reformular la estrategia antes de volver a intentarlo, o buscar una ruta alternativa para llegar a tu destino. También es lógico utilizar esta opción para evitar encuentros con enemigos más débiles que no te ofrecerán ninguna recompensa valiosa.

Movimientos de ataque

Puedes utilizar muchas destrezas para derrotar a los enemigos. Para dominar realmente el combate, no solo tendrás que alcanzar un buen nivel en todas las destrezas, sino también tener un poco de intuición para determinar qué movimiento es el mejor para cada momento.



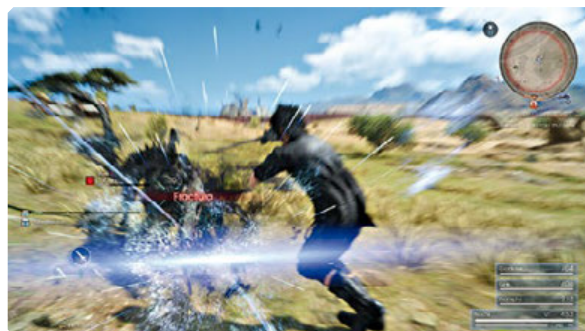
Ataques únicos: se realizan pulsando **○/△**. Cada vez que pulsas el botón realizas un ataque único, aunque estos se pueden repetir en una sucesión rápida para conseguir combos.



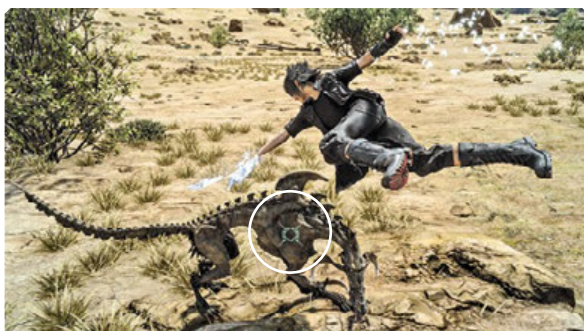
Remate: si en algún momento te paras en mitad de un combo, incluso tras un solo ataque, hay un pequeño periodo de tiempo durante el que podrás ejecutar un remate (un potente ataque que puede tener propiedades especiales). Solo tienes que soltar **○/△** para luego volver a pulsarlo durante el intervalo de tiempo que tengas para ejecutar el remate. Con la mayoría de las armas hay una pista visual muy clara que te indicará la posibilidad de ejecutar un remate: Noctis dará un paso atrás. En el caso de las espadas, tienes que pulsar el botón cuando Noctis extienda el brazo derecho hacia fuera, justo cuando la espada comience a desaparecer.



Combos automáticos: mantén pulsado **○/△** para realizar combos fluidos. Esto crea una serie de ataques automáticos dirigidos contra el objetivo seleccionado que acaba con un potente golpe. Ten en cuenta que puedes realizar ataques direccionales tras el primer golpe de un combo si inclinas **△** mientras pulsas o mantienes pulsado el botón de ataque. Cada categoría de arma puede ejecutar ataques direccionales diferentes. Por ejemplo, los mandobles pueden desatar un devastador golpe cargado si mantienes pulsado (y luego sueltas) el botón de ataque mientras inclinas el stick/joystick en la dirección opuesta al objetivo.



Fractura: ciertos ataques tienen la capacidad de provocar "fracturas" al enemigo. Este sistema se basa en el hecho de que los enemigos tienen partes del cuerpo diferenciadas (a las que también nos referimos como "apéndices"). Si te fijas en el aspecto de la retícula, podrás distinguir los diferentes objetivos corporales del enemigo; alterna entre las partes del cuerpo del rival con **△** mientras lo mantienes fijado. Provocar una fractura en una parte del cuerpo puede tener muchos efectos diferentes (por lo general, positivos), aunque el resultado concreto dependerá del enemigo en cuestión. Encontrarás un completo análisis de este complejo sistema en la página 284.



Fijar: mantén pulsado **△/□** para fijar cualquier objetivo resaltado. Cuando se active la fijación del objetivo, podrás desplazarte entre los adversarios que tengas a tiro con **△**. La fijación te permite centrar todos tus esfuerzos en un enemigo a la vez, lo que anula la necesidad de ajustar constantemente la dirección y simplifica el proceso de reducir el número de enemigos siempre que luches contra grupos.



Cambio de arma: puedes cambiar de arma siempre que quieras y en tiempo real durante un combate pulsando **○** en la dirección correspondiente. Se trata de una función básica, dado que te permite explotar los puntos débiles del enemigo, ya que muchos contrincantes son vulnerables a determinados tipos de armas. Cuando luchas contra grupos, puede que haya dos especies susceptibles a diferentes tipos de armas; por esta razón, la posibilidad de cambiar de un arma a otra al instante es clave.



Golpes críticos: los golpes críticos aparecen al azar conforme vas realizando ataques o combos estándar. Por cada golpe que asestas, hay una pequeña posibilidad de que se convierta automáticamente en una versión crítica que inflige muchísimo más daño. Algunos aumentos pueden incrementar la probabilidad de golpes críticos.



Lux Impetus: para ejecutar este Lux, fija un objetivo y mantén pulsado . Con esta orden, Noctis se teletransporta hasta el objetivo y le asesta un potente golpe, con coste de PM. Los daños infligidos con Lux Impetus se calculan en función de la distancia recorrida; por ello, los ataques de gran alcance son los más efectivos. También puedes proyectarte hasta ciertas posiciones elevadas (es decir, cualquier posición aventajada resaltada por un marcador de color azul) siempre que estén disponibles. Esto te permite alejarte temporalmente de los contrincantes y disfrutar de un breve descanso (así como recuperar todos los PM) antes de volver a asestarles un Lux Impetus cuando llegue el momento adecuado. Si mantienes pulsado el botón Lux, podrás asestar múltiples golpes en una sucesión rápida. Pero ten cuidado: esto hará bajar rápidamente tus PM.



Combos aéreos: los combos que realices con Noctis en el aire le permitirán mantener su posición hasta que acabe la secuencia de ataque, algo que suele ser clave contra objetivos voladores o partes del cuerpo concretas de contrincantes gigantescos. La forma más práctica de iniciarlos suele ser fijar el objetivo y, a continuación, ejecutar un Lux Impetus. Cuando Noctis haya desbloqueado determinadas habilidades en su árbol de Habilidades, podrás ampliar los combos aéreos inclinando en cualquier dirección.



Ardides: se trata de ataques contextuales especiales que Noctis realiza automáticamente cuando se sitúa detrás de un enemigo. Aunque la secuencia animada los hace más lentos que los ataques normales, infligen mucho más daño. Cuando te enfrentes a criaturas grandes y lentas, utilizar volteretas para mantenerte detrás de ellas puede ser una estrategia muy eficaz, pues te dejan fuera del alcance de sus ataques primarios y en una posición desde la que puedes someterlos a una lluvia constante de ataques normales y ardides.



Sinergia de ataques: se trata de movimientos contextuales especiales que Noctis utiliza cuando está cerca de otro miembro del grupo y ambos inician un ataque. Si ambos personajes están justo detrás de un monstruo pueden, por ejemplo, utilizar un ardides conjunto (dos ardides combinados en una única acción). Todos estos movimientos son más potentes que los golpes estándar gracias a los multiplicadores de daños adicionales que aparecen en pantalla durante el ataque.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate
- Progresión de personajes

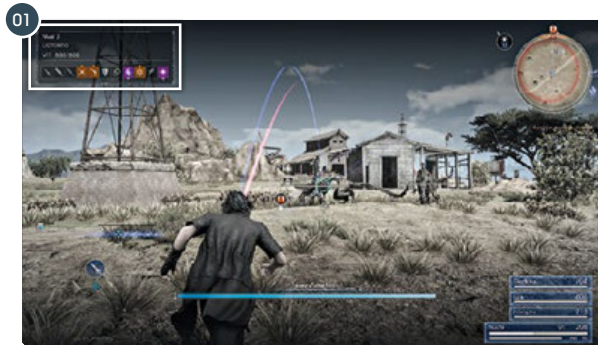
Libra

Tanto Noctis como Ignis tienen acceso a habilidades relacionadas con Libra. Estas habilidades te permiten estudiar a los enemigos y detectar sus puntos débiles (01).

Por defecto, la información Libra de cada contrincante está sellada. Para romper esta resistencia, tienes que fijar el objetivo mientras estás en el modo táctico. Dada la importancia del sistema, te recomendamos fervientemente que actives el modo táctico nada más empezar el juego (menú de Pausa → Preferencias → Sistema de batalla).

El proceso de escaneo de Libra no es inmediato. Cuando empieces a fijar un objetivo en el modo táctico, verás un medidor circular alrededor del enemigo que se va llenando poco a poco. La información Libra solo aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla cuando dicho medidor esté lleno. La disponibilidad de la información Libra se representa con un icono (🔍) que aparece junto al nombre del enemigo.

Ignis también puede revelar información del enemigo. Para ello, primero tienes que adquirir la habilidad "Análisis" de Ignis en el árbol Grupo de Habilidades. Siempre que logre utilizar con éxito su habilidad en la batalla (que se indica en una pequeña ventana que aparece brevemente encima de la visualización de VIT de tu grupo), podrás mostrar los detalles de Libra del objetivo correspondiente sin tener que recurrir al proceso habitual de escaneo. La habilidad es para un único objetivo: tienes que utilizarla con cada uno de los enemigos a los que te enfrentas.



Aunque no se trata de un movimiento de ataque propiamente dicho, la capacidad de descubrir los puntos fuertes y los puntos débiles del enemigo es clave para la estrategia de combate. Cuando hayas identificado a qué elemento o tipo de arma es más susceptible una criatura, podrás equipar armas imbuidas con el elemento en cuestión, o sintetizar un hechizo que ataque el propio punto débil, o cambiar a accesorios que ofrezcan mayor resistencia contra el elemento fuerte de la criatura.

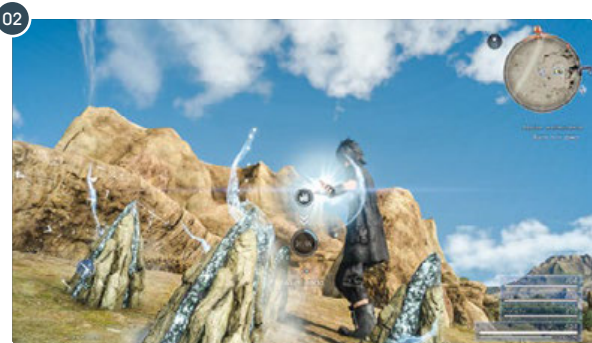


Hechizos

A diferencia de las entregas anteriores de la saga, en *Final Fantasy XV* los hechizos se consideran objetos.

Para acceder a un hechizo, primero tienes que recoger energía elemental en los puntos de recolección, que se encuentran con más frecuencia alrededor de los santuarios: 🔥, ❄️ y ⚡. Mantén pulsado (X/A) cuando estés cerca de uno de estos nodos de recursos para absorber la energía (02). También necesitarás un vial; el recipiente físico en el que se almacenará el hechizo.

A continuación, puedes sintetizar cualquier hechizo creado a partir del elemento en cuestión a través de la entrada Magia del menú principal. Cuantas más unidades de energía útiles, más potente será el hechizo; por lo que un Piro de 30 unidades será mucho más fuerte que un Piro de 10 unidades. También puedes mezclar diferentes elementos para crear potentes combinaciones. Solo puedes sintetizar tantos hechizos como viales tengas. Cuando lanzas un hechizo, solo se gastan los componentes. El vial permanece siempre en tu inventario.



Además, puedes crear hechizos sintetizados únicos combinando un catalizador con energía elemental durante el proceso de síntesis, cada catalizador ofrece un efecto añadido único. Por ejemplo, si combinas 10 unidades de energía de Fuego con una poción se creará un hechizo de Piro que causará daños a los enemigos y te curará al mismo tiempo.

Encontrarás una presentación completa de este variado y complejo sistema en nuestro capítulo Estrategia y análisis (consulta la página 274). Sin embargo, por ahora lo único que necesitas saber es que hay tres "niveles" de hechizos, tal y como se describe en la siguiente tabla. Cuanto más alto sea el nivel de un hechizo, más potentes serán sus efectos (tanto en términos de daño como de radio de efecto).

Niveles de hechizo

NIVEL	ELEMENTO	PODER NECESARIO	NOMBRE DEL HECHIZO
1	🔥 Fuego	De 1 a 99	Piro
	❄️ Frío	De 1 a 99	Hielo
	⚡ Rayo	De 1 a 99	Electro
2 ("+")	🔥 Fuego	De 100 a 199	Piro +
	❄️ Frío	De 100 a 199	Hielo +
	⚡ Rayo	De 100 a 199	Electro +
3 ("++")	🔥 Fuego	Más de 200	Piro ++
	❄️ Frío	Más de 200	Hielo ++
	⚡ Rayo	Más de 200	Electro ++

Cuando tienes un hechizo en el inventario, debes equiparlo a través del menú Equipo, ya sea como arma secundaria para tus aliados o como arsenal de batalla (disponible como acceso directo de  durante el combate) para Noctis. Mantén pulsado el botón de ataque y apunta con : suelta el botón para lanzar el hechizo. A continuación, el hechizo se reactivará durante un breve periodo de tiempo antes de que puedas volver a lanzarlo. Si te quedas sin cargas, el icono desaparecerá.

Los hechizos son muy potentes en *FFXV* y deben considerarse como un movimiento especial que utilizas cuando es estratégicamente adecuado, no de forma automatizada. El simple hecho de que cuesten de preparar es prueba suficiente de ello, pero su poder no hace más que reforzar este consejo.

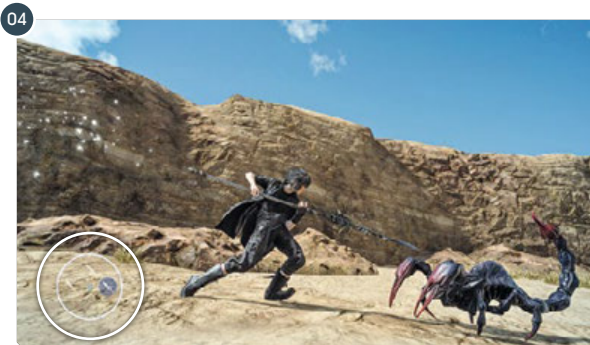
Un uso interesante de los hechizos es utilizarlos para iniciar un combate contra enemigos fuertes que son vulnerables a un elemento, o para lanzar ataques sorpresa contra grandes grupos de criaturas situadas en los alrededores (03). Cuando fracasas en una batalla complicada, considera esta estrategia antes de volver a intentarlo; puede que facilite los intercambios iniciales de tal manera que incline la balanza a tu favor.

Habilidades especiales

Coro espectral

En los inicios de la aventura (después de conseguir las Janos durante el capítulo 03), Noctis obtendrá una habilidad especial llamada Coro espectral. Su disponibilidad se representa con un medidor circular que rodea la ventana del arsenal de batalla en la esquina inferior izquierda de la pantalla (04). El indicador se llena gradualmente a medida que asestas golpes y te defiendes con éxito.

Cuando el medidor esté lleno, podrás lanzar la habilidad Coro espectral de Noctis pulsando  + ,  +  a la vez. Esto coloca a Noctis en un estado aumentado donde sus parámetros están mejorados (05). Considéralo como un equivalente de los Summum de las entregas anteriores de Final Fantasy. Cuando este modo está activo, el medidor se vacía rápidamente. Cuando está vacío por completo, Noctis vuelve a ser él mismo y las ventajas del Coro espectral acaban al instante.



- Inicio rápido
- Manual básico**
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate**
- Progresión de personajes



Destrezas

Los aliados de Noctis pueden emplear habilidades especiales conocidas como "destrezas". Estas se activan manteniendo pulsado **(L1/LB)** y pulsando **(X)**. Cada uno de tus aliados se "asigna" a una dirección en el **(D-pad)**: Ignis a **(Derecha)**, Prompto a **(Arriba)**, Gladiolus a **(Izquierda)** y los invitados especiales a **(Abajo)**.

Las destrezas se desbloquean en el menú Habilidades a cambio de PH (un sistema del que hablaremos con más detalle en este capítulo: consulta la página 26). Básicamente, las hazañas que realizas en el juego normalmente te otorgan PH que puedes emplear como quieras en la pantalla Habilidades. La primera destreza de cada personaje viene desbloqueada por defecto. Las destrezas más avanzadas te esperan en sus ramas específicas de Habilidades, y será necesario invertir grandes cantidades de PH.

Por lo general, las destrezas son habilidades muy potentes con propiedades únicas: algunas impactan a todos los enemigos en un radio determinado (conocidos como ataques de "área de efecto", o AdE), otras tienen propiedades "elementales", etc.

Las destrezas solo pueden utilizarse cuando la barra de artes de la izquierda de la pantalla está lo suficientemente llena (**06**). Las primeras destrezas consumen un único elemento del medidor, pero las más avanzadas pueden requerir una barra de tres segmentos completa. El medidor se llena gradualmente durante las batallas; la velocidad se acelera ligeramente cuando completas ataques y bloqueos con éxito.

En la mayoría de batallas, no es habitual que puedas utilizar destrezas porque el medidor se llena a un ritmo bastante lento. Esto significa que tienes que utilizar bien estos ataques cuando estén disponibles. Por ejemplo, el Ciclón de Gladiolus, una destreza con un daño de área de efecto, es perfecto contra grupos de enemigos dado que afecta a todos los adversarios dentro de una zona relativamente grande (**07**). La Perforación de Prompto, en cambio, es útil con enemigos individuales más resistentes, pues reduce su defensa y aumenta los daños causados por todo el grupo. Encontrarás una explicación completa de este sistema en la página 288.

Objetos de batalla

Pulsa **(R2/RT)** en cualquier momento durante la batalla para detener el tiempo y mostrar el menú Objetos, donde puedes utilizar los consumibles presentes en tu inventario (**08**). Esto te permitirá, entre otras cosas, curar a tus personajes con varias pociones, curar los estados alterados, tales como Veneno, o resucitar a los aliados caídos en la batalla.

06



07



08



Desarrollo del combate

El combate de *Final Fantasy XV* es intuitivo y directo. Tienes acceso a dos funciones principales, que podrían describirse incluso como “posiciones”: ataque y defensa. Cada una de ellas está asociada con un botón del mando: ataques con **○/B** y defiendes con **□/X**.

Puede que te parezca sencillo, pero el sistema es más profundo de lo que aparenta, dado que depende en gran parte de tu habilidad para adaptarte al ritmo de cada ataque enemigo. Siempre que veas a un enemigo a punto de atacar (por ejemplo, cuando reconozcas una animación que identifiques como un ataque especial), tienes que estar preparado para usar la guardia con **□/X**. Aun así, también tienes que dedicarle todo el tiempo posible a la ofensiva para que la batalla llegue a su final, lo que dificultará tu capacidad de defenderte con precisión. Esto recuerda a un baile entre tus enemigos y tú: un baile en el que tú llevas la cuenta del (con frecuencia) irregular ritmo cambiando de posición en función de los movimientos de tus contrincantes. Tu capacidad de reacción y de adaptación al ritmo de los ataques enemigos determinará tu éxito o tu fracaso.

Conforme vayas avanzando, se irán activando nuevos sistemas que te ayudarán a enriquecer este sistema básico a la par que absorbente. Con el tiempo, y en especial si tu objetivo es completar las actividades opcionales más difíciles, tendrás que controlar todos los movimientos disponibles a la vez. Tu objetivo es adaptarte constantemente a la situación y tomar decisiones tales como:

- ◇ Atacar a los enemigos con los tipos de armas a los que son vulnerables.
- ◇ Bloquear sus ataques en el momento preciso.
- ◇ Sacar el máximo rendimiento a los Lux Impetus, incluidos los momentos en los que hay posiciones de Lux Itineris disponibles en el campo de batalla.

Modo táctico y dificultad

En *Final Fantasy XV* el sistema de combate está más orientado a la acción que en sus antecesores. El ritmo durante las batallas suele ser rápido e implacable, lo que te obliga a gestionar y observar múltiples factores a la vez y en tiempo real: ataque, defensa, posición de Noctis, comportamiento de los aliados, movimientos de los enemigos, orientación de la cámara, etc.

Si tienes problemas para ocuparte de todo y el ritmo del combate es demasiado intenso para tu gusto, puedes entrar en el menú de Pausa para activar el modo táctico: selecciona Preferencias y cambia la sección Combate de dinámico a táctico.

El modo táctico afecta al transcurso del tiempo en las batallas. El principio es simple: cuando emites órdenes con el mando (inclinando **L** o pulsando botones), el tiempo transcurre con normalidad; cuando no lanzas órdenes directas, el tiempo se detiene.

Si alguna vez estás abrumado o no estás seguro de cuál debería ser tu siguiente paso, el modo táctico es justo lo que necesitas. Aunque la acción queda congelada, puedes observar a tus rivales y cambiar de objetivo con **R**. Gracias a esto, podrás hacerte una mejor idea de lo que está pasando, dónde están posicionados tus aliados y tus enemigos, quién está a punto de atacar y, por ende, cuál es el mejor procedimiento a seguir. Si detectas un grupo de monstruos cerca, por ejemplo, el modo táctico hace que sea mucho más fácil lanzar un hechizo o una destreza de área de efecto para acabar con todos ellos antes de que se dispersen. En situaciones de gran presión, elimina el peligro de estudiar los alrededores para localizar y atacar al asistente de un indicador de Lux Itineris o identificar a un fusilero que dispara contra tu equipo con impunidad desde un punto de mira elevado y lanzar Lux Impetus contra su posición antes de que sus ataques pasen factura.

- ◇ Hacer un seguimiento de todos los enemigos, incluidos los que tienes detrás.
- ◇ Recolocar constantemente a Noctis para limitar tu exposición a los ataques desde puntos ciegos, aumentar tus probabilidades de completar movimientos especiales tales como arduos, y aprovechar las oportunidades para ponerte a cubierto.
- ◇ Cambiar de arma al momento, según sea necesario para optimizar los daños.
- ◇ Utilizar destrezas, hechizos o el Coro espectral cuando identifiques oportunidades estratégicas.
- ◇ Utilizar objetos de batalla para mantener la salud del grupo siempre que sea necesario.

Es de vital importancia que adaptes tu estrategia y tus acciones a los enemigos a los que te enfrentas (reaccionar correctamente a sus patrones de ataque y explotar sus puntos débiles) al mismo tiempo que sacas el máximo partido a más acciones contextuales, tales como la activación de ataques potentes. Todo ello requiere una evaluación constante y al momento de la situación actual.

En resumidas cuentas: al principio el sistema *parece* sencillo; pero el proceso de evaluar los PM, las destrezas, los hechizos y los objetos disponibles, al tiempo que mantienes un control de los enemigos activos, y planificar y ejecutar tus acciones, **todo a la vez**, no tiene nada de simple.

En cada batalla solo puedes permanecer en el modo táctico durante un periodo de tiempo limitado, que se representa mediante un contador en la parte inferior de la pantalla. Este medidor se irá vaciando con el tiempo. Si llega a cero, acabará el modo táctico y volverás al modo dinámico automáticamente. El contador se restablecerá por completo al inicio de cada combate. Aquí tienes una lista de las principales ventajas que otorga el modo táctico:

- ◇ El modo táctico permite que Noctis acceda a la información del enemigo utilizando las habilidades de Libra (**R**/**RB**), por lo que es una herramienta esencial para revelar sus puntos fuertes y débiles.
- ◇ En el modo táctico puedes ver líneas de color que enlazan a cada combatiente con su objetivo actual: el azul representa a los aliados, el rojo a los enemigos. Puedes utilizar esta información para identificar a los enemigos que estén apuntando a otros miembros del grupo y luego atacarlos por detrás cuando estén distraídos.
- ◇ Durante el modo táctico, fijas los objetivos automáticamente.
- ◇ Si inicias un ataque a un objetivo lejano mientras estás en el modo táctico, Noctis correrá más rápido de lo normal.

La clave para lograr el éxito en la batalla suele depender de tu capacidad para evaluar las situaciones con precisión y para utilizar la estrategia más adecuada. El objetivo del modo táctico es que este proceso sea menos frenético; te da tiempo para observar y planear por adelantado. Si el modo táctico no es suficiente y sigues teniendo problemas con los combates en general, ten en cuenta que también puedes bajar la dificultad del juego. Para ello, abre el menú de Pausa, selecciona la opción Dificultad y cámbiala a Fácil. Esto te dará una ventaja porque reduces los parámetros de los enemigos y multiplicas por diez el contador táctico; un ajuste de accesibilidad bien recibido por los jugadores con menos experiencia.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate
- Progresión de personajes

VIT, estado Agonía y muerte

Cada uno de los cuatro miembros de tu grupo tiene un valor de **VIT máxima**; es decir, la cantidad de VIT que tienen cuando su salud está al máximo. Como norma general, el daño no afecta a la VIT máxima: siempre que un personaje recibe daño, solo se reduce su **VIT actual** (su valor teórico de VIT máxima no varía). Tan solo tienes que curar a un personaje herido (por ejemplo, con una poción consumible) o dejar que se recupere gradualmente con el tiempo y su VIT actual volverá al límite de VIT máxima.

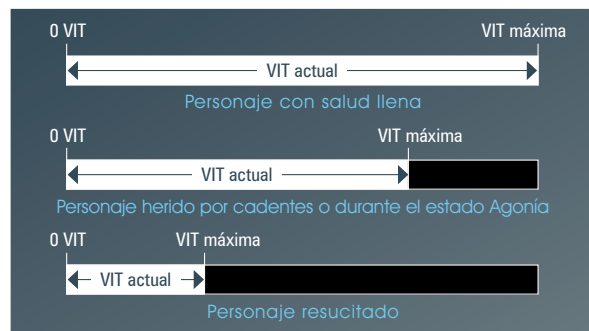
Hay dos situaciones en las que la VIT máxima de un personaje se puede reducir:

- ◇ Si tu medidor de VIT actual se vacía completamente a causa de un ataque enemigo, tu personaje entra en un estado de **Agonía**. En este estado, las habilidades de tu personaje quedan anuladas: no puedes realizar ninguna acción que no sea moverte lentamente (aunque puedes moverte un poco más rápido con **○/●**) y mostrar el menú Objetos para curar con un objeto. Sobre todo, en el estado de Agonía tu barra de VIT máxima se vacía de manera gradual y se puede reducir aún más con cualquier daño que te inflijan tus contrincantes. Para recuperarte del estado de Agonía, tienes que utilizar un objeto de recuperación, recibir ayuda de otro miembro del equipo o mantenerte ileso el tiempo suficiente como para que tu personaje se recupere automáticamente.
- ◇ Un tipo concreto de enemigos, los **cadentes**, causa daño que reduce tanto tu VIT actual como tu VIT máxima a la vez, lo que los hace especialmente peligrosos. Los cadentes suelen vagar por la noche en entornos oscuros, tales como tumbas y túneles.

Cuando tu VIT máxima se reduzca, tu VIT actual solo podrá restaurarse dentro del límite de la VIT máxima reducida. Es decir, tu VIT máxima se reduce, lo que te pone en una situación complicada para encuentros futuros (**09**). Para eliminar esta penalización y recuperar tu VIT máxima normal, tendrás que descansar en un campamento o un hospedaje, o utilizar objetos consumibles que son caros y relativamente escasos.



Si la barra de VIT máxima llega a 0, el personaje en cuestión muere. Si esto le ocurre a Noctis, solo tendrás unos segundos para utilizar rápidamente un objeto de recuperación, como una Cola de fénix; de lo contrario, acabarás en la pantalla de Fin de la partida. Los aliados caídos también se pueden resucitar con objetos como las Colas de fénix. Ten en cuenta que el nivel de VIT máxima de un personaje resucitado es muy bajo.



PM

Esta función solo está disponible para Noctis. Los PM (que significa Puntos místicos) corresponden a su cantidad de energía mágica. Cada vez que utilizas habilidades de combate técnicas (tales como reflejos o Lux Impetus), el coste del movimiento se resta del medidor de PM de Noctis. El medidor se rellena de cuatro maneras diferentes:

- ◇ Los PM se recuperan lentamente con el paso del tiempo; un proceso que puedes agilizar poniéndote a cubierto detrás de un objeto grande.
- ◇ Si utilizas Lux Itineris en un marcador de color azul del entorno circundante, los PM de Noctis se restablecerán por completo al instante.
- ◇ Todos los ataques que aciertos otorgan un aumento al ritmo del medidor, lo que recompensa las estrategias agresivas.
- ◇ Y, por último, pero no por ello menos importante, algunos objetos consumibles (como los Éteres) te permiten rellenar al instante el medidor hasta cierto punto, según su eficacia.

Cuando el medidor de PM está vacío, Noctis entra en el estado **exánime**; un estado en el que todos los movimientos basados en PM quedan desactivados temporalmente. Durante el estado exánime, Noctis se desmayará durante un tiempo si intentas realizar movimientos basados en PM. La recuperación de PM también se detendrá unos cuantos segundos, así que lo más recomendable es evitar este estado en todo momento. Controla atentamente el medidor de PM y procura no encadenar varias destrezas costosas en una sucesión rápida (especialmente Lux, que tienden a tener un coste significativo de PM). Ese ataque o acción adicional no suele valer la pena teniendo en cuenta las medidas punitivas de exánime.

Parámetros

Los parámetros son atributos que afectan en gran medida a la eficiencia del combate de tu personaje. Puedes verlos en el Menú principal y, con más detalle, en la sección Equipo (**10**).

Puedes aumentar los parámetros con equipo y comidas de restaurantes o mientras estés acampado.

- ◇ El equipo puede ser relativamente difícil de conseguir o caro de comprar, pero las bonificaciones que obtienes gracias a él permanecen activas mientras lo tengas equipado.
- ◇ Las mejoras causadas por las comidas son fáciles de activar. Las bonificaciones que aportan son temporales, pero acampar en un santuario es gratis y solo gastas ingredientes que puedes cosechar con poco esfuerzo.

Las mejoras de los parámetros son factores clave a tener en cuenta cuando te preparas para la batalla. Por ejemplo, si estás a punto de enfrentarte a un enemigo que utiliza ataques imbuidos con Fuego y equipas un accesorio que aumenta tu resistencia a dicho elemento, la diferencia será descomunal. Del mismo modo, si mejoras el parámetro Magia, mejorarás en gran medida tu rendimiento si tienes pensado derrotar a un contrincante con hechizos. En términos más generales, hacer que el grupo disfrute de una buena comida antes de enfrentarse a una dura batalla (por ejemplo, justo antes de enfrentarse a un temible objetivo de batalla) es una manera muy eficaz de aumentar tus probabilidades de éxito.



Parámetros: resumen

ICONO	PARÁMETRO	DESCRIPCIÓN
	VIT	Tu valor de VIT máxima, cuando tu medidor de VIT está lleno.
	Ataque	Parámetro base que indica la capacidad ofensiva de los ataques físicos.
	Defensa	Parámetro base que indica los daños recibidos por los ataques físicos de los enemigos.
	Fuerza	Afecta al daño que causas con ataques físicos.
	Entereza	Afecta a tu capacidad de resistencia a daños físicos.
	Espíritu	Afecta a tu capacidad de resistencia a daños por magia.
	Magia	Afecta al daño que causas con hechizos.
	Resistencia al Fuego	Índice según el cual se ajusta el daño recibido por los ataques de tipo Fuego.
	Resistencia al Frío	Índice según el cual se ajusta el daño recibido por los ataques de tipo Frío.
	Resistencia al Rayo	Índice según el cual se ajusta el daño recibido por los ataques de tipo Rayo.
	Resistencia a la Oscuridad	Índice según el cual se ajusta el daño recibido por los ataques de tipo Oscuridad.
	Resistencia a proyectiles	Índice según el cual se ajusta el daño recibido por los ataques con proyectiles.

Efectos de estado



Las mejoras de estado (también llamadas aumentos) son efectos beneficiosos para el estado que mejoran el poder defensivo y ofensivo del usuario al potenciar uno o más de sus parámetros. Las mejoras suelen obtenerse equipando determinados objetos de equipo (en especial accesorios) o ingiriendo comidas. Se representan con unos iconos de color verde o azul con forma cuadrada.

Las alteraciones del estado son efectos negativos que pueden reducir la habilidad de un combatiente para luchar, bien reduciendo uno o más de sus parámetros o infligiendo un estado debilitante. Las alteraciones se representan con iconos rojos de forma cuadrada. Cuando estás afectado por una alteración del estado, tienes que reaccionar rápido. La cura más común es utilizar un objeto consumible. También hay varios accesorios que pueden ofrecer una protección total o parcial contra ciertas alteraciones de estado.

Final Fantasy XV cuenta con un enorme número de efectos de estado, y cada uno de ellos tiene unos usos muy específicos, así que hablaremos con más detalle de este tema en el capítulo de Estrategia y análisis (consulta la página 282).

Tipos de daño y elementos



Todos los ataques del juego son de naturaleza física o mágica. El primero causa daños basados en el parámetro Fuerza (que se aplica a las armas) y el segundo se basa en el parámetro Magia (que se aplica a los hechizos).

Los ataques físicos pueden ser no elementales (neutros) o elementales; es decir, estar imbuidos con un elemento de un subconjunto de cinco variedades elementales. Los hechizos siempre son de naturaleza elemental.

Además, cada tipo de arma inflige un tipo de daño concreto.

Elementos

ICONO	SIGNIFICADO
	Fuego
	Frío
	Rayo
	Sacro
	Oscuridad

Tipos de daño

ICONO	SIGNIFICADO
	Espadas
	Mandobles
	Lanzas
	Pistolas
	Dagas
	Escudos
	Artefactos

Todos los enemigos tienen un conjunto de afinidades que determinan la cantidad de daño que soportan de los ataques. Al atacar, el color de los valores del daño que aparecen en pantalla indica la naturaleza de la afinidad del objetivo al tipo de daño que infliges: el blanco indica daño normal; el **naranja** indica daños graves (es decir, un punto débil del enemigo); el **morado** indica daños leves (es decir, una resistencia del enemigo). Cuando hayas identificado los puntos débiles de una criatura, adaptar el equipo correctamente para beneficiarte de esta información depende de ti. Por ejemplo, si una criatura es vulnerable a las espadas y al elemento Fuego, equipa una espada imbuida con Fuego (como una Ignaria) para obtener unos resultados óptimos.

Este sistema de "tipo de daño" es uno de los pilares del combate en *Final Fantasy XV*. Hablamos de las propiedades de cada uno de los objetos y partes del equipo en el capítulo Inventario. Aunque por ahora no es necesario que consultes esa parte de la guía, la tendrás que usar como referencia cuando hayas avanzado más en la aventura.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate
- Progresión de personajes

PROGRESIÓN DE PERSONAJES

Conforme vayas avanzando en la trama principal, los personajes se irán haciendo más fuertes y más resistentes en muchos aspectos. Entender y optimizar sus avances es clave para disfrutar del juego al máximo y mantenerte al nivel (o estar por delante) de la curva de dificultad.

En esta sección te presentamos los diferentes sistemas que determinan la progresión de los personajes. En el capítulo Estrategia y análisis (consulta la página 294) encontrarás un análisis mucho más detallado, pero lo normal es que esperes a tener más experiencia de primera mano con el juego para sumergirte en ese capítulo.

Experiencia

Una de las maneras de aumentar de forma permanente los parámetros del personaje es acumulando puntos de experiencia (EXP). Los EXP se consiguen derrotando a enemigos en batallas y completando misiones. Normalmente, los enemigos más difíciles y las misiones más exigentes ofrecen recompensas de EXP superiores que exterminar chuchos sarnosos y completar sencillas misiones de búsqueda. Las conversaciones interactivas también pueden ser una buena fuente de EXP (aunque mínima).

Un punto importante a tener en cuenta es que no disfrutarás de las ventajas del aumento de EXP al instante. Primero, tendrás que descansar en un hospedaje o acampar en un santuario. Solo entonces verás la EXP que hayas acumulado desde la noche de sueño anterior añadida al nivel de experiencia de cada personaje (01).

Cuando la EXP de un personaje supere determinados umbrales (cada vez que la barra se llena), este "sube de nivel". Subir de nivel ofrece muchas ventajas; la más importante es que el personaje en cuestión disfrutará de un aumento de los parámetros. El aumento de los parámetros al subir de nivel es automático: no tienes que asignar manualmente los puntos a las diferentes categorías. Normalmente, notarás las ventajas más palpables de subir de nivel al instante, sobre todo en las primeras horas de la aventura: cuando te enfrentes a monstruos conocidos, verás que causas más daño y que sus golpes te afectan menos.

Cuando analizas las misiones pendientes en el menú Misión, siempre aparece un nivel recomendado. Como norma general, lo mejor es dar prioridad a las misiones para las que igualas o superas el nivel recomendado y dejar las de dos o más puntos por encima de tu nivel actual para más adelante.

Habilidades

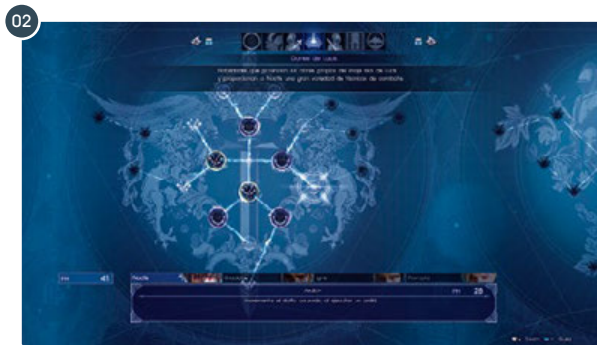
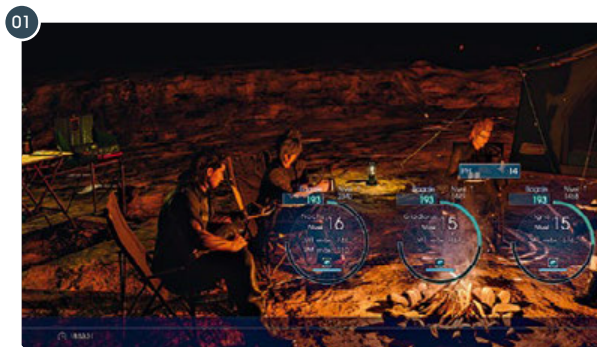
Otro sistema que contribuye significativamente a mejorar tu rendimiento en los combates está situado en el menú Habilidades, donde podrás estudiar los árboles de desarrollo de cada uno de tus personajes (02). Están ordenados por temas (Magia, Recuperación, Destrezas, etc.) y puedes alternar entre ellos con **(L1)** y **(R1)**/**(LB)** y **(RB)**. Un árbol de Habilidades está formado por una serie de nodos interconectados, cada uno conocido como "categoría". Las categorías se activan al desbloquearlas, otorgando al personaje en cuestión la bonificación o la nueva habilidad prometida al instante.

Para desbloquear una categoría, tienes que invertir el coste de PH indicado. Las primeras categorías cuestan pocos PH, pero el precio tiende a subir desorbitadamente a medida que vas avanzando por las ramas.

Básicamente, puedes conseguir PH subiendo de nivel, completando misiones, seleccionando las opciones de diálogo que ofrecen las recompensas adecuadas durante las conversaciones interactivas, derrotando a enemigos con movimientos específicos (como Lux Impetus y bloqueos) y completando objetivos de estrategia opcionales que se revelan al principio de determinadas batallas. Por ejemplo, en tus primeras trifulcas en el juego tendrás que asestar cinco golpes a tus enemigos. Si consigues este objetivo secundario, conseguirás PH como recompensa. Más tarde, se te pedirá que completes hazañas cada vez más difíciles: defenderte de ataques enemigos múltiples, realizar un determinado número de ataques conjuntos, etc.

Cuando tengas los PH necesarios, podrás adquirir las categorías de Habilidades disponibles en el orden que quieras. Las decisiones que tomes afectarán a tu rendimiento en la batalla, y pasar por alto mejoras valiosas puede ponerte en desventaja. Por ejemplo, al principio tienes la posibilidad de desbloquear la destreza Ascenso de Ignis. Esta orden esencial te permite imbuir el arma de Noctis con el elemento al que es más vulnerable tu objetivo actual. Priorizar esta importante habilidad por encima de otras menos relevantes puede darte ventaja al principio de la aventura. También puedes beneficiarte al desbloquear categorías que ofrezcan bonificaciones de PH en las primeras fases.

A medida que los diferentes árboles de desarrollo se van abriendo, las opciones disponibles también aumentan. Es importante que des prioridad a los desbloques clave que funcionan bien con tu estilo de juego, así que dedica un tiempo a estudiar las descripciones de cada uno (y consulta nuestras recomendaciones) antes de gastar PH.



Equipo

Una tercera manera de mejorar el rendimiento del grupo es adquirir equipo mejorado que ofrece mejoras de parámetros. Hablando en el estricto sentido de la palabra, las bonificaciones inducidas por equipo no son permanentes (a diferencia de las bonificaciones obtenidas al subir de nivel y con desbloques de Habilidades) porque solo duran mientras mantienes el objeto en cuestión equipado. Sin embargo, como normalmente solo te quitarás una pieza del equipo para cambiarla por algo mejor o más adecuado para una tarea concreta, el equipo en general sigue siendo una de las mejores maneras de aumentar el rendimiento de los miembros del grupo.

Las tiendas son la fuente más común de equipo. Conforme vayas avanzando en la trama principal y explores el mundo de Eos, irás encontrando nuevas tiendas y mercaderes, con una mejora gradual en la calidad de sus productos. Las compras se realizan gastando guiles (la moneda del juego) que obtienes vendiendo cosas que dejan caer los monstruos y completando misiones. Sin embargo, como en el caso de los desbloques de Habilidades, es muy raro que puedas comprar todo lo que quieres en un momento dado. Está claro que el equipo avanzado será más caro, por lo que tendrás que tomar decisiones estratégicas y dar prioridad a las piezas que tengan más probabilidades de tener un impacto en tu potencia de combate. Si estás a punto de visitar una mazmorra defendida por criaturas vulnerables al Fuego, una espada imbuida con Fuego puede marcar una gran diferencia, mientras que un accesorio



defensivo del mismo precio tendría un efecto más sutil. Si no tienes muchos fondos y no puedes permitirte un objeto crítico, considera la opción de aceptar misiones secundarias (sobre todo batidas) o “cosechar” monstruos locales hasta que hayas reunido los guiles necesarios.

Encontrarás un análisis muy detallado de todo el equipo en el capítulo Inventario (consulta la página 200), incluidos precios, disponibilidad y mejoras de parámetros de cada objeto.

Aficiones

Cada miembro del grupo tiene una afición única. Puedes ver su progresión en su disciplina preferida en la pantalla subir de nivel cuando descanses en campamentos u hospedajes. El siguiente texto es una presentación básica del sistema. Obviamente, encontrarás una presentación completa (con todos los objetos relacionados, parámetros y consejos) en el capítulo Estrategia y análisis de la página 303.



Pesca

Cuando explores las vastas zonas de Eos irás descubriendo puntos de pesca en los que Noctis podrá practicar su afición. Encontrarás el primer punto en el primer capítulo de la aventura, cuando llegues al Embarcadero de Galdin.

El minijuego de pesca tiene una mecánica muy sencilla; todas las órdenes disponibles aparecerán en pantalla. Lo único que necesitas es un sedal y un señuelo para empezar. Con cada pez que pesques, recibirás una recompensa para Noctis en forma de una cantidad determinada de puntos de afición en función de su tamaño y rareza. Cuando sube de nivel, Noctis mejora diversas características, desde sus habilidades para pescar hasta la eficacia de su equipo.



Supervivencia

Gladiolus es el experto en supervivencia del grupo. Su afición aumenta a medida que recorres el mundo de Eos: cuantos más pasos des, más puntos de afición obtendrá. Así pues, subir de nivel esta afición es muy sencillo y tendría que ser algo habitual si exploras cada región; y aún más si te gusta salirte del camino marcado.

La afición de Gladiolus determina la calidad y la variedad de los objetos que obtienes al final de las batallas, independientemente del resultado. Estos objetos no los dejan caer los enemigos, sino que son objetos especiales que “encuentra” tu aliado. Con niveles de Supervivencia bajos, los objetos que recibes son relativamente básicos (pociones, por ejemplo) pero se van volviendo bastante más valiosos en niveles más elevados (en forma de potentes elixires o lingotes con un gran valor de reventa).



Cocina

Ignis es el cocinero oficial del grupo. Siempre que acampéis en un santuario, se ofrecerá para preparar una comida que otorgará una mejora temporal a todos los aliados. Los platos disponibles dependerán de las recetas que haya dominado hasta ese momento y de los ingredientes de que dispongas.

◇ Los enemigos pueden dejar caer ingredientes, también los puedes comprar en tiendas y conseguirlos como coleccionables repartidos por el mundo de Eos. Estos están claramente marcados con iconos en el mapa del juego (🔍 y 📁).

◇ Las recetas se obtienen de diferentes maneras, como tomando platos nuevos en restaurantes o derrotando a ciertos tipos de enemigos.

Ignis obtiene puntos de afición cocinando, con mejores resultados disponibles para los platos más elaborados. Subir de nivel le permite desbloquear nuevas recetas.



Fotografía

La afición de Prompto es la fotografía. Cada foto que hace le otorga puntos de afición. Cada fotografía estándar vale una pequeña cantidad de puntos de afición mientras que las imágenes relacionadas con misiones, como las tomadas durante las misiones secundarias “Mete carrete” o “Expedición”, valen muchos más.

Cuando sube de nivel, Prompto desbloquea varios efectos de color y técnicas, como la posibilidad de hacer selfis. Puedes ver las imágenes cuando descanses en campamentos u hospedajes.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Estructura del juego
- Controles
- Visualización en pantalla
- Exploración
- Combate
- Progresión de personajes



GUÍA

En este capítulo te guiaremos por la aventura completa de *Final Fantasy XV* y cubriremos tanto las misiones primarias del juego como los objetivos opcionales. Puedes seguirlo paso a paso para disfrutar de un avance directo hasta la finalización al 100 %, o simplemente consultarlo cuando sea necesario. Tú decides.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice



INTRODUCCIÓN

Final Fantasy XV se desarrolla en un vasto continente que puedes ir desbloqueando y explorando gradualmente, a medida que completas misiones que hacen avanzar la trama principal. Muchas ubicaciones ofrecen numerosas misiones secundarias y otros desvíos opcionales, por lo que tendrás un montón de oportunidades para abandonar la trama principal y participar en misiones rentables. En esta guía se incluyen todas las actividades disponibles, desde misiones críticas a interacciones de un solo paso, lo que te permitirá marcar un curso de acción durante la aventura que encaje con tu estilo de juego.

Cada una de las regiones que visitas se presenta en la guía en una imagen a doble página que incluye un gran mapa de la zona como punto de referencia. En él se resaltan:

- ◇ Los coleccionables y los puntos de interés para la zona en cuestión.
- ◇ Una representación visual del camino que sigues para completar la misión principal.
- ◇ Las diferentes misiones secundarias y objetivos opcionales que puedes completar en la zona, teniendo en cuenta tu supuesto nivel actual, con etiquetas en las que se detallan los requisitos básicos y se ofrecen consejos básicos.

Las páginas que siguen a cada mapa ofrecen una guía tradicional para los eventos de la trama principal que tienen lugar en la parte del mapa correspondiente. Esto proporciona una guía paso a paso, con capturas de pantalla y leyendas que detallan las acciones que debes realizar. Para facilitar la consulta, cada entrada se identifica con un claro icono de número que hace referencia al mapa de la zona.

Si quieres completar la aventura con la mínima ayuda posible, en las páginas con mapa se ofrece un directorio fácil de seguir de todas las actividades y coleccionables disponibles. Los jugadores expertos pueden utilizarlo para planificar su camino a lo largo de la aventura sin miedo de perderse posibles recompensas.



Análisis de enemigos

En cada sección de la guía se incluye una tabla con la información detallada de los posibles adversarios con los que te puedes encontrar durante tus viajes por la zona, con resúmenes claros y concisos de sus puntos débiles y resistencias. Un vistazo rápido a la entrada correspondiente te indicará las armas y elementos que debes utilizar para maximizar los efectos y los que debes evitar. Si quieres obtener más información sobre un enemigo concreto, también hay enlaces al directorio de enemigos de nuestro detallado capítulo del Bestiario.

LEYENDA DEL MAPA

La siguiente leyenda incluye las anotaciones e iconos que encontrarás a lo largo del capítulo Guía. Si no se indica lo contrario mediante una rosa de los vientos, nuestros mapas están orientados según la convención clásica, por la cual "arriba" siempre es el norte, como en el mapa principal del juego. Ten en cuenta que los coleccionables aleatorios solo se muestran en el póster del mapa, para no abarrotar los mapas de la Guía.

ANOTACIÓN	SIGNIFICADO	ANOTACIÓN	SIGNIFICADO
	Movimiento del jugador		Accesorio
	Paso de la guía		Recambio
	Santuario		Artículos de ocio
	Establecimiento/ Restaurante/ Encargado		Objeto clave
	Hospedaje		Bloqueo imperial
	Tienda		Mazmorra
	Armería		Base imperial
	Colmado		Mausoleo real
	Tallarineta		Taller
	Energía elemental: Depósito de Fuego		Aparcamiento
	Energía elemental: Depósito de Frío		Surtidor
	Energía elemental: Depósito de Rayo		Zona de pesca
	Objeto consumible		Alquiler de chocobos
	Tesoro		Chocoboxes
	Arma		Filón

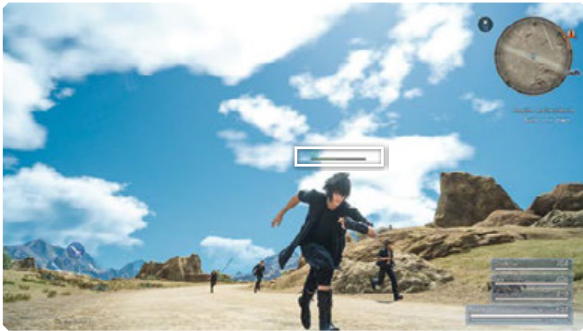


CURSO INTENSIVO

Si no has leído nuestro capítulo Manual básico (consulta la página 8), puede que no esté de más que asimiles rápidamente estos concisos resúmenes de funciones clave con las que te encontrarás durante las primeras horas de juego de la aventura.



Puntos intermedios de misiones (📍 & 📍): estos marcadores te muestran la dirección general del objetivo de la misión actual en la pantalla principal, el mapa del resumen y el minimapa. Para cambiar tu actividad actual, pulsa [L]/[R] selecciona una de las asignaciones disponibles en el menú Misiones. Aunque tengas una idea de dónde tiene lugar una misión, nunca está de más activar sus marcadores exclusivos antes de ponerte en marcha. Si quieres planear una ruta para explorar una ubicación concreta, puedes añadir manualmente un destino personalizado pulsando [O]/[X] en la pantalla del mapa principal.



Movimiento y barra de energía: en FFXV los controles básicos del movimiento son sumamente intuitivos. Te mueves con [L], ajustas la cámara con [R] y saltas por encima de obstáculos con [X]/[A]. Para acelerar mientras te desplazas a pie, esprinta manteniendo pulsado [O]/[B] o haciendo clic en [L3]/[L1]. Si vacías completamente el medidor de energía, Noctis no podrá esprintar ni saltar durante un breve periodo de tiempo. Sin embargo, hay un truco muy útil que puedes utilizar para rellenar al instante tu medidor de energía mientras esprintas, aunque el método varía en función de tu estilo de control preferido. Si activas el esprint con [L3]/[L1], vuelve a pulsar el stick/joystick una milésima de segundo antes de que la barra de energía llegue a cero; si esprintas mientras mantienes pulsado [O]/[B], suéltalo en el mismo instante. Si lo haces bien, Noctis realizará una proyección hacia adelante y el medidor se llenará al instante.



Minimapa: el minimapa muestra una pequeña parte del mapa principal. El icono "N" del borde exterior del minimapa siempre apunta al norte. El círculo blanco del centro representa a tu personaje, Noctis, mientras que la flecha que lo acompaña representa la dirección a la que está mirando en ese momento. Todos los lugares de interés y los puntos de interacción que has descubierto en las proximidades se marcan con iconos en el minimapa, pero desaparecen cuando quedan fuera de sus límites. El punto intermedio del encargo seleccionado en ese momento, los marcadores de destino activados manualmente y el Regalia siempre están visibles; aparecen en el borde exterior del minimapa a distancias medias y largas para mostrar su ubicación aproximada.



Indicador de amenaza y enemigos: cuando te pongas al alcance de posibles enemigos, aparecerá un indicador de amenaza de color rojo en la parte superior de la pantalla. Puedes aprovechar esta oportunidad para golpear primero antes de que tus contrincantes te detecten y te ataquen, o puedes alejarte a una distancia segura si quieres evitar el conflicto. El perímetro del combate se representa en el minimapa con un borde de color rojo. Si sales fuera de estos límites, tu grupo escapará.

Inicio rápido

Manual básico

Guía

Misiones secundarias

Inventario

Bestiario

Estrategia y análisis

Extras

Índice

Introducción

Análisis de enemigos

Leyenda del mapa

Curso intensivo

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

Capítulo 14



Combate: en FFXV hay dos movimientos de combate principales. Se ataca con **○/△**, que puedes mantener pulsado para lanzar ataques automáticos o pulsar para asestar golpes manuales. Para efectuar una guardia, utiliza **□/×**; mantén pulsado para utilizar una guardia de forma continuada o pulsa para escapar con una voltereta. Estos dos botones son lo único que necesitas para triunfar en los compases iniciales de la aventura, atacando a tus contrincantes de forma libre y con breves interrupciones ocasionales para evitar los ataques enemigos. Conforme vayas avanzando en la trama, se irán añadiendo capas adicionales al sistema de combate, tales como Lux Impetus (que se realiza manteniendo pulsado **△/▽**) para teletransportarte directamente hasta los enemigos, la ayuda táctica de cambiar de arma con **→** y mucho más.



Posiciones de Lux Itineris: siempre que veas un marcador de color azul en una posición elevada, podrás utilizar Lux Itineris manteniendo pulsado **△/▽**. Desde aquí puedes volver a proyectarte para golpear a un enemigo resaltado; utiliza **R1/LB** y **R2/RB** para designar al objetivo. Cuanto más larga sea la distancia que recorras, mayor será el daño potencial que infligirá tu ataque. También puedes utilizar las posiciones de Lux Itineris para disfrutar de un breve respiro durante enfrentamientos frenéticos y, lo que es más importante, para rellenar al instante el medidor de PM de Noctis.



Áreas de descanso y asentamientos: llegarás a tu primera área de descanso, Hammerhead, en los primeros minutos de la aventura. Las áreas de descanso y los asentamientos suelen ofrecer servicios e instalaciones como:

- **Tiendas** (🛒) donde puedes comprar equipo y objetos.
- **Restaurantes** (🍴) donde puedes obtener información de los encargados para actualizar el mapa, disfrutar de comidas que mejoren tus parámetros y apuntarte a misiones secundarias de batida.
- **Hospedajes** (🛏) donde puedes pasar la noche para curarte las heridas y, si has acumulado los suficientes puntos de experiencia (EXP), subir de nivel a tu grupo. Aunque en los hospedajes no puedes preparar comidas y debes pagar para usarlos, obtienes bonificaciones de EXP en función del estatus del establecimiento.

Hay muchas actividades opcionales que te piden que entregues objetos concretos a ciertas personas, algunos de los cuales se venden en tiendas. Si consultas rápidamente los requisitos de las misiones secundarias de cada zona en la guía, puede que encuentres muchos ejemplos que te permitirán reducir el tiempo de desplazamiento comprando por adelantado los recursos necesarios.



Puntos de recolección (🍄, 🪨, 🐛): los puntos de recolección están repartidos por todo el mapa. Se trata de ubicaciones en las que puedes encontrar recursos que recoger, tales como ingredientes para comida, minerales y tesoros. Cuando los vacías, los iconos adquieren un tono grisáceo. Estos recursos se regenerarán al cabo de un tiempo.



Santuarios (🏠): conforme vayas explorando el mapa, te irás encontrando con santuarios, marcados a larga distancia con una fina columna de humo. Si acampas en un santuario, podrás “depositar” los puntos de experiencia (EXP) que hayas acumulado y preparar comidas para mejorar los parámetros. A diferencia de la mayoría de juegos RPG, en *Final Fantasy XV* no subes de nivel automáticamente; tienes que pasar la noche en un santuario o un hospedaje para desbloquear los beneficios de la experiencia acumulada al derrotar enemigos o completar misiones. Normalmente, alrededor de los santuarios también encontrarás puntos de recolección (🍄, 🪨, 🐛). Puedes interactuar con ellos para absorber energía elemental, que necesitarás para sintetizar hechizos en el menú Magia.

Acampar en determinados santuarios por primera vez activa una breve actividad centrada en la historia y relacionada con Noctis y uno de sus compañeros. Resulta aconsejable aceptar estas oportunidades cuando se presentan, ya que proporcionan útiles recompensas de PH.



Regalia (🚗): tu coche, el Regalia, es tu principal medio de transporte. Puedes elegir el modo Navegador (en el que Ignis toma el volante) o Conducción manual (donde conduces tú mismo). En el modo Navegador, tú eliges un destino por adelantado de entre las ubicaciones disponibles. Si se muestra un icono de viaje exprés (🏎), selecciona “Sí” para realizar el viaje al instante a cambio de un precio simbólico.



Aparcamientos (P): la presencia de este icono normalmente indica que hay algo interesante en las proximidades, aunque debes tener en cuenta que algunos pueden ser simples puntos de parada para un encargo que aún no has desbloqueado. No sientas la obligación de aparcar en estos puntos designados; si ves algo de interés, siempre puedes parar y aparcar a un lado de la carretera (aunque conduzcas Ignis), manteniendo pulsado /.



Habilidades: a medida que subas de nivel y completes misiones y otros objetivos, recibirás PH que puedes utilizar en el menú Habilidades. Esto te permite desbloquear nuevas habilidades para todos los miembros del equipo, incluidas habilidades pasivas, funciones ofensivas y defensivas y destrezas especiales.

Misiones secundarias y retos opcionales: aunque siempre tienes objetivos de misiones primarias que cumplir, te aconsejamos encarecidamente que saques tiempo para explorar las actividades opcionales, en especial las misiones secundarias y las batidas. También puedes viajar por el mundo de forma provechosa por el simple hecho de explorar y descubrir nueva fauna, vistas y ubicaciones ocultas. Todos los puntos de EXP, PH o equipo que consigas solo servirán para volverte más fuerte para las misiones principales y para retos opcionales de nivel alto. Sin embargo, ten cuidado y evita a los enemigos con niveles superiores al tuyo, sobre todo al principio. Te recomendamos que guardes el juego con regularidad si te alejas del camino marcado.



Alquiler de chocobos (🐔): cuando completes una batida concreta (consulta la página 51), desbloquearás la opción de alquilar chocobos, que son un medio de transporte rápido y cómodo para todo el grupo. No tendrás que preocuparte de este tema hasta el capítulo 03 como muy pronto.



Equipo: puedes equipar las armas y los accesorios que consigas desde el menú Equipo. Los hechizos (que se pueden sintetizar en el menú Magia) y las destrezas de los aliados (desbloqueadas en el menú Habilidades) también se asignan para su uso desde este menú.



Inicio rápido
Manual básico
Guía
Misiones secundarias
Inventario
Bestiario
Estrategia y análisis
Extras
Índice
Introducción
Análisis de enemigos
Leyenda del mapa
Curso intensivo
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
Capítulo 14

CAPÍTULO 01

PARTE 1

LEIDE: REGIÓN DE HAMMERHEAD

MISIÓN SECUNDARIA

"Quebrantos y lamentos" (consulta la página 115): tras completar **Acción antimutante**, explora los alrededores de la encrucijada entre el camino de tierra y la autopista al noroeste de Hammerhead para activar esta tarea. El hombre al que tienes que rescatar está sentado a los pies de una enorme roca justo al lado de la carretera. Dale una poción para completar la misión.

MISIÓN SECUNDARIA

"Con vida, sin salida" (consulta la página 121): desde Hammerhead, sigue el camino al noroeste para encontrarte con un hombre que necesita un kit de reparación para arreglar su coche. Puedes comprarlo en el autoservicio de Hammerhead; considera comprar varias unidades para futuros casos de averías de vehículos. Dale el objeto al hombre para completar la misión.

MISIÓN SECUNDARIA

"Escapista alarmista" (consulta la página 114): si te diriges hacia el oeste desde la ubicación en la que luchas con el rubicornio durante la aventura principal, encontrarás a un hombre exhausto escondido entre los contenedores. Dale una poción para completar esta breve misión secundaria.

Cadentes:

como norma general, solo deberías completar misiones y explorar el mundo en las horas diurnas durante los primeros compases de la aventura. Por la noche, peligrosos cadentes sustituyen a las bestias habituales que te encuentras en el juego. Solo un grupo muy bien preparado tendrá alguna oportunidad contra estas criaturas extremadamente peligrosas. De momento, acampa o dirígete a un hospedaje cuando se acerque el atardecer.

BATIDA

Hammerhead - "Fierecillas domadas"

(consulta la página 136): esta batida, activada en el establecimiento, se puede completar con facilidad desde el principio de la aventura. Tu objetivo es acabar con un grupo de uniplados (vulnerables a los mandobles, a las dagas y al Fuego) a poca distancia al suroeste de Hammerhead, aunque debes tener en cuenta que solo aparecen durante el día.

Resumen de la guía

(consulta la página siguiente para obtener más detalles)

PASO	MISIÓN	DESCRIPCIÓN
<01>	-	Empuja el Regalia hasta Hammerhead.
<02> - <04>	Bancarrota real	Habla con Cindy, entra en cualquier tienda y vuelve junto a Cindy. Acaba con tres grupos de alacranes al oeste de Hammerhead.
<05> - <07>	Expedición de rescate	Examina los documentos que encontrarás en el cobertizo al oeste y acaba con dos grupos de dafoenos antes de hablar con Dave.
<08> - <09>	Acción antimutante	Elimina al rubicornio que encontrarás al norte.
<10>	Carretera y manta	Habla con Cindy en Hammerhead, súbete al Regalia y dirígete al área de descanso Longwythe.

MISIÓN SECUNDARIA

"La desgracia no hace gracia" (consulta la página 120): si sigues el camino sin asfaltar que hay justo al sur del cobertizo donde rescataste a Dave durante la trama principal, te encontrarás con un conductor desesperado en la posición marcada aquí. Entrégale un kit de reparación (disponible en el autoservicio de Hammerhead) para completar la misión.



EXPEDICIÓN

"Gourmet campestre" (consulta la página 145): si acampas en el Santuario de Cotisse, Ignis le ofrecerá a Noctis la posibilidad de ayudarlo a cocinar por la mañana. Acepta su oferta. Cuando aparezca la ventana emergente, inclina repetidamente o gira durante la conversación para completar el encargo.

BATIDA

Hammerhead - "Cuando aúlla el hambre" (consulta la página 136): en esta batida te enfrentarás a un gran grupo de dafoenos que vagan por el noreste de Hammerhead. Los encontrarás a cualquier hora del día. Considera métodos de control de multitudes, a ser posible con las destrezas de los aliados tales como el Ciclón de Gladius o ataques de mandoble cargado con Noctis. Las dagas, pistolas y Frio también son muy eficaces contra esta especie.

EXPEDICIÓN

"Peregrinación a Hammerhead" (consulta la página 145): acampa en el Santuario de Palmaugh y Pronto te pedirá que le acompañes en una tarea secreta. Sigue el punto intermedio hacia la colina que se eleva sobre Hammerhead para completar esta historia secundaria.

Ocasiones para comprar:

el vendedor de armas de Hammerhead tiene un cuantas armas valiosas disponibles, incluidas algunas que pueden resultarte muy útiles para los momentos iniciales de la aventura. En concreto, no dejes pasar la oportunidad de comprar al menos una de las siguientes: una Beligera (mandoble que será de ayuda para controlar multitudes), un par de Vindicantes (dagas que pueden resultarte útiles para asestar el golpe de gracia a enemigos derribados) y un Caronte (una pistola imbuida con el elemento Frio). Equipa a Noctis con todo esto (mediante el menú Equipo), teniendo en cuenta que puedes cambiar de arma al instante con . Esta es una función clave para explotar los puntos débiles de los enemigos. Además, recuerda que también eres el responsable del equipo de tus aliados. Las armas mejoradas permiten a tus compañeros tener un rendimiento bastante superior en combate y ellos también pueden explotar los puntos débiles del enemigo. Una última cosa: te recomendamos hacer una breve parada en el autoservicio local para comprar unas cuantas pociones, kits de reparación y antídotos. Todo esto te será útil para ahorrar tiempo a la hora de completar misiones secundarias.

Leyenda

ICONO	SIGNIFICADO
	Granito de calidad
	Moneda antigua
	Cuerno peludo gigante
	Colmillo de mediana
	Fragmento metálico
	Metal oxidado
	Armónica rota
	Manilla de guerrero
	Aro de bronce
	Pulsera de granates
	Omnielixir
	Omnifénix
	Ultraelixir
	Antídoto
	Poción
	Ultrapoción
	Cola de fénix
	Vindicantes
	Cherufe
	Duque de hierro*
	Moneda conmemorativa
	Geoda de cuarzo (17%), Geoda de ónix (17%), Geoda de rubí (17%), Geoda de zafiro (17%), Geoda de esmeralda (16%), Geoda de ópalo (16%)
	Geoda de platino (40%), Geoda de oro (35%), Geoda de goethita (25%)

* Solo disponible cuando hayas terminado el juego.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Introducción
- Análisis de enemigos
- Leyenda del mapa
- Curso intensivo
- 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
- Capítulo 14

01



Tras las escenas iniciales, tu primera tarea en la piel del príncipe Noctis es empujar tu coche, el Regalía, manteniendo pulsado **R2/LT**. También puedes familiarizarte con los movimientos de la cámara (y, por extensión, con el impresionante paisaje) moviendo **R** en cualquier dirección.

02



Cuando llegues a Hammerhead, habla con Cindy para recibir un mapa del continente. A continuación ya puedes entrar en la tienda o el establecimiento para activar la misión **Bancarrota real**. Ignis te aconseja que hables con Cindy, así que vuelve junto a ella para explicarle la situación. En la conversación interactiva que sigue, tienes tres opciones:

- ♦ "Regatear el precio" ➔ Recompensa: 10 PH
- ♦ "Pedir un préstamo" ➔ Recompensa: 10 PH
- ♦ "Que contesten los demás" ➔ Recompensa: 10 PH



Análisis de enemigos (consulta la página 231)

NOMBRE	NOTAS
Alacrán	Vulnerable a las espadas, a los mandobles y al Rayo; resistente al Frío y a Sacro
Dafoeno	Vulnerable a las dagas, a las pistolas y al Frío; resistente al Fuego y a Sacro
Rubicornio	Muy vulnerable al Fuego; vulnerable a las lanzas y a los escudos; resistente al Frío
Bicornio	Vulnerable a las lanzas, a los escudos y al Fuego; resistente al Frío y a Sacro
Unipladio	Vulnerable a los mandobles, a las dagas y al Fuego; resistente al Frío y a Sacro

03



Haz una breve visita al encargado del establecimiento para pedir información sobre la zona circundante antes de dirigirte a acabar con los grupos de monstruos que hay fuera de Hammerhead. Encontrarás a los primeros enemigos junto al poste de telégrafos roto a poca distancia al suroeste de la gasolinera, como se muestra aquí. Puedes utilizar el icono **!** como guía. No olvides completar el reto opcional que aparece al principio de la batalla. Cada uno de estos retos estratégicos que completes te recompensarán con PH adicionales, que puedes utilizar para desbloquear nuevas habilidades para los miembros de tu grupo en el menú Habilidades.

04



El segundo grupo te espera junto a otro poste de telégrafos caído a poca distancia al oeste. Aprovecha esta oportunidad para practicar el arte de la guardia: mantén pulsado **○/X** para utilizar la guardia contra los ataques enemigos y, a continuación, acaba con ellos. Encontrarás el tercer y último grupo de alacranes vagando más al oeste. Simplemente avanza a buen ritmo por la carretera principal hasta que llegues a ellos. Como siempre, sigue las instrucciones para conseguir PH. Cuando acabes con todos los enemigos, completarás la misión **Bancarrota real**.



Misiones secundarias

En los primeros capítulos de **FFXV** hay más misiones secundarias por completar de las que puedes imaginar. Aunque puede que te tienta centrarte en la trama principal para impulsar el desarrollo del grupo, en realidad el proceso de completar tareas secundarias es lo que te permitirá que avancen en sus habilidades más allá de la leve pendiente de la curva de dificultad; además, podrán costearse equipo superior, lo que puede marcar una enorme diferencia. Cuando completes retos opcionales recibes recompensas, mejoras, recursos valiosos (tanto de forma directa como indirecta, como consecuencia de la exploración) y mucho más.

Por estos motivos (de peso), te recomendamos que te acostumbres a aventurarte con asiduidad lejos del camino marcado; sobre todo teniendo en cuenta que dispones de esta guía para ayudarte a llegar solo hasta donde sea necesario. Para cada sección del juego encontrarás indicaciones vinculadas al mapa que marcarán la ubicación y los requisitos de todas las misiones secundarias que aceptes.

Para esta secuencia inicial en la región de Hammerhead, cualquier tarea que completes antes de luchar contra el rubicornio (paso **03**) facilitará un poco más la batalla. Esto también vale para cualquier reto crítico que venga después en la historia: un poco más de preparación y esfuerzo por adelantado tendrá su recompensa en el momento que más necesitarás a tu equipo. Consulta la página anterior para más información sobre los retos secundarios disponibles en esta etapa de la aventura.

LISTA DE MISIONES SECUNDARIAS

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
Fierrecillas domadas	Batida, establecimiento de Hammerhead	136
Cuando aúlla el hambre	Batida, establecimiento de Hammerhead	136
Peregrinación a Hammerhead	Expedición	145
Gourmet campestre	Expedición	145
Con vida, sin salida	Coche averiado	121
La desgracia no hace gracia	Coche averiado	120
Escapista alarmista	Rescate	114
Quebrantos y llantos	Rescate	115

05



La misión **Expedición de rescate** se activa después de la conversación telefónica con Cindy. Dirígete al cobertizo abandonado justo al oeste de tu posición, como mostramos aquí. Examina los documentos de la mesa situada en la esquina más alejada para activar una batalla contra un grupo furioso de dafoenos. Un ataque de mandoble cargado puede hacer maravillas en lugares tan cerrados. Como alternativa, aquí puede resultarte muy efectivo atacar con una pistola Caronte, pues estas criaturas son vulnerables al Frío.

06



Sigue avanzando hacia el oeste hasta el siguiente punto intermedio para encontrar otro grupo de monstruos. Para completar el requisito estratégico, observa el molino y mantén pulsado **△/▼** cuando veas un marcador azul encima. Desde la posición desde la que estás, mantén pulsado **△/■** y pulsa **△/○**; Noctis realizará automáticamente un Lux Impetus contra el objetivo actual, una destreza que tendrás que utilizar con frecuencia a lo largo de la aventura. No está de más que la practiques siempre que puedas.

07



Cuando hayas acabado con todos los monstruos, Dave aparecerá en el exterior del cobertizo cercano. Habla con él para completar la misión **Expedición de rescate**. Tu elección en la conversación interactiva tendrá las siguientes recompensas:

- ◆ **"Hacerlo gratis"** ➔ Recompensa: 30 EXP para todo el grupo
- ◆ **"Pedir una recompensa"** ➔ Recompensa: 2 PH
- ◆ **"Que contesten los demás"** ➔ Recompensa: 150 EXP solo para Ignis

08



Tu nueva misión se llama **Acción antimutante**. Sin embargo, antes de dirigirte hacia el destino, haz una parada en el Santuario de Merrioth, a poca distancia al sureste de tu posición actual. Es fácil detectar los santuarios desde lejos: cada uno está marcado por una columna de humo distintiva, tal y como se muestra aquí. Recoge energía elemental en los puntos de recolección que rodean el santuario antes de acampar, así podrás sintetizar hechizos (consulta la página 20 para más información). Cuando descanses los puntos de experiencia (EXP) que hayas acumulado hasta entonces se procesan automáticamente, subiendo de nivel a tus personajes y otorgándoles estados beneficiosos. Estas mejoras de parámetros te serán de mucha ayuda durante una batalla inminente.

09



Ahora ya estás listo para enfrentarte al siguiente enemigo: una gran criatura que espera al norte, detrás del oleoducto que se muestra aquí. Para inclinar la balanza a tu favor, abre el menú Habilidades y comprueba que hayas desbloqueado la categoría Ascenso de Ignis; también podrías considerar desviar un poco al oeste para recoger el poderoso mandoble Cherufe, imbuido con Fuego y disponible en un tesoro (consulta la página 34). Cuando hayas terminado, guarda la partida de forma manual. Tu prioridad en la siguiente batalla es alejarte dando volteretas (pulsa **○/×**) o utilizar reflejos para evitar los ataques de tu contrincante (mantén pulsado **○/×**), sobre todo cuando estés al alcance del cuerno de la criatura. Intenta permanecer detrás de la bestia para esquivar la mayoría de sus ataques y aumentar tus probabilidades de asestar **ataques conjuntos**, unos ataques especiales que, en función de la situación, infligen daño adicional cuando estás cerca, como mínimo, de un compañero. Una lanza imbuida con Fuego mediante la destreza Ascenso de Ignis aprovechará los dos puntos débiles del rubicornio, aunque el Cherufe también hará maravillas. Acaba con el rubicornio para completar la misión **Acción antimutante**.

10



Ahora ya puedes volver a Hammerhead para ir a una nueva ubicación, aunque este momento es perfecto para completar unas cuantas misiones secundarias si quieres. Cuando estés listo, habla con Cindy para iniciar Carretera y manta (consulta más abajo las recompensas de los diálogos interactivos) y conduce hasta el área de descanso Longwythe. Si decides que Noctis (y, por tanto, tú) conduzca hasta el siguiente punto intermedio, en pantalla aparecerán instrucciones para el Regalia. Básicamente, se acelera con **△/■**, el volante se controla con **○** (que técnicamente solo necesitarás en las encrucijadas; Noctis seguirá automáticamente la carretera sin que tengas que decirselo) y, cuando llegues, mantén pulsado **○/A** cuando aparezca el mensaje emergente para aparcar. Lo que elijas en el diálogo interactivo con Cindy tiene los siguientes resultados:

- ◆ **"Aceptar"** ➔ Recompensa: 50 EXP para todo el grupo
- ◆ **"Declinar"** ➔ Recompensa: 2 PH
- ◆ **"Que contesten los demás"** ➔ Recompensa: 200 EXP solo para Prompto

Inicio rápido

Manual básico

Guía

Misiones secundarias

Inventario

Bestiario

Estrategia y análisis

Extras

Índice

Introducción

Análisis de enemigos

Leyenda del mapa

Curso intensivo

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

Capítulo 14

MISIÓN SECUNDARIA

"El secreto del mapa incompleto -I-" (consulta la página 126): durante tu parada en el área de descanso Longwythe, dirígete al final de la pasarela cubierta más cercana a la carretera (mirando a la caseta en la que está el dueño, a tu izquierda) para encontrar y recoger un mapa oculto por una silla. Selecciónalo como tu misión activa y sigue el punto intermedio hasta que llegues a la zona de búsqueda que rodea el marcador. Tu objetivo es encontrar un objeto coleccionable dentro del perímetro resaltado... Y ahora tendrías que dejar de leer este punto si prefieres hacerlo sin ayuda. Si tienes problemas para encontrarlo, te damos una pista: el objeto está a los pies de una gran roca no muy lejos del centro de la zona de búsqueda. Observa que ofrecemos soluciones visuales inmediatas para todas las misiones del tipo "búsqueda del tesoro" en el capítulo Misiones secundarias. Consulta la página 126 para localizar el objeto de este encargo.

BATIDA

Área de descanso Longwythe - "A la caza del cazador" (consulta la página 136): estas criaturas vagan al norte del área de descanso Longwythe y puedes verlas durante el día. Son vulnerables a los mandobles, a las dagas y al Frio.

MISIÓN SECUNDARIA

"Se fue de caza y no dejó traza" (consulta la página 146): cuando hables con el propietario del motel, dirígete al hombre que está justo delante de Noctis al finalizar la escena animada. Te pedirá que le hagas una entrega a Dave, situado al otro lado de la carretera, en el exterior del pequeño edificio que hay junto al establecimiento. Cuando le des el sobre, pide información sobre la misión hablando con el encargado del local, es decir, el hombre que hay detrás del mostrador del restaurante. Ahora ya puedes dirigirte a la posición que indica esta imagen. Examina la hoguera y persigue y derrota a los dafoenos que aparezcan. Cuando hayas acabado con todos ellos (la destreza Ciclón de Gladiolus te puede venir muy bien aquí), recoge la placa y llévasela a Dave en el área de descanso Longwythe para completar la misión.

MISIÓN SECUNDARIA

"No se ría de la avería" (consulta la página 121): un poco al sur del área de descanso Longwythe, encontrarás a un conductor de pie junto a su coche a un lado de la carretera. Entrégale un kit de reparación (disponible en el autoservicio de Hammerhead) para completar la misión.

BATIDA

Área de descanso Longwythe - "Todos los duendes son pardos" (consulta la página 136): los duendes que buscas vagan por la colina que hay cerca de la entrada del Yacimiento de Balouve durante la noche. Son vulnerables a ataques de Fuego, y a las dagas y lanzas. Para evitar encuentros inesperados mientras conduces de noche, aparca el Regalia en el cercano Longwythe y ve hasta el punto intermedio a pie. Cuando hayas derrotado a los duendes, abre el mapa principal y selecciona la opción "Volver al coche" para regresar rápidamente hasta él.

MISIÓN SECUNDARIA

"El gato deja limpio el plato" (consulta la página 170): de camino al Regalia después de hablar con Dino, puedes interactuar con un gato en el muelle para iniciar esta misión secundaria. Dirígete a la zona de pesca cercana, en el pequeño muelle que está cerca al oeste. Cuando pesques un pez, vuelve junto al gato al que, como descubrirás, no le gusta el pescado crudo. Pídele consejo al chef del restaurante cercano y lleva el plato que te prepare al gato para completar la misión. (Antes de dejar la zona, compra un tomate Lucis en la tienda cercana; te resultará útil muy pronto en otra misión secundaria).

EXPEDICIÓN

"Ejercicio matutino" (consulta la página 145): acampa en el Santuario de Lachyrt y acepta la oferta de Gladiolus. Síguelo por la mañana para que empiece una carrera. Tu objetivo es cruzar la línea de meta en primer lugar. Espírita en todo momento utilizando el truco que te permite rellenar tu barra de energía justo antes de que se vacíe completamente (consulta "Movimiento y barra de energía" en la página 31). La reacción de Gladiolus en la línea de meta dependerá de lo bien que lo hagas.

MISIÓN SECUNDARIA

"Estoicismo al borde del abismo" (consulta la página 115): cuando completes **Aun herido, no todo está perdido**, dirígete al enorme granero que está junto al pequeño cobertizo en el que viste a Dave por primera vez. Entrega un antídoto al hombre de dentro para completar la misión.

MISIÓN SECUNDARIA

"Aun herido, no todo está perdido" (consulta la página 115): si visitas las ruinas situadas al noroeste de Hammerhead tras ir al área de descanso Longwythe, te encontrarás con un hombre que necesita tu ayuda. Cúrale con una poción para completar esta misión.



Yacimiento de Balouve

Yacimiento de Balouve (consulta la página 178): aunque puedes entrar y explorar libremente este yacimiento, no podrás abrir la última puerta hasta que no consigas la llave apropiada e, incluso entonces, derrotar al enemigo que defiende las profundidades de la mazmorra estará muy por encima de las capacidades de tu grupo hasta dentro de muchas horas. Por ello, lo más sensato es dejar esta visita para más adelante.

BATIDA

Embarcadero de Galdin - "Playa de paz" (consulta la página 136): tus objetivos, un grupo de cinadromiontes, están situados a poca distancia al norte de la playa en cualquier momento del día. Son vulnerables al Frio, a los mandobles y a los escudos.

LEIDE: REGIÓN DEL EMBARCADERO DE GALDIN

CAPÍTULO 01
PARTE 2

Resumen de la guía

(consulta la página siguiente para obtener más detalles)

PASO	MISIÓN	DESCRIPCIÓN
	Carretera y manta	Conduce hasta el área de descanso Longwythe y habla con el propietario del motel, a continuación, conduce hasta el Embarcadero de Galdin al sur.
	Cortesía periodística	Habla con Dino en el muelle más al sur, recoge todos los minerales que necesita en un depósito al norte y vuelve junto a él.
	Malas noticias	Vuelve a hablar con Dino. Cuando tu viaje posterior se vea interrumpido, dirígete a la cima de la colina.

Leyenda

ICONO	SIGNIFICADO
	Condensador electrolítico
	Moneda antigua
	Hueso puntiagudo
	Cuerno peludo gigante
	Colmillo de medialuna
	Colmillo de dragón arcano
	Fragmento metálico
	Metal oxidado
	Concha estelar
	Concha fosilizada
	Amonites
	Pulsera de granates
	Chaleco antibalas
	Colgante de Stella
	Manilla de guerrero
	Aro de bronce
	Manilla de gladiador
	Amuleto
	Muñequera verde
	Aro de hierro
	Omnielixir
	Omnifénix
	Panacea
	Ultraelixir
	Ultraelixir**
	Antídoto
	Poción
	Omnipoción
	Vindicantes
	Cherufe
	Duque de hierro*
	Organix*
	Moneda conmemorativa
	Geoda de cuarzo (17%), Geoda de ónix (17%), Geoda de rubí (17%), Geoda de zafiro (17%), Geoda de esmeralda (16%), Geoda de ópalo (16%)
	Geoda de platino (40%), Geoda de oro (35%), Geoda de goethita (25%)

* Solo disponible cuando hayas terminado el juego.

** Disponible desde el Capítulo 09.

- Inicio rápido
- Manual básico
- Guía
- Misiones secundarias
- Inventario
- Bestiario
- Estrategia y análisis
- Extras
- Índice
- Introducción
- Análisis de enemigos
- Leyenda del mapa
- Curso intensivo
- 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
- Capítulo 14

Área de descanso Longwythe



Embarcadero de Galdin



GUÍA PASO A PASO



Análisis de enemigos (consulta la página 231)

NOMBRE	NOTAS
Dafoeno	Vulnerable a las dagas, a las pistolas y al Frío; resistente al Fuego y a Sacro
Alacrán	Vulnerable a las espadas, a los mandobles y al Rayo; resistente al Frío y a Sacro
Bicornio	Vulnerable a las lanzas, a los escudos y al Fuego; resistente al Frío y a Sacro
Unipladio	Vulnerable a los mandobles, a las dagas y al Fuego; resistente al Frío y a Sacro
Fusilero imperial	Vulnerable a las pistolas, a los escudos y al Fuego; resistente al Rayo
I. M. Accensus	Vulnerable a las lanzas, a las dagas y al Rayo; resistente al Frío



Misiones secundarias

Durante esta parte del juego, hay dos oportunidades clave para completar las misiones secundarias disponibles:

- La primera oportunidad es cuando le haces la entrega al propietario del motel del área de descanso Longwythe (consulta el paso 11). Intenta completar las siguientes misiones: **Se fue de caza y no dejó traza**, **El secreto del mapa incompleto**, **No se ría de la avería**, **Aun herido, no todo está perdido**, **Estoicismo al borde del abismo**, **Todos los duendes son pardos** y **A la caza del cazador**.
- La segunda oportunidad es antes de devolverle el cristal de granate a Dino en el Embarcadero de Galdin (consulta el paso 12). Estudia la posibilidad de completar **Ejercicio matutino**, **Playa de paz** y **El gato deja limpio el plato**.

LISTA DE MISIONES SECUNDARIAS

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
Se fue de caza y no dejó traza	Dave	146
El secreto del mapa incompleto -I-	Mapa enigmático	126
No se ría de la avería	Coche averiado	121
Todos los duendes son pardos	Batida	136
A la caza del cazador	Batida	136
Aun herido, no todo está perdido	Rescate	115
Estoicismo al borde del abismo	Rescate	115
Ejercicio matutino	Expedición	145
Playa de paz	Batida	136
El gato deja limpio el plato	Gato	170

11



Cuando llegues al área de descanso Longwythe, aparca el Regalia junto al motel. Habla con el propietario, que está en el pequeño cubículo, para entregarle los artículos. Si te van los desvíos, este es un buen momento para completar unas cuantas misiones secundarias locales (consulta "Misiones secundarias").

12



Coge el Regalia y conduce hasta el Embarcadero de Galdin. Cuando hayas aparcado, cruza el edificio principal hasta llegar al embarcadero que hay en el extremo sur del mapa. Ten en cuenta que la mujer que hay detrás del mostrador circular del restaurante La Perla es la encargada local; hazle una visita rápida cuando pases por delante.



13



Después de observar los movimientos del ferri (o la falta de ellos) en el punto intermedio, habla con Dino. Así completarás **Carretera y manta** y activarás la misión **Cortesía periodística**. Estas son las consecuencias de tu elección durante el diálogo interactivo con Dino:

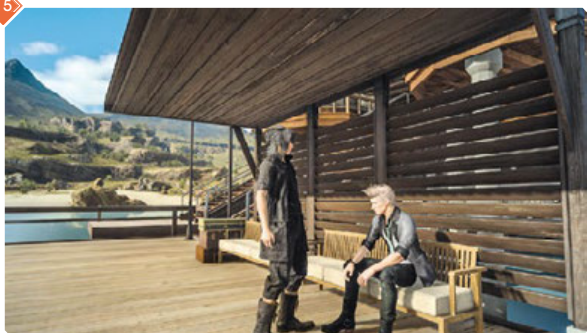
- ♦ **"Escuchar la propuesta"** ➔ Recompensa: 80 EXP para cada miembro del grupo
- ♦ **"Declinar la oferta"** ➔ Recompensa: 150 EXP solo para Ignis

14



Ahora puedes utilizar el Regalia en modo Navegador para ir directo a tu destino con la opción Ubicación del reto. Cuando aparques el Regalia, sigue la ruta que te mostramos aquí para llegar al camino que te llevará hasta tu objetivo. Rodea al pájaro gigante (para mitigar tu ansiedad: si la imponente criatura te detecta, se marchará volando sin más) y dirígete al filón para conseguir un cristal de granate. Ya puedes volver junto a Dino en el Embarcadero de Galdin. Cuando entregues el objeto, recibirás una pulsera de granates: un accesorio que puede ser un buen complemento de equipo para uno de los miembros de tu grupo.

15



Cuando estés listo para continuar, habla con Dino en el Embarcadero de Galdin para completar la misión **Cortesía periodística**. Ten en cuenta que tardarás un poco en volver por aquí cuando hables con él de nuevo para avanzar en la trama, así que asegúrate de haber completado todas las tareas que tengas pendientes en la zona antes de hacerlo.

16



La misión **Malas noticias** empieza cuando conduces de manera automática hacia la ciudad de Insomnia. Cuando hayas aparcado el coche, sigue el camino que te mostramos para llegar hasta un primer grupo de soldados. Los ataques de área de efecto pueden obrar milagros contra grupos de enemigos: un hechizo, la destreza Ciclón de Gladiolus o blandir un mandoble cargado son excelentes opciones. Si Noctis está bajo fuego pesado, utiliza uno de los puntos de cobertura; muévete cerca y mantén pulsado **[C]**/**[X]** cuando aparezca la ventana emergente. (Si has desbloqueado la categoría de la habilidad Salvaguardia, también te beneficiarás de una mayor velocidad de recuperación de medidores).

17



Aquí está representada la ruta lineal que te lleva hasta un segundo combate. Utiliza la misma táctica para eliminar a tus enemigos. Tras la batalla, no te olvides de explorar las salas abandonadas adyacentes para recoger objetos.

18



Para llegar a la tercera y última batalla de este capítulo, sigue la ruta que te mostramos aquí. Intenta abrir la lucha usando Lux Impetus contra los fusileros en la posición elevada y ocúpate de ellos de manera prioritaria. Esto evitará que acribillen a tu grupo mientras tú luchas contra sus aliados más abajo. Cuando todo se tranquilice, corre hasta el último punto intermedio para completar la misión **Malas noticias** y el capítulo 01.

Inicio rápido

Manual básico

Guía

Misiones secundarias

Inventario

Bestiario

Estrategia y análisis

Extras

Índice

Introducción

Análisis de enemigos

Leyenda del mapa

Curso intensivo

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

Capítulo 14



MISIÓN SECUNDARIA

"El secreto del mapa incompleto -II-" (consulta la página 126): puedes iniciar esta misión interactuando con un mapa en el estante inferior de una mesita con ruedas en el asentamiento, al otro lado de la posición de Mónica. Tiene sentido hacerlo durante tu primera visita al asentamiento, pues pasarás por la ubicación correspondiente durante la misión **Los reyes de antaño**, en una mesa de madera parecida en la esquina noreste del campo de batalla del Foso de Keycatrich.

MISIÓN SECUNDARIA

"La chapa del que voló del mapa" (consulta la página 146): si completas la misión **Se fue de caza y no dejó traza** en Longwythe (consulta la página 38), encontrarás a Dave en el asentamiento, cerca de donde te encontraste por primera vez con Mónica. Habla con él para iniciar esta misión y recupera la placa de un coche abandonado al sur del Asentamiento.

MISIÓN SECUNDARIA

"Penas corriendo por las venas" (consulta la página 114): cuando completes **Escapista alarmista** (consulta la página 34), encontrarás a una mujer dentro de este edificio al sur del asentamiento. Cúrala con una poción para recibir tu recompensa.

MISIÓN SECUNDARIA

"El secreto del mapa incompleto -III-" (consulta la página 126): encontrarás este mapa en el suelo, en el exterior de una cabaña de madera al sur del asentamiento. Te llevará a un lugar al oeste de Hammerhead. Encontrarás el objeto que hay que recoger detrás de unas grandes vigas caídas rodeado de otros escombros.

MISIÓN SECUNDARIA

"Averiado y necesitado" (consulta la página 120): si has completado **Con vida, sin salida** (consulta la página 34), encontrarás a otro conductor en apuros en el lateral del camino de tierra que está al sur de la carretera principal que va de Hammerhead al asentamiento. Dale un kit de reparación (disponible en el autoservicio de Hammerhead) para completar la misión secundaria.

MISIÓN SECUNDARIA

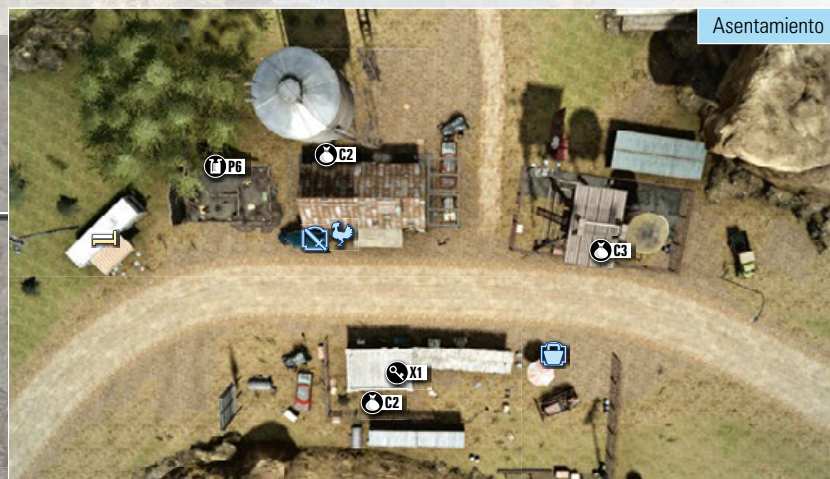
"Extravío y lío" (consulta la página 114): cuando completes **Quebrantos y llantos** (consulta la página 34), explora la zona que está sobre el túnel en la roca que atraviesas para llegar al Embarcadero de Galdin. Mira detrás de los arbustos y dale una poción al hombre.

MISIÓN SECUNDARIA

"El reportero joyero" (consulta la página 153): esta misión se puede completar junto con **Encargo con viaje largo**. Habla con Dino en el Embarcadero de Galdin, recupera el cristal de amatista que necesita de un depósito justo al este del Pico Longwythe y llévaselo. Antes de marcharte, activa la siguiente misión de Dino: **Destreza aplicada a la belleza**. Este nuevo objetivo está en Duscae, así que si lo activas ahora te evitarás un largo viaje más adelante.



LEIDE: REGIÓN DEL ASENTAMIENTO

CAPÍTULO 02
PARTE 1

Asentamiento

MISIÓN SECUNDARIA

"La baza de la caza" (consulta la página 151): cuando hayas completado la primera misión de Takka (**Encargo con viaje largo**), te pedirá que consigas carne de xifocálamo. Encontrarás a los xifocálamos a poca distancia al noreste de Hammerhead. Cuando llegues, utiliza Lux Impetus para alcanzarlos y lanza de inmediato un combo para mantenerte en el aire e infligir daño. Llévale el objeto a Takka para completar esta tarea.

MISIÓN SECUNDARIA

"Encargo con viaje largo" (consulta la página 151): cuando empieces el capítulo en Hammerhead, habla con Takka (el propietario del establecimiento) para activar esta misión. Te pedirá que le lleves un tomate Lucis. Puedes comprar uno en la tienda que hay cerca del aparcamiento del Embarcadero de Galdin. Entrégaselo a Takka para completar la tarea.

MISIÓN SECUNDARIA

"Al borde del funeral en el erial" (consulta la página 114): cuando completes **Extravío y lío**, vuelve a la zona en la que encuentres el pájaro gigantesco durante **Cortesía periodística**. Sigue la pared rocosa que está a la izquierda, después de cruzar el puente, y encontrarás a una mujer. Dale un antídoto para completar la misión.

MISIÓN SECUNDARIA

"Ingredientes urgentes" (consulta la página 151): tras completar **"La baza de la caza"**, Takka tiene una tercera misión para ti: consigue carne de garula. Los garulas están en la región Duscae, disponible desde el Capítulo 03, justo al sur de la gasolinera en la que empiezas.

MISIÓN SECUNDARIA

"Carretera traicionera" (consulta la página 121): este conductor aparece en la carretera que va de Hammerhead al asentamiento cuando completes **Averiado y necesitado**. Dale un kit de reparación para completar la misión.

Leyenda

ICONO	SIGNIFICADO
	Condensador electrolítico
	Granito de calidad
	Cuerno peludo gigante
	Colmillo de medialuna
	Colmillo de dragón arcano
	Fragmento metálico
	Metal oxidado
	Concha estelar
	Amonites
	Manilla de guerrero
	Muñequera blanca
	Aro de bronce
	Manilla de gladiador
	Amuleto
	Muñequera verde
	Aro de plata*
	Pulsera de granates
	Colgante de Stella
	Omnixelixir
	Omnifénix
	Panacea
	Ultraelixir
	Poción
	Omnipoción
	Vindicantes
	Cherufe
	Viralizador
	Duque de hierro*
	Organix*
	Moneda conmemorativa
	Geoda de cuarzo (17%), Geoda de ónix (17%), Geoda de rubí (17%), Geoda de zafiro (17%), Geoda de esmeralda (16%), Geoda de ópalo (16%)
	Geoda de platino (40%), Geoda de oro (35%), Geoda de goethita (25%)

* Solo disponible cuando hayas terminado el juego.

Resumen de la guía

(consulta la página siguiente para obtener más detalles)

PASO	MISIÓN	DESCRIPCIÓN
	Legado	Habla con Cid en el taller de Hammerhead, conduce hasta el asentamiento y habla con Mónica y Cor.
	Los reyes de antaño	Explora el Foso de Keycatrich al este para recuperar una nueva arma ancestral.

Inicio rápido
Manual básico
Guía
Misiones secundarias
Inventario
Bestiario
Estrategia y análisis
Extras
Índice
Introducción
Análisis de enemigos
Leyenda del mapa
Curso intensivo
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
Capítulo 14



Análisis de enemigos (consulta la página 231)

NOMBRE	NOTAS
Xifocálamo	Vulnerable a las dagas, a las pistolas y al Fuego; resistente al Rayo y a Sacro
Dafoeno	Vulnerable a las dagas, a las pistolas y al Frío; resistente al Fuego y a Sacro
Garulea	Vulnerable a los mandobles, a los artefactos y al Fuego; resistente al Frío y a Sacro
Garulezno	Vulnerable a los mandobles, a las pistolas y al Fuego; resistente al Frío y a Sacro
Duende	Vulnerable a las lanzas, a las dagas, al Fuego y a Sacro; resistente al Frío
Aracnolia	Vulnerable a los mandobles, a los artefactos, al Fuego y a Sacro; resistente al Rayo
Tarántula	Vulnerable a las dagas, a las pistolas, al Fuego y a Sacro; resistente al Frío
Tirador imperial	Vulnerable a las pistolas, a los escudos y al Fuego; resistente al Rayo
Fusilero imperial	Vulnerable a las pistolas, a los escudos y al Fuego; resistente al Rayo
I. M. Accensus	Vulnerable a las lanzas, a las dagas y al Rayo; resistente al Frío
U. M. Milites	Vulnerable a los mandobles, a las dagas y al Rayo; resistente al Fuego; inmune a Sacro



Misiones secundarias

Antes de encontrarte con Cor y visitar el Foso de Keycatrich, puedes completar varias misiones secundarias. Ganar un par de niveles antes de enfrentarte a los muchos peligros de la mazmorra te facilitará mucho las cosas.

LISTA DE MISIONES SECUNDARIAS

NOMBRE	TIPO	PÁGINA
Extravío y lío	Rescate	114
Al borde del funeral en el erial	Rescate	114
Penas corriendo por las venas	Rescate	114
Averiado y necesitado	Coche averiado	120
Carretera traicionera	Coche averiado	121
Encargo con viaje largo	Takka	151
La baza de la caza	Takka	151
Ingredientes urgentes	Takka	151
El reportero joyero	Dino	153
El secreto del mapa incompleto -II-	Mapa enigmático	126
El secreto del mapa incompleto -III-	Mapa enigmático	126
La chapa del que voló del mapa	Dave	146

01



La misión **Legado** empieza durante el viaje a Hammerhead. Cuando vuelvas a la gasolinera, acércate a Cid. Tras la secuencia animada, vuelve junto a Regalia y conduce hasta el siguiente punto intermedio: asentamiento.

02



Cuando estés en el asentamiento, habla con Mónica. Guarda tus avances: esta será la última oportunidad de hacerlo antes de la siguiente batalla. A continuación, puedes dirigirte hacia el punto intermedio que hay al norte.

03



Cruza la puerta del templo en lo alto del camino de tierra, donde te encuentres con Cor, y recibirás la Salomón. Esta es tu primera arma ancestral, una categoría especial de potentes armas que consumen tu VIT al golpear a los enemigos (consulta la página 286 para obtener más información). Habla con Cor para completar la misión **Legado** e iniciar **Los reyes de antaño**.

04



Foso de Keycatrich, tu siguiente destino, está al este de tu posición actual. Desanda lo andado hasta la encrucijada y sigue el camino de tierra al noreste.

05



Cuando entras en el área del campo de batalla principal, tienes dos opciones. Si te acercas siguiendo el muro de la izquierda (noroeste), puedes pasar corriendo junto a la garulea y los garuleznos y dirigirte directamente a la entrada de la cueva. La segunda opción es la que te recomendamos: sigue el camino de tierra para enfrentarte a un gran grupo de soldados, seguidos de duros mechas Magitec. La infantería recibe el apoyo de una torreta tripulada: neutraliza este emplazamiento de inmediato, puede infligir daños considerables. Cuando todos los soldados hayan caído, encárgate de los tanques bipedos, a ser posible de uno en uno. Los mandobles son sumamente eficaces en este caso (sobre todo si están mejorados por Ignis), pues sus tajos pueden afectar a varias partes del cuerpo a la vez, al tiempo que destruyen los proyectiles cercanos antes de que exploten. Más al este encontrarás más atacantes (incluido otro tanque bipedo) a los que quizás quieras enfrentarte. Ganar esta batalla es mucho más complicado que esprintar y dejar atrás a la garulea, pero las bonificaciones de EXP hacen que valga mucho la pena. No te olvides de recoger el Viralizador que se encuentra encima de las rocas a la izquierda de la mazmorra antes de continuar.



FOSO DE KEYCATRICH



Leyenda

ICONO	SIGNIFICADO	ICONO	SIGNIFICADO
	Condensador electrolítico		Elixir
	Sensor láser		Éter
	Fragmento metálico		Autoballesta
	Metal oxidado		Moneda conmemorativa
	Muñequera verde		Aro de bronce (50%), Poción (25%), Moneda antigua (25%)
	Aro de carbono		Elixir (50%), Omnelixir (25%), Moneda antigua (25%)
	Ultraelixir		

06



Cuando entres en la mazmorra, sigue la ruta que aparece en el mapa de arriba. Baja por el túnel y gira a la derecha cuando llegues a una bifurcación. Sigue los cables y activa el generador al que llevan: así encenderás las luces. Sigue avanzando por el túnel principal hasta que veas un muro de roca con un agujero a tu derecha. Salva el agujero que aparece en la captura de pantalla. (Si quieres explorar las otras secciones opcionales del túnel, consulta la línea discontinua de nuestro mapa. Ten cuidado con la roca que caerá del techo en la cámara que hay al final de las escaleras).

07



La ruta por la segunda parte de la mazmorra es bastante directa: gira a la izquierda al final del pasadizo y atraviesa el estrecho pasaje entre las placas de acero. Abre la puerta de acero de tu izquierda y activa otro generador. El resto de pasadizos llevan a la cámara principal, donde tendrás que enfrentarte a una aracnolia (no te olvides de la Autoballesta que encontrarás por el camino). Sácale el máximo rendimiento a cada oportunidad de bloqueo e intenta explotar los puntos débiles de la criatura utilizando mandobles o artefactos imbuidos con Fuego mediante la destreza Ascenso de Ignis (que, a estas alturas, deberías haber desbloqueado en el menú Habilidades). Con esta mejora y un mandoble en la mano, Noctis puede infligir enormes cantidades de daño a la aracnolia, sobre todo con golpes cargados (consulta la página 18 para obtener información sobre este movimiento). Ignora a las tarántulas que aparecen. Mejor concéntrate únicamente en tu objetivo principal para derrotarlo tan rápido como sea posible. Durante el proceso, asegúrate de bloquear o alejarte con una voltereta de su ataque de nube de Rayo. Cuando el monstruo caiga, atraviesa el agujero en el muro de pared para llegar a la última sala y recuperar la Deva. Sal de la cueva para completar **Los reyes de antaño**.

Inicio rápido

Manual básico

Guía

Misiones secundarias

Inventario

Bestiario

Estrategia y análisis

Extras

Índice

Introducción

Análisis de enemigos

Leyenda del mapa

Curso intensivo

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

Capítulo 14