

# ÍNDICE

Una presentación general de los principales conceptos y funciones de Lightning Returns, que te permitirá abordar las primeras fases de la aventura con mucha más seguridad.



Un itinerario cronológico que te ayudará a dar coherencia al juego (sobre todo a su estructura de misiones libres). Este capítulo está diseñado para eliminar cualquier sensación de ansiedad, frustración o confusión durante el primer recorrido.



Los tres capítulos de misiones ofrecen una guía paso a paso para todas las misiones del juego –etapas de la historia, Redentor de almas y Tablón de los ruegos– cuyo objetivo es ayudar a los lectores durante su primer recorrido.



Este capítulo revela información valiosa sobre los distintos enemigos que encontrarás en tus viajes por Nova Chrysalia.



Inicio rápido	6
Personajes y conceptos	10
Introducción	20
Estructura del juego	22
El factor tiempo	23
Lightning: un equipo en sí misma	24
Ajustes de dificultad	24
Pantallas	25
Comandos	27
Explorar	27
Preparativos de combate	30
Mecánicas de combate	36
Funciones especiales	44
El mundo de Nova Chrysalia	46
Recorrido	54
Día 1	56
Día 2	57
Día 3	59
Día 4	60
Día 5	61
Día 6	62
Día 7	63
Días restantes	64
Etapas de la historia	66
Prólogo	68
Luxerion	70
Yusnaan	74
Marcas salvajes	80
Dunas de la Purgación	92
Último día	100
Redentor de almas	104
Luxerion	106
Yusnaan	114
Marcas salvajes	122
Dunas de la Purgación	132
Tablón de los ruegos	136
Luxerion	138
Yusnaan	140
Marcas salvajes	142
Dunas de la Purgación	146
General	148
Bestiario	150
Estructura de las tablas de datos	152
Tablas de habilidades	154
Información importante	154
Directorio de enemigos	155
Bestias del caos	156
Monstruos salvajes	172
Unidades militares	202
Tropas	210
Especial	212

Inventario	222
Atuendos	224
Armas	226
Escudos	230
Accesorios	232
Ornamentos	234
Habilidades	236
Autohabilidades	250
Sublimitas	252
Objetos especiales	254
Objetos clave	254
Objetos curativos	255
Tiendas	256
Estrategia y análisis	260
Explicación	262
Parámetros de arquetipos	263
Estados alterados	264
Aturdir	266
Resultados de batalla	270
Dones divinos de combate	271
Mecánicas avanzadas	272
Modificar equipos	278
Brujería	280
Valoración del inventario	284
Resumen rápido	290
Roles y especialización	291
Configurar arquetipos	295
Un progreso eficaz	296
Recorrido Artema	300
Organigrama	302
Día 13	306
Nueva partida +	308
Extras	310
Trofeos y logros	312
Brotos de caos	313
Desolladero	313
Nueva partida +	314
Esencia de almas	316
Lagartos	316
Objetos aleatorios	316
Huevos de pascua y trivialidades	317



Este capítulo es una herramienta de referencia muy valiosa, ya sea para saber cómo conseguir un equipo determinado, consultar parámetros o modificadores de habilidades, entender los efectos de una autohabilidad o, simplemente, revisar la amplia selección de tiendas del mundo del juego.



Este capítulo está pensado para aclarar las mecánicas fundamentales que conforman la base de Lightning Returns. Se centra principalmente en detalles que no se desvelan en el juego.



Este capítulo utiliza preparativos estratégicos y múltiples tareas eficientes para ofrecer un recorrido compacto y depurado.



Este capítulo breve pero repleto de información se centra en funciones secretas y desbloqueables.

## Inicio rápido

En la página siguiente encontrarás la sección de "Inicio rápido", que ofrece una presentación visual del contenido de la guía y explica cómo usarla de forma óptima, según tus necesidades y expectativas.

## Índice

Si prefieres jugar con la ayuda mínima, el índice exhaustivo de la guía te permitirá saltar de un tema de interés a otro siempre que necesites una pista o una información concreta.

## Pestaña vertical

La pestaña vertical del margen derecho de cada doble página es una herramienta de navegación diseñada para ayudarte a moverte por la guía. La sección superior ofrece la lista de capítulos individuales, mientras que la inferior resalta la parte del capítulo que estás leyendo.

## INICIO RÁPIDO



Pasada la primera hora de la aventura, Lightning Returns te ofrece libertad para completar las etapas de la historia y los objetivos opcionales a tu antojo. Presenta una mecánica de juego y un sistema subyacente extraordinariamente ricos y complejos, con un sistema de batalla flexible compuesto por múltiples capas que solo podrás dominar tras infinitas horas de práctica.

Esta libertad resulta increíblemente inspiradora y gratificante, pero también significa que al jugador desprevenido le aguardan diversas trampas, como picos de dificultad debidos a una preparación insuficiente o al deseo de completar desafíos que debería dejar para más adelante. Por lo tanto, te resultará útil tener una idea clara de cómo deseas abordar la aventura.

En esta sección de Inicio rápido hemos definido cuatro estilos de juego u objetivos generales para tu aventura. Esto te permitirá identificar las secciones más relevantes, en función de las metas que te hayas fijado al empezar a jugar a Lightning Returns. Si redefines tus prioridades a medida que avanzas en el juego, podrás volver a este punto para buscar referencias rápidas a otras secciones de la guía.



## FAMILIARIZACIÓN

Es tu primer episodio de la saga Final Fantasy XIII o tienes una experiencia limitada jugando a rol.

**Capítulo Personajes y conceptos (página 10)**

Presenta información resumida sobre los protagonistas y los eventos clave de la saga hasta el momento presente.

**Capítulo Introducción (página 20)**

La Introducción te ayudará a entender conceptos tales como progreso del personaje, exploración, combate, paso del tiempo y demás, y te permitirá abordar las primeras fases de Lightning Returns con más seguridad.

**Capítulo Recorrido (página 54)**

Un plan de progresión gradual y accesible por el mundo de Nova Chrysalia, que destaca los momentos ideales para obtener nuevas habilidades y equipo. Las misiones se presentan en un orden que te permitirá evitar posibles picos de dificultad. Si necesitas ayuda para completar algún objetivo, encontrarás las referencias pertinentes a otros capítulos.



## COMPLETAR EL JUEGO

El objetivo principal es completar la historia.

**Capítulo Etapas de la historia (página 66)**

Una guía paso a paso para las cinco etapas de la historia. Incluye mapas con anotaciones que ofrecen soluciones visuales para todos los desafíos y mazmorras.

## Resumen del contenido de la guía

En términos generales, los capítulos principales de esta guía se dividen en tres categorías. Cada una de ellas refleja una forma de usar la guía en función del estilo de juego y el nivel de habilidad.

## CAPÍTULOS DE JUEGO

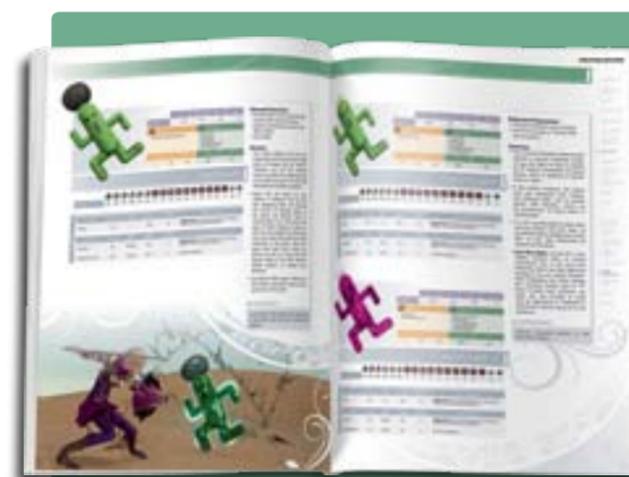
- **Introducción** → Un resumen de todas las funciones clave del juego. Para la mayoría de los jugadores, supone una toma de contacto ideal con la guía.
- **Estrategia y análisis** → Un análisis en profundidad y sumamente exhaustivo de la mecánica básica del juego.

## CAPÍTULOS DE REFERENCIA

- **Bestiario** → Un catálogo que incluye a todos los enemigos del juego. Presenta hojas de datos y estrategias de combate para todos los atacantes.
- **Inventario** → Un listado de todos los objetos y habilidades, con información sobre su disponibilidad, sus parámetros y sus efectos.
- **Extras** → Información sobre diversas funciones de bonificación y desbloqueables.

## CAPÍTULOS DEL RECORRIDO

- **Recorrido** → Un recorrido por el juego optimizado para la primera partida.
- **Etapas de la historia** → Soluciones paso a paso y basadas en mapas para todas las misiones de las etapas de la historia.
- **Redentor de almas** → Soluciones concisas y basadas en mapas para todas las misiones del Redentor de almas.
- **Tablón de los ruegos** → Requisitos y soluciones para todas las misiones del Tablón.
- **Recorrido Artema** → Un recorrido por el juego optimizado para jugadores experimentados.



## AYUDA MÍNIMA

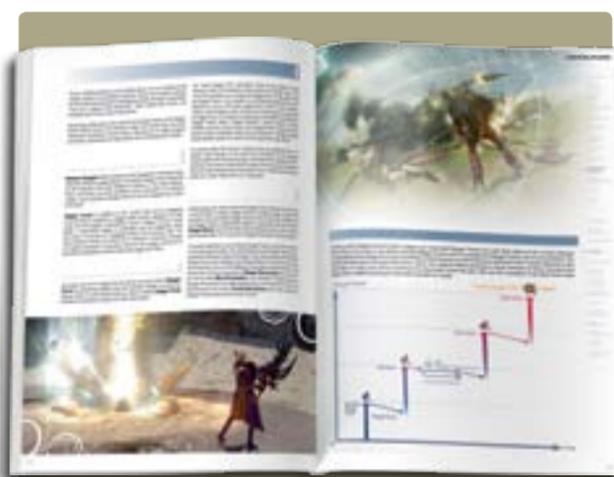
Quieres realizar el primer recorrido por ti mismo, usando la guía de forma ocasional a modo de referencia.

**Capítulos de misiones (páginas 66, 104 y 136)**

Si necesitas ayuda para alguna misión concreta, consulta los capítulos Etapas de la historia, Redentor de almas y Tablón de los ruegos para encontrar las soluciones correspondientes. Por lo general, te bastará con echar un vistazo a los mapas anotados para volver a ponerte sobre la pista.

**Capítulo Bestiario (página 150)**

Este capítulo ofrece información sobre todos los monstruos, haciendo hincapié en sus debilidades y en cómo derrotarlos fácilmente. Al inicio del Bestiario encontrarás un directorio con todas las criaturas.

COMPLETAR EL JUEGO  
AL 100%

Quieres completar todas las misiones y desbloquear todas las recompensas y bonificaciones posibles.

**Capítulo Recorrido Artema (página 300)**

Tras completar el juego al menos una vez, Recorrido Artema te ayudará a realizar un recorrido "perfecto", indicándote cómo completar todas las misiones y concediéndote tiempo suficiente para prepararte para los desafíos más duros del juego.

**Capítulo Estrategia y análisis (página 260)**

Un análisis exhaustivo de los diversos sistemas que forman la base de la experiencia de juego, que te permitirá optimizar al máximo tu ejecución.

**Capítulo Inventario (página 222)**

Descubre cómo puedes conseguir todas las habilidades y piezas del equipo, analiza sus parámetros y averigua para qué sirven y qué efectos tienen.

**Capítulo Bestiario (página 150)**

Para completar el juego al 100% tendrás que derrotar a todos los monstruos, así como a los jefes definitivos. El Bestiario presenta hojas de datos y análisis exhaustivos de todos los enemigos, y ofrece estrategias fiables para enfrentarse a ellos.

**Capítulo Extras (página 310)**

Aquí encontrarás información sobre los Trofeos o Logros que falten en tu colección, así como las funciones de Nueva partida + y eventos especiales variados.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIAREDENTOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

Lightning Returns: Final Fantasy XIII es una aventura muy abierta, con una estructura tan flexible que hará que te plantees muchas dudas durante las horas iniciales de juego. Al principio, lo único que sabrás es cómo controlar a Lightning y que tu rol como Redentor es salvar las almas de los habitantes de Nova Chrysalia, el mundo del juego. Esto lo conseguirás completando misiones, que podrán ser simples favores o historias mucho más extensas, en las que aparecerán muchos rostros familiares de episodios de Final Fantasy XIII anteriores.

La libertad que te proporciona Lightning Returns a la hora de completar sus muchos y diversos desafíos es uno de sus principales encantos, pero también una posible fuente de confusión y una dificultad añadida. En este juego, y probablemente más que en la gran mayoría de juegos de rol, el conocimiento será tu arma más poderosa en casi todas las situaciones. Completar misiones será tu forma principal de aumentar tus atributos, y no los combates contra monstruos, como suele ser habitual. Por ello, la mejor forma de que Lightning desarrolle sus habilidades es aceptar y completar misiones en el orden adecuado. Esto lo complica el hecho de que las misiones pueden estar disponibles solo a ciertas horas del día, y después de cumplir determinados requisitos.

Hay tres categorías de misiones en Lightning Returns:

- **Etapas de la historia:** historias compuestas de varias fases en las que aparecen personajes importantes de anteriores episodios de la trilogía Final Fantasy XIII. Las etapas de la historia se componen de capítulos numerados y tienen que completarse antes de que termine el día 12 para poder acceder a la sección final de la historia y sus desafíos. Si no consigues completar todas antes del Último de los días, el juego terminará y tendrás que empezar desde el día 1. Las etapas de la historia están, con una única excepción, vinculadas a regiones específicas del mundo del juego, y estarán disponibles automáticamente en sus respectivos lugares en cuanto completes los primeros titulares de la aventura.
- **Misiones del Redentor de almas:** estas misiones son más breves que las etapas de la historia y en ellas participan diversos personajes que encontrarás por el mundo. Muchas se resuelven encontrando objetos y llevándoselos al asignador de la misión, o resolviendo una situación por medio de pasos individuales que se consiguen de inmediato, aunque algunas misiones repartirán sus tareas entre varios días. La dificultad de cada misión se representa con estrellas (★), de una estrella (las más fáciles) a tres (las más difíciles).
- **Tablón de los ruegos:** justo a las puertas de la estación de monorraíl encontrarás un Tablón de los ruegos que podrás consultar hablando con Chocolina (01). Muchas de estas misiones consistirán en acumular objetos concretos, con frecuencia derrotando a monstruos o encontrándolos. Acostúmbrate a revisar el Tablón de los ruegos de cada región al menos una vez por día de juego, tanto para aceptar nuevas misiones como para completar aquellas cuyos requisitos hayas cumplido. Algunas misiones del Tablón están conectadas: al completar una, desbloquearás la siguiente.

Completar cualquier misión se premia con diversas recompensas, como mejoras de tus atributos y objetos o equipo. Además, también obtendrás una suma oculta de Nimbo por cada etapa de la historia y misión del Redentor de almas que completes. Nimbo es la energía que Lightning obtiene de las almas que salva (02). El Nimbo que consigas se pasará a Yggdrasil, el Árbol sagrado, al final de cada día. Si consigues un número determinado de Nimbo, desbloquearás días adicionales antes de que el mundo se acabe.

Lightning empezará la partida con siete días para salvar el mundo. Completar cada etapa de la historia se premia con un día adicional. Para llegar al final del juego, tendrás que jugar hasta el final del día 12 y completar las cinco etapas de la historia. Así podrás acceder al Último de los días. Si completas muchas misiones del Redentor de almas, podrás desbloquear un día extra especial, que tendrá lugar después del día 12 y antes del Último de los días.

Podrás explorar el mundo con total libertad y completar objetivos en el orden que quieras. Pero sin importar dónde estés o lo que estés haciendo, cada día terminará a las 6:00, momento en el que volverás automáticamente al Arca, donde el tiempo no transcurre. El Arca es el lugar donde Lightning pasará el Nimbo acumulado al árbol Yggdrasil. Cada nueva flor que aparezca en el vídeo representará un día adicional que se añadirá al tiempo global antes de que empiece un día nuevo.

## EL FACTOR TIEMPO

El tiempo del juego lo representa el reloj de la esquina superior derecha de la pantalla de juego. El tiempo avanza sin descanso y a toda velocidad: un minuto de juego se corresponde con dos segundos y medio de tiempo real. En el juego, el tiempo solo se detiene en las siguientes situaciones:

- Durante los vídeos y las conversaciones con personajes
- Durante las batallas
- Mientras esté abierto un menú (incluidos los de las tiendas y las ventanas para tomar decisiones)
- Cuando el don divino Cronoestasis está activo (ver página 45)
- Mientras estés en el Arca

En el resto de situaciones, el tiempo avanzará inexorablemente. Como solo tienes trece días para completar todas las etapas de la misión y, a poder ser, un buen número de misiones del Redentor de almas, tendrás la sensación de que no hay un segundo que perder. Pero en realidad no tienes que sentirte presionado por esta cuenta atrás. Los trece días de tiempo del juego son más que suficiente para completar todas las etapas de la historia y la mayor parte de las misiones del Redentor de almas (o incluso todas), aunque no siempre lo hagas con total eficacia, gracias a la función Cronoestasis. En cuanto obtengas este don divino en la primera fase de la historia, podrás activarlo para detener el tiempo de forma transitoria.

Los PG son un recurso limitado que se recargan principalmente al derrotar enemigos en una batalla. Si participas regularmente en batallas para conseguir PG mientras realizas otras tareas, podrás detener el tiempo durante periodos extensos. En cuanto domines las técnicas de combate y sepas cómo conseguir muchos PG, podrás convertir un minuto de tiempo de juego en horas de tiempo real gracias a Cronoestasis.

Los siguientes consejos te ayudarán a aprovechar al máximo el tiempo en Nova Chrysalia:

- **Esprintar:** podrás aumentar la velocidad de movimiento de Lightning si mantienes pulsado **R2**/**RT**. Al esprintar se vaciará la barra azul de la parte inferior de la pantalla, lo que limitará la cantidad de tiempo que puedes seguir esprintando. Suelta el botón en cualquier momento y la barra se irá rellenando poco a poco. Por lo general, deberías acostumbrarte

a esprintar casi en todo momento, pero haciendo pausas breves cuando la barra esté casi vacía. Si no haces estas pausas, la barra tardará más en llenarse y la habilidad de esprintar quedará bloqueada temporalmente. Como inconveniente adicional, Lightning no podrá usar su arma hasta que recupere dicha habilidad.

- **Optimizar los viajes:** otro elemento clave para ahorrar tiempo es reducir al mínimo la cantidad de viajes que realices. Hay unas reglas sencillas que puedes seguir para optimizar tus viajes en una región. En vez de ir directamente a un lugar lejano en busca de un objeto para una misión que acabas de aceptar, dedícate a hablar con personajes cercanos y completa las misiones que te encarguen. No hay un límite de misiones que puedes tener activas al mismo tiempo, así que conviene siempre aceptarlas de inmediato. No olvides revisar el Tablón de los ruegos siempre que pases cerca, explorar los alrededores y hacer compras cuando sea posible. Es recomendable que intentes realizar varias tareas a la vez en todo momento, para completar todos los objetivos activos de una zona antes de irte a otra.

- **Mantente ocupado:** pase lo que pase, mantente siempre activo y no pierdas el tiempo. Si has terminado todas las actividades opcionales de una región y te quedan unas horas libres para completar el siguiente objetivo (por ejemplo, porque una puerta temporal está cerrada o porque un personaje no ha llegado todavía), viaja a otra región y empieza a realizar tareas allí. Usa cada minuto de tu tiempo para conseguir algo.

- **La influencia de la hora del día:** todo el mundo del juego depende del reloj. La hora del día puede determinar la disponibilidad de los objetos de las misiones, la presencia de los personajes clave, el acceso a algunas áreas e incluso la aparición de los monstruos. Saber cuándo tienes que visitar una zona (por ejemplo, leyendo atentamente la descripción de la misión) es algo muy valioso que te permitirá planear bien tus viajes. Como es lógico, cuando hablemos de las misiones te informaremos de todos estos detalles.

- **Desbloquear funciones:** muchas funciones del juego se desbloquean en un día muy concreto de la historia. También obtendrás objetos y habilidades en cada visita a tu Arca. En la guía te revelaremos el momento preciso de desbloqueo de estas funciones, para que no te pierdas nada importante.



INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIAREDENTOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGOEL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATEMECÁNICAS DE  
COMBATEFUNCIONES  
ESPECIALESNOVA  
CHRYSLIA

## LIGHTNING: UN EQUIPO EN SÍ MISMA

Poco antes del lanzamiento de Lightning Returns, cuando se publicaron los primeros detalles del sistema de juego y sus ajustes, a muchos fans de Final Fantasy les desconcertó la aparente ausencia de compañeros de Lightning durante las batallas. Aunque es cierto que, técnicamente, Lightning lucha sola durante gran parte del juego, eso no quiere decir que las tácticas clásicas de la saga Final Fantasy hayan desaparecido.

En lugar de cambiar de miembros de equipo durante el combate, lucharás con un grupo de tres conjuntos personalizables de equipo y habilidades conocidos como arquetipos. Cada arquetipo puede considerarse un miembro del equipo de pleno derecho, con su propia barra BTC (ver página 30) y una identidad estratégica bien definida que tú mismo te encargarás de crear. Si te ayuda a entender mejor el nuevo sistema, imagínate que un arquetipo es un miembro de tu equipo y que el conjunto de arquetipos son tu equipo.

Durante el combate, te moverás entre tus distintos arquetipos exactamente de la misma forma que harías con un grupo tradicional de miembros del equipo: utilizarás los poderes de un arquetipo antes de pasar a otro cuando su barra BTC esté casi vacía o surja una situación que requiera de otro arquetipo con una habilidad específica. Cada arquetipo se compone de nueve elementos configurables (atuendo, arma, escudo, dos accesorios, cuatro habilidades), y todos pueden tener sus propias características y autohabilidades secundarias, por lo que este sistema te ofrece posibilidades de experimentar casi infinitas.

Volveremos a hablar de los arquetipos en la Introducción (ver página 31), y los analizaremos con todo detalle en el capítulo Estrategia y análisis (página 295).



## AJUSTES DE DIFICULTAD

Cada vez que empieces una partida nueva, tendrás que elegir un nivel de dificultad:

- En el **modo Fácil** las batallas son menos difíciles, podrás huir de un combate sin penalización y recuperar salud automáticamente mientras estés en la pantalla de juego. Además, conseguirás PG extra de los enemigos derrotados, y los dones divinos (ver página 45) costarán menos. Por otro lado, tus rivales no soltarán los mejores objetos posibles.
- En el **modo Normal** la dificultad de combate es media, sufrirás una penalización de tiempo cada vez que escapes de un combate y tu barra de VIT no se llenará automáticamente entre las batallas. Los monstruos seguirán sin soltar sus mejores objetos.

- En el **modo Difícil** (que se desbloquea completando el juego), las batallas son más difíciles. La penalización de tiempo por escapar y la no recuperación automática de VIT entre batallas del modo Normal siguen vigentes, pero además recibirás menos PG de los enemigos que en el modo Normal. La ventaja es que tendrás acceso a todos los objetos que pueden soltar los monstruos, incluidas las mejores recompensas.

No podrás cambiar el nivel de dificultad después de elegir uno, así que elige con cuidado el que mejor te convenga. El juego está pensado para jugar la primera partida en el modo Normal, un equilibrio entre desafíos y recompensas que los jugadores acostumbrados a los juegos de rol encontrarán conveniente. Si eres nuevo en esta saga o en este género, es probable que el modo Fácil te resulte mucho más accesible.

## PANTALLAS

### Pantalla de juego



1

#### INDICADOR DE PG

Muestra la cantidad de PG que tienes disponible para los dones divinos (ver página 45).

2

#### VIT

La salud de Lightning. Parpadeará en un estridente tono rojo cuando su VIT esté peligrosamente baja. Esta barra se rellena automáticamente tras un combate en el modo Fácil, pero no en el resto de niveles de dificultad. Consulta la página 39 para ver una lista con las formas de recuperar la salud de Lightning.

3

#### BARRA DE ACCIÓN

Representa la energía que te queda para esprintar (**R2**/**RL**) y atacar a los enemigos (**RT**/**RB**). Al esprintar se vaciará la barra azul de la parte inferior de la pantalla. Suelta el botón para que la barra se rellene rápidamente. Si no descansas y la barra se consume del todo, se pondrá roja y se rellenará lentamente, y no podrás correr o atacar durante unos segundos.

4

#### INTERACCIONES

Los objetos u individuos con los que podrás interactuar aparecerán con un círculo giratorio y un breve texto descriptivo: por lo general, "Hablar" si es una persona, o "Examinar" si es un mecanismo u objeto.

5

#### MINIMAPA

Aquí podrás ver información sobre tus alrededores: datos topográficos, puntos de ruta y distintos puntos de interés. Por defecto, el minimapa siempre apunta hacia el norte, algo que puedes cambiar en el menú Preferencias. La flecha que representa a Lightning se corresponde con la dirección hacia la que está mirando. Puedes cerrar el minimapa y volver a abrirlo si pulsas **SELECT**/**△**.

6

#### RELOJ

El reloj de la esquina superior derecha de la pantalla te indica la hora del día. Úsalo para planear tus viajes, teniendo en cuenta la disponibilidad de personajes o misiones que quieras completar. En el reloj también se muestra los días que quedan antes de que el mundo termine.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIAREDENTOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGOEL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATEMECÁNICAS DE  
COMBATEFUNCIONES  
ESPECIALESNOVA  
CHRYSALIA

## Pantalla de batalla



- 1** **INDICADOR DE PG**  
Muestra la cantidad de PG que tienes disponible para los dones divinos (ver página 45).
- 2** **BTC (BATALLA EN TIEMPO CONTINUO)**  
Tienes tres barras BTC individuales, y cada una muestra la energía que te queda para cada arquetipo. Las tres barras se irán llenando poco a poco durante el combate (las dos inactivas se llenarán tres veces más rápido que la seleccionada). Los segmentos de BTC se vacían en función del coste BTC de las habilidades que actives con los botones frontales del mando.
- 3** **ICONOS DE ESTADOS**  
Muestra los estados alterados o beneficiosos que padeces. Consulta la página 41 para más información.
- 4** **VIT**  
La salud de Lightning. Parpadeará en rojo cuando su VIT esté baja. Esta barra se rellena automáticamente tras un combate en el modo Fácil, pero no en el resto de niveles de dificultad. Consulta la página 39 para ver una lista con las formas de recuperar tu salud.
- 5** **HABILIDADES**  
Las cuatro habilidades asignadas a los botones frontales de tu mando. Cada vez que pulses uno de estos botones, se activará la habilidad correspondiente, y su coste BTC se restará de la barra BTC. Consulta la página 32.
- 6** **ARQUETIPOS**  
El nombre del arquetipo seleccionado (ver página 31). Los colores de los nombres de tus arquetipos y las marcas que se corresponden con la barra BTC de cada arquetipo. Puedes cambiar de arquetipo al instante si pulsas **L1/LB** o **R1/RB**.
- 7** **ONDA DE ATURDIMIENTO**  
Cuando ataques a un enemigo (sobre todo si el tipo de ataque se aprovecha de sus vulnerabilidades), poco a poco irás venciendo sus defensas, un proceso que representará la onda de aturdimiento que aparecerá en su barra de VIT. Cuando estés a punto de aturdirlo, la onda se pondrá de color rojo. Sigue atacando con habilidades adecuadas para aturdirlo del todo. Al atacar a un monstruo aturrido, le causarás mucho más daño del normal. Consulta la página 38 para más información.
- 8** **INFORMACIÓN DEL ENEMIGO**  
El tipo de enemigo al que estás apuntando y la cantidad de salud que tiene, así como los estados alterados o beneficios que se le hayan aplicado. Si te enfrentas a varios enemigos a la vez, podrás cambiar de blanco con .

## COMANDOS

En esta tabla puedes ver un práctico resumen de los comandos que usarás en la aventura.

PS3	XBOX 360	CONTROLES DE JUEGO	CONTROLES DE BATALLA
		Movimiento	Movimiento
		Control de la cámara	Control de la cámara
		Navegación por menús	Cambiar de blanco
		Interactuar/Envainar	Usar habilidad
		Saltar	Usar habilidad
		Entrar al menú principal	Usar habilidad
		Ver pantalla de mapa	Usar habilidad
		Atacar/Desenvainar	Cambiar de arquetipos
		Esprintar	Ver información (Libra) del enemigo
		-	Cambiar de arquetipos
		Esprintar	Discronía (consulta la página 45)
		Esprintar	-
		Centrar cámara	Cambiar vista
		Pausa	Pausa; usar objetos curativos o dones divinos (cambia de una pantalla a otra con <b>L1/R1</b> o <b>LB/RB</b> )
		Abrir/cerrar minimapa; omitir escenas de vídeo en el menú de pausa	En el menú de pausa, volver a la pantalla del título

## EXPLORAR

Explorar es una de las actividades más importantes de Lightning Returns. El mundo del juego es muy extenso: las cuatro regiones principales del juego incluyen innumerables puntos de interés, cientos de personajes con los que hablar, objetos para recoger y muchas misiones que completar. Examinar hasta el último rincón de Nova Chrysalia para encontrar nuevas cosas o misiones es uno de los grandes placeres de este juego, y te sorprenderá la frecuencia con la que tu curiosidad se verá recompensada.

### Movimientos básicos

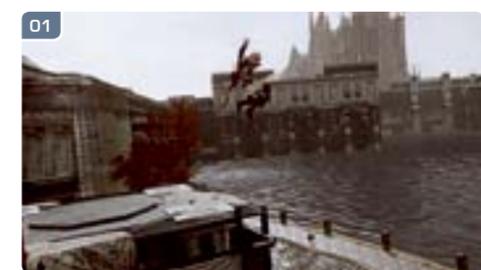
Desplazarte de un lugar a otro es extremadamente simple. Mueve a Lightning con y controla la cámara con . También hay otros movimientos que te ayudarán a llegar a tu destino:

- Mantén **R2/RT** para esprintar. Así reducirás la duración total de tus viajes. Esprintar consumirá la barra azul de la parte inferior de la pantalla. Suelta el botón y la barra se irá llenando rápidamente. Si vacías la barra por completo, se volverá roja y se irá llenando a un ritmo más lento, y no podrás correr o atacar hasta que el proceso se complete.
- Puedes saltar sobre obstáculos pequeños y huecos con **O/B** (**O1**). Podrás saltar más de lo normal si saltas y esprintas a la vez. Las caídas nunca te harán daño, por muy pronunciadas que sean, así que intenta sin miedo los saltos más arriesgados o lánzate por un acantilado si con ello ganas tiempo.
- Si te encuentras a un enemigo, atácale con **R1/RB** en cuanto lo tengas cerca (ver página 30). No podrás realizar determinadas acciones (como recoger objetos o subir por escaleras) mientras Lightning tenga desenvainada su arma. Pulsa **X/A** para que vuelva a colgársela a su espalda.

### El mapa y el minimapa

Quando sigas una ruta sin complicaciones, casi siempre te bastará con mirar rápidamente el minimapa para orientarte. Si necesitas planear un viaje más largo o buscas un punto de interés lejano, puedes abrir el mapa completo de la zona en la que te encuentras pulsando **O/X**.

En la pantalla del mapa puedes desplazarte con y acercar o alejar la vista con . Puedes colocar hasta diez marcadores pulsando **O/X**, e incluso ponerles nombre. Usa esta opción para marcar a un asignador de misiones al que quieras reencontrar más adelante o si encuentras una oportunidad interesante para recoger objetos en una batalla o un objeto interactivo con el que no sepas interactuar en un primer momento.



### Guardar la partida

Lightning Returns utiliza un sistema de autoguardado que registra tus avances cada vez que llegues a un punto importante de la historia o cuando te desplaces de un lugar a otro del juego. Aparecerá un icono en la esquina superior izquierda de la pantalla cuando la partida se esté guardando. También puedes guardar automáticamente y crear más archivos de guardado (hasta un máximo de 50) en el menú de pausa.

### LEYENDA DEL MAPA Y EL MINIMAPA

	Lightning		Marcador de destino
	Tu recorrido reciente		Posada
	Aliado		Restaurante
	Personaje		Tablón de los ruegos
	Enemigo activo		Taller de atavíos
	Objetivo de misión		Armería
	Escenario de tu última batalla		Tienda de alimentación
	Marcador de etapa de la historia		Liceo místico
	Marcador (varios colores)		Estación de monorraíl

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA HISTORIA

REDENTOR DE ALMAS

TABLÓN DE LOS RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

RECORRIDO ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA DEL JUEGO

EL FACTOR TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS DE COMBATE

MECÁNICAS DE COMBATE

FUNCIONES ESPECIALES

NOVA CHRYSALIA

## Objetos

Muchos objetos aparecen dentro de cápsulas (02). Pulsa **X/A** para abrirlas. Tras unos instantes, aparecerá una ventana para informarte de su contenido (por lo general, objetos de gran utilidad, como equipo), que pasará automáticamente a tu inventario.

Además, con frecuencia te encontrarás con objetos que aparecerán directamente brillando en el suelo (03) y que podrás recoger pulsando **X/A** al acercarte a ellos. En muchos casos serán medallas que podrás vender en tiendas, proporcionándote una segunda fuente de ingresos. Pero en algunos casos serán objetos de misiones que tendrás que recoger y entregar a su asignador de misión.

Los mapas de esta guía te muestran la ubicación todos los objetos del juego. Pero si quieres completar el juego por primera vez con solo un mínimo de ayuda, las siguientes pistas para encontrar objetos te resultarán útiles:

- Usa **F** para examinar el entorno en busca de objetos, tanto en áreas nuevas como ya conocidas. Cuando descubras un callejón sin salida o una ruta alternativa, no dejes de explorarlos: quizás encuentres un premio a tu curiosidad.
- Algunos objetos de misiones aparecen de forma natural en el mundo del juego, sobre todo en Marcas salvajes: allí te encontrarás gran variedad de setas, plantas y, en ocasiones, semillas. No olvides recoger todas las que veas.
- Algunas cápsulas están cerradas y tendrás que cumplir determinados requisitos para abrirlas (como una inversión concreta de PG o el encargo de un asignador de misiones). Cuando veas una de estas cápsulas, recuerda su ubicación o señálala en el mapa con un marcador para volver y abrirla más adelante.
- En la región de Marcas salvajes, solo podrás llegar a ciertas cápsulas tras haber accedido a las habilidades de deslizamiento de un chocobo.

## Puntos de interacción

Además de los objetos para recoger, en el mundo del juego encontrarás numerosos puntos de interacción. Pueden ser desde dispositivos imprescindibles para avanzar en la trama o personajes con los que podrás charlar un rato. Para interactuar con dispositivos o personajes, pulsa **X/A**.

- Cuando hables con un personaje, sobre su cabeza aparecerá un bocadillo (04). Si estás cerca, un círculo giratorio con la palabra "Hablar" te indicará que puedes empezar a conversar con él. Muchos personajes te contarán cosas no relacionadas con tus objetivos, pero en ocasiones te facilitarán pistas o harán comentarios para guiarte a puntos de interés relativos a tu misión. A veces te encontrarás con personajes sin bocadillo de conversación pero con tres signos de interrogación sobre su cabeza: con estos personajes solo podrás hablar en el futuro, probablemente durante una misión.
- Al interactuar con algunos personajes comenzará una misión del Redentor de almas; podrás rechazarlas si lo deseas, pero conviene que las aceptes, aunque sea para completarlas en el futuro. Los personajes que ofrecen misiones del Redentor de almas aparecen marcados con símbolos de estrellas (★). Cuantas más estrellas tengan (hasta tres), más difícil será la misión, y es probable (aunque no seguro) que mejor sea la recompensa.
- Cuando te acerques a un objeto con el que puedas interactuar, aparecerá un círculo giratorio y la opción "Examinar". No todos los puntos de interés harán que avances en la misión principal o las misiones del Redentor de almas; algunos elementos interactivos tan solo te ofrecerán información, como los horarios del monorraíl o las señales.
- En muchos escenarios te encontrarás cajas que podrás romper con **R1/RB** (05). Pueden contener objetos genéricos aleatorios, como medallas que podrás vender en las tiendas. En ocasiones, estas cajas te bloquearán el paso u ocultarán un punto de interés como una cápsula.
- En algunas áreas del juego hay unas puertas especiales que solo se abren en momentos muy concretos, algo que tendrás que tener en cuenta cuando quieras visitar los lugares que hay tras ellas. Una vez que examines estas puertas, las horas en las que se abren se mostrarán en tu mapa permanentemente.
- Encontrarás interruptores en algunos laberintos y mazmorras, que tendrás que activar para abrir la puerta correspondiente.



## Inventario y guiles

Todos los objetos que recojas pasarán automáticamente a tu inventario.

- Los atuendos, las armas, los escudos, los accesorios y las habilidades son objetos de batalla que necesitarás para preparar y mejorar tus arquetipos (ver página 31 para obtener más información).
- Los ornamentos son artículos decorativos que podrás elegir al crear arquetipos. Su único fin es personalizar la apariencia de Lightning.
- Las sublimitas son ingredientes necesarios para mejorar y subir el nivel de tus habilidades, por medio de la función Sublimar, disponible en todos los liceos místicos (ver la sección Tiendas, más adelante).
- Los objetos clave son elementos exclusivos y relacionados con las misiones o notas con información de Libra sobre enemigos específicos (ver página 45).
- Todos los objetos de la categoría Objetos especiales suelen ser necesarios para completar algunas misiones.

Muchos tenderos te comprarán los objetos que no necesites. Los que aparecen marcados con el icono  existen únicamente para ser vendidos. No te des demasiada prisa en vender el resto. Los equipos aparentemente obsoletos puede que vuelvan a resultarte útiles en nuevas estrategias o

para preparar arquetipos de reserva, y las sublimitas son ingredientes muy valiosos para la función Sublimar, que te permitirá subir de nivel las habilidades en una fase posterior de la historia. Muchos objetos de la categoría Objetos especiales pueden usarse en misiones del Redentor de almas, posiblemente alguna que todavía no has desbloqueado, o incluso guardarlos para una segunda vuelta al juego. Procura acumular todos los objetos que puedas durante tus viajes, desde los cohetes de Yusnaan a las setas y flores silvestres que crecen en Marcas salvajes.

Que quede claro: no obtendrás muchos guiles (la moneda principal del universo Final Fantasy) o lo que es lo mismo, beneficios a largo plazo, vendiendo objetos de tu inventario. Tus dos principales fuentes de ingresos serán:

 Las recompensas de las misiones que completes. En general, las misiones más difíciles se premian con más guiles.

 Los enemigos que derrotas. Vencer a cada tipo de enemigo se premia con una cantidad específica de guiles, aunque estas cifras aumentarán a partir del día 7. Esto se corresponde con un aumento gradual de los atributos de todos los monstruos. Consulta nuestro Bestiario para ver más información sobre las recompensas que podrás obtener de cada tipo de enemigo.

## Tiendas

Hay varios tipos de tiendas en el juego, y cada una te ofrecerá mercancías o servicios exclusivos. Los precios del equipo variarán de una tienda a otra, y sus inventarios irán aumentando con el tiempo, así que visita con frecuencia los distintos talleres de atavíos y armerías repartidos por todos los continentes.

### RESUMEN DE TIENDAS

ICONO	TIPO DE TIENDA	DESCRIPCIÓN
	<b>Botica</b>	Vende objetos curativos que podrás usar para curar o revivir a Lightning, aplicar estados beneficiosos y curar estados alterados.
	<b>Taller de atavíos</b>	Vende atuendos, fundamentales para crear arquetipos (ver página 31) y mejorar los atributos de Lightning; también vende ornamentos para personalizar su apariencia.
	<b>Armería</b>	Vende armas y escudos, equipos fundamentales para mejorar tus atributos y especializar tus arquetipos.
	<b>Liceo místico</b>	Te permite reforzar tus habilidades por medio de la síntesis para mejorar habilidades del mismo tipo y rango y, más adelante, la función Sublimar para subir el nivel de las habilidades máximas con materiales. Consulta la página 33 para obtener más información.
	<b>Restaurante</b>	Vende comida con la que Lightning recuperará su salud instantáneamente. Cuanto más caro sea el artículo, más VIT le devolverá.
	<b>Posada</b>	Alquila habitaciones hasta la hora que elijas para que recuperes toda tu VIT. A pesar de ello, es mejor usar objetos o restaurantes para llenar tu barra de VIT. Las posadas solo son de utilidad en una fase avanzada de la historia, cuando hayas completado la mayor parte de las misiones y quieras pasar a una hora del día determinada para continuar una misión importante.
	<b>Librerías</b>	Venden códices en los que se revelan los puntos débiles de cada monstruo, la mejor forma de aturdirlos y otra información de Libra que podrás revisar durante una batalla con <b>R2/L1</b> .
	<b>Mercaderes ambulantes</b>	En ocasiones te encontrarás con mercaderes ambulantes en lugares inesperados. Muchos te venderán objetos curativos. Pero algunos buhoneros poco frecuentes, que solo encontrarás al azar en lugares muy concretos, te ofrecerán equipos valiosos.

### Omitir vídeos

Si bien muchos jugadores querrán ver todos los vídeos para seguir el desarrollo de la historia, hay ocasiones (sobre todo después de ser derrotado en una batalla contra un jefe especialmente difícil, o en una segunda vuelta al juego) en los que tener que volver a ver extensas secuencias cinemáticas puede resultar un tanto pesado. Para omitir los vídeos, pulsa **START**/**PS** y después pulsa **SELECT**/**△**.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIAREDENTOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGOEL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATEMECÁNICAS DE  
COMBATEFUNCIONES  
ESPECIALESNOVA  
CHRYSALIA



## PREPARATIVOS DE COMBATE

Lightning Returns utiliza una nueva variante del sistema clásico BTC (Batalla en Tiempo Continuo), que combina las posibilidades tácticas de un juego de rol tradicional con el ritmo y la dinámica visceral de un juego de acción.

Al comienzo del juego dispondrás de un número limitado de ataques y habilidades, pero conseguirás muchas más al obtener más equipo y derrotar a enemigos. Con el fin de no desvelarte elementos de la trama y sobrecargarte de información, esta sección funciona únicamente como introducción general a las funciones clave del sistema de batalla. En los capítulos Inventario y Estrategia y análisis encontrarás un análisis e interpretación pormenorizados de todos estos sistemas.

### Combates contra enemigos

Para comenzar a luchar en cuanto aparezca un monstruo, acércate a él con **L** y pulsa **R1** / **RB** para atacar. Que tu ataque resulte efectivo o no tendrá un efecto importante en la siguiente batalla:

- Si coges a tu rival por sorpresa (**V**) y tu ataque resulta efectivo, activarás un inicio "Excelente": tu enemigo comenzará con un 25% menos de VIT que su cantidad máxima.
- Si tu rival te detecta (**V**) pero tu ataque resulta efectivo, activarás un inicio "Bien": tu enemigo comenzará con un 10% menos de VIT que su cantidad máxima.
- Si no consigues atacar a tu rival, o el ataque no resulta efectivo y tu rival te ataca, activarás un inicio "Mal": comenzarás con un 5% de VIT menos que la cantidad que tengas en ese momento en los niveles de dificultad Normal y Difícil.

Librar batallas no influye directamente en la progresión del personaje, pero te premia con objetos valiosos que soltarán tus enemigos (incluyendo habilidades y objetos necesarios en misiones) y quiles. También te otorga una suma de PG, por lo general equivalentes a la envergadura o dificultad relativa de la batalla recién librada. Aunque Lightning conseguirá numerosos dones divinos durante la historia, los PG que consigas los invertirás frecuentemente en el uso de Cronoestasis para detener el tiempo (ver página 45).

Al comienzo de la aventura, cuando los atributos primarios de Lightning sean bajos y tus opciones tácticas se limiten a un pequeño grupo de equipos y habilidades, será necesario que esquives a determinados enemigos. Hay tres "tipos" de enemigos que te encontrarás con regularidad en tus viajes: bestias del caos, monstruos salvajes y unidades militares. A su vez, estos enemigos se dividen en tres subtipos: enemigos de orden menor, enemigos de orden mayor y seres colosales. Por lo general, puedes determinar la dificultad relativa de un rival con solo fijarte en su estatura física. Cuanto más pequeño sea un enemigo, más fácil será derrotarlo.

Enfrentarte a muchos enemigos de orden mayor y seres colosales es poco práctico (o más bien una empresa suicida) durante los dos primeros días de la aventura. Lightning Returns no se anda con chiquitas: sus monstruos "aleatorios" más fuertes pueden reaparecer (y lo hacen) en sus hábitats naturales desde el momento en que se desbloquea la exploración del mundo completo. Pero a medida que ganes confianza y habilidad, y que Lightning vaya evolucionando a tu ritmo, terminarás alcanzando un nivel en el que podrás enfrentarte a los enemigos más fieros.

Hasta entonces, huye y lucha solo los combates que puedas ganar.

Cuando quieras evitar una batalla imposible o potencialmente complicada y extensa, usa los siguientes consejos.

- Si puedes dejar distancia suficiente entre Lightning y un enemigo, este desaparecerá automáticamente. También hay algunas áreas del mapa (como los pueblos y Marcas salvajes) en las que no aparecerán enemigos. Si te encuentras un enemigo cerca de estos lugares, corre a su interior para que el monstruo desaparezca.
- A su velocidad de esprintar máxima, Lightning puede dejar atrás con facilidad a los enemigos más lentos. Otros más ágiles podrán alcanzarla, pero casi nunca se acercarán lo suficiente para iniciar un combate durante una persecución.
- Los rivales más rápidos pueden mostrarse de lo más tozudos y perseguirán a Lightning con aparente facilidad durante distancias largas. Hay dos formas principales de deshacerte de estos persistentes adversarios. Lo primero es saber que todos los enemigos tienen un límite de energía parecido al de Lightning: tras esprintar durante un tiempo, tienen que hacer una breve pausa para recuperarse. Aprovecha ese momento para esprintar y escapar de su alcance. Lo segundo es que hacer zigzag entre elementos del escenario provocará con frecuencia que los monstruos se detengan un instante para esquivar el obstáculo; y, en ocasiones, un instante es más que suficiente para aumentar la distancia entre Lightning y el monstruo y que este desista en su persecución.
- El combate solo comenzará si Lightning es golpeada por un enemigo. Esto quiere decir que es posible dejar atrás a (o incluso saltar sobre) posibles adversarios que estén cerca de ti.

No podrás interactuar con personajes mientras tengas enemigos cerca. Tendrás que luchar para que desaparezcan o huir hasta dejarlos atrás y que desaparezcan.

### BTC (Batalla en Tiempo Continuo)

La energía disponible de Lightning en cualquier momento de una batalla está representada por sus barras BTC. Cada habilidad que uses consumirá una porción de la barra de BTC del arquetipo que esté utilizando.

Dispones de una barra de BTC individual para cada arquetipo. Las tres barras se irán llenando poco a poco durante el combate; las dos que estén inactivas se llenarán tres veces más rápido que la que esté seleccionada. Los segmentos de BTC se usan en proporción al coste BTC de las habilidades que actives con los botones frontales del mando: cada vez que pulses uno de ellos se activará la habilidad correspondiente y su coste BTC se restará de la barra BTC.

Alternar entre arquetipos para aprovechar al máximo cada barra BTC y mantener un ritmo cuidadoso para atacar de forma constante, evitando que las tres barras se vacíen a la vez, es una estrategia de batalla fundamental.

## Arquetipos

Un arquetipo es un conjunto de distintos equipos y hasta cuatro habilidades que podrás asignar en la entrada Arquetipos del menú principal. Puedes tener hasta tres arquetipos de batalla disponibles en un combate.

Durante la batalla, cambia de arquetipo de batalla (**L** / **LB** o **R1** / **RB**) en cualquier momento para sacarles todo el partido, a ellos y a sus respectivas barras BTC.

### RESUMEN DE ARQUETIPOS

ICONO	PARTE	ATRIBUTOS CLAVE	DISPONIBILIDAD	NOTAS
	<b>Atuendo</b>	Varios	Los atuendos pueden comprarse en los talleres de atavíos u obtenerlos como recompensa.	Son la parte más importante de un arquetipo. Cada atuendo cuenta con autohabilidades exclusivas, que incluyen distintas funciones y mejoras de atributos, pero es que además te ofrecerán habilidades nativas que no podrán cambiarse. Además, tu atuendo determina tu BTC máximo y tu BTC inicial (lo llena que estará la barra BTC de un arquetipo al comienzo de cada batalla). Elegir el atuendo adecuado para cualquier situación y asegurarte de que tus arquetipos activos se complementan bien es fundamental para conseguir la victoria. Consulta la página 35 para ver más información sobre cómo configurar equilibradamente tus arquetipos.
	<b>Arma</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ataque físico (<b>L</b>)</li> <li>• Ataque mágico (<b>R1</b>)</li> </ul>	Las armas se adquieren en las armerías, las sueltan los enemigos derrotados o se reciben como recompensas.	El arma que asignes a cada arquetipo aumentará los atributos de ataque físico y ataque mágico de tu personaje (ver página 34), lo que a su vez definirá el daño que este pueda provocar. Muchas armas también vienen con autohabilidades que pueden ser aplicaciones decisivas o beneficios muy útiles en el combate (ver página 32).
	<b>Escudo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• VIT</li> <li>• Recobro BTC (<b>R1</b>)</li> <li>• Entereza (<b>R2</b>)</li> </ul>	Los escudos pueden comprarse en las armerías u obtenerlos como recompensa.	Los escudos influyen en la VIT del arquetipo (y, en ocasiones, en otros atributos); pero desde una perspectiva de defensa, su parámetro más importante es Entereza, que establece la habilidad del arquetipo para resistir el daño mientras estás en guardia. Pasa a la página 34 para descubrir más cosas sobre los atributos, y a la página 32 para obtener más información sobre la guardia.
	<b>Accesorios para la cabeza</b>	Varios	Los accesorios se encuentran en cápsulas o se reciben como recompensas.	Los accesorios para la cabeza se usan sobre todo para aumentar tus atributos de ataque o defensa. Solo afectan al arquetipo que tengas seleccionado.
	<b>Accesorios para los brazos</b>	Varios	Los accesorios para los brazos se encuentran en algunas cápsulas.	Muchos accesorios para los brazos te aportan estados beneficiosos o aumentan tu resistencia a estados alterados o daños elementales, aunque algunos tienen propiedades más exclusivas. Los accesorios para los brazos afectan a tus tres arquetipos de batalla.
	<b>Habilidades</b>	Varios	Las habilidades las sueltan los enemigos derrotados o se encuentran en algunas cápsulas.	Las habilidades determinan las acciones que puedes realizar durante una batalla y constituyen la columna vertebral del juego. Consulta la página 32 para obtener más información.

Puedes personalizar la apariencia de cada arquetipo con ornamentos (**O1**), que suelen venderse en talleres de atavíos y también se pueden conseguir como recompensas en las misiones. Además, puedes cambiar el nombre de un atributo si seleccionas su nombre en la esquina superior izquierda de la pantalla, o modificar el color de un atuendo con **O2** / **X**.

Durante una batalla, podrás cambiar al instante de arquetipo, sin penalización o coste alguno: solo tienes que pulsar **L1** / **LB** o **R1** / **RB**. Cada arquetipo tiene su propia barra BTC, que se recupera a una velocidad determinada por el atributo Recobro BTC (**R1**); ver página 34) de dicho arquetipo. Cuanto más alto sea este valor, más rápido se llenará la barra BTC y más útil resultará el arquetipo.

Una vez listos tus arquetipos de batalla, tendrás que elegir tu arquetipo predeterminado (**L**) con **O2** / **X**. Así decidirás no solo el primer arquetipo que se utilizará al comienzo de cada batalla, sino también el aspecto de Lightning en sus viajes por el mundo y en los vídeos.

Además de los arquetipos de batalla, puedes configurar hasta seis arquetipos de reserva. No podrás usarlos durante una batalla, pero podrás intercambiarlos fácilmente con tus arquetipos de batalla desde el menú principal pulsando **O3** / **V**. Cuando empieces a enfrentarte a enemigos que requieran tácticas muy específicas, esta función te permitirá redefinir rápidamente tus arquetipos sin perder demasiado tiempo cambiando configuraciones individuales.



Configurar tus arquetipos es fundamental de cara a las numerosas batallas que te esperan. Para optimizar tu habilidad y tu eficacia, por lo general tendrás que asignar roles específicos a cada arquetipo con el fin de enfrentarte o aprovecharte de los puntos fuertes y débiles de tus rivales. Dedicamos una sección a la especialización de personajes en la página 35. Pero antes, analicemos los distintos elementos que otorgan a cada arquetipo su identidad.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA HISTORIA

REDENTOR DE ALMAS

TABLÓN DE LOS RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

RECORRIDO ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA DEL JUEGO

EL FACTOR TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS DE COMBATE

MECÁNICAS DE COMBATE

FUNCIONES ESPECIALES

NOVA CHRYSALIA

## Habilidades

Hay cuatro tipos de habilidades, y cada una se corresponde en gran medida con un rol específico que podrás asignar a uno de tus arquetipos. Si has jugado a Final Fantasy XIII o Final Fantasy XIII-2, recordarás estos "roles" por el sistema de formaciones. Encontrarás una lista completa de todas las habilidades, parámetros y aplicaciones en el capítulo Inventario.

### RESUMEN DE HABILIDADES

ICONO	TIPO	DESCRIPCIÓN	ROL CORRESPONDIENTE*
	<b>Ataques físicos</b>	Ataques que provocan daño basado en el atributo Ataque físico. Cuanto mayor sea el ataque físico del arquetipo, más daño causará. Algunas habilidades avanzadas cuentan con propiedades especiales, como poder interrumpir los ataques enemigos.	Arquetipo físico: un rol especializado en provocar daño físico (sobre todo a enemigos aturdidos) y aumentar o mantener la capacidad de aturdir.
	<b>Ataques mágicos</b>	Hechizos que causan daño basado en el atributo Ataque mágico. Cuanto mayor sea el ataque mágico de un arquetipo, más daño se causará. Muchos hechizos tienen atributos elementales, por lo que son ideales para aprovecharse de las flaquezas de los enemigos (ver página 40).	Arquetipo mágico: un rol especializado en aturdir a enemigos y en causar daño mágico.
	<b>Habilidades de guardia</b>	Las habilidades de guardia te permiten reducir, evadir o contraatacar el daño de los ataques enemigos: cuanto mayor sea el atributo Entereza del arquetipo, menos daño recibirás. Algunas habilidades avanzadas pueden realizar acciones específicas como curar o recuperar BTC.	Arquetipo defensivo: un rol especializado en amortiguar el daño enemigo.
	<b>Hechizos de estados alterados</b>	Provocan estados alterados a tus enemigos, una buena forma de entorpecer a tus amigos y reducir considerablemente el peligro que suponen. Pasa a la página 41 para ver una descripción de todos los estados alterados.	Arquetipo de estados alterados: un rol especializado en provocar estados alterados a tus rivales.

\* Por supuesto, es posible configurar un arquetipo que combine varios roles, si así lo necesitas. Consulta la página 35 para obtener más información sobre la especialización de personajes.

**Obtener habilidades:** hay dos formas de conseguir habilidades. La primera es que casi todos los atuendos vienen con habilidades nativas. Ponte el atuendo y podrás acceder a sus habilidades. Pero debes tener en cuenta que las habilidades nativas no pueden eliminarse, como indica su icono de candado (🔒). Puedes conseguir nuevas habilidades derrotando a enemigos (y a veces dentro de cápsulas). Cuando obtengas una que te interese, abre rápidamente el menú principal para equiparla en el arquetipo que corresponda.

**Usar habilidades:** para acceder a tus habilidades durante una batalla, asígnalas a un arquetipo (ver sección anterior). En cuanto tus habilidades estén asignadas, podrás acceder a ellas durante el combate pulsando el botón frontal correspondiente de tu mando mientras utilizas el arquetipo correspondiente. Muchas habilidades de ataque están pensadas para ejecutarse varias veces seguidas con el fin de crear un combo, y el golpe final de la secuencia resultará más dañino. Para usar una habilidad varias veces, pulsa su botón manualmente de acuerdo con los movimientos de Lightning o manténlo pulsado. La segunda opción es la mejor para las habilidades de guardia, ya que te asegura que no se producirán interrupciones en tu defensa. La única contrapartida a mantener pulsado el botón es que te impedirá conseguir las posibles bonificaciones de precisión (ver página 39), aunque hablamos de una función avanzada que tardará un tiempo en dominar.

**Esquema de botones:** a medida que te familiarices con el sistema de combate, pronto te darás cuenta de que lo más conveniente es elegir muy bien las habilidades que asignas a los botones frontales del mando. Por ejemplo, si tienes ataques del mismo elemento en dos arquetipos distintos (por ejemplo, Aero en uno, y Aero+ o Golpe de viento en otro), asigna estas habilidades al mismo botón. De esta forma, cuando te enfrentes a un tipo de enemigo vulnerable al elemento Aire, podrás alternar entre tus arquetipos sin dejar de pulsar el botón. Puedes decidir con antelación asignar determinados tipos de movimientos a un mismo botón. Por ejemplo, todos los movimientos de guardia a **○/X**; todos los ataques de fuego a **⊗/A**, etc. Esto te ayudará en las batallas, porque sabrás instintivamente qué botones pulsar en cada circunstancia.

**Niveles de síntesis y habilidad:** todas las habilidades tienen un nivel que aparece junto a su nombre. Al principio, casi todas sus habilidades serán del nivel 1, pero a medida que avances en el juego, recibirás habilidades de niveles superiores. Además, pronto desbloquearás la función de síntesis, disponible en los liceos místicos (🌀), que te permitirá fusionar habilidades del mismo nivel para mejorarlas, y por último subir su nivel cuando lleguen al límite por medio de la función Sublimar que se desbloquea el día 6. Aprende más sobre la función de síntesis en su sección, más adelante.

**Habilidades poco comunes:** algunas habilidades aparecerán en color amarillo y con una pequeña estrella en su icono. Estas habilidades poco comunes son muy valiosas y están imbuidas con una autohabilidad que les aportan ventajas adicionales.

## Autohabilidades

Las autohabilidades (🌀) son atributos beneficiosos y pasivos que aumentan permanentemente el arquetipo al que se aplican (y, en el caso de los accesorios para los brazos, cualquier arquetipo activo). Las hay de muy distintas formas, desde las que mejoran los atributos básicos como VIT, BTC, poder aturdir, ataque físico y ataque mágico, a las que afectan a los ataques y resistencias elementales. Hay algunas que solo se aplican en circunstancias muy concretas, como una autohabilidad que te ofrece una bonificación cada vez que Lightning ataca a un rival por la espalda.

Las autohabilidades pueden resultar muy valiosas en determinadas situaciones, y justificar por sí solas los atributos deficientes de los equipos o habilidades a las que pertenecen. En una configuración de arquetipos muy especializada, las autohabilidades suelen tener una importancia considerable al elegir habilidades o equipo en un arquetipo. Por ejemplo, un aumento del 15% en tu atributo Magia puede ser de un valor incalculable para un arquetipo de magia que use hechizos elementales (aumentando hasta un 15% el daño que causes). Cualquier aumento de la resistencia al daño (o a los estados alterados) es una bendición para un arquetipo de defensa pensado para amortiguar los ataques enemigos.

Para obtener más información sobre los efectos de las autohabilidades, mueve el cursor sobre un objeto o habilidad y pulsa **R2** / **RT**. También puedes consultar nuestra lista completa en la página 250.

## Síntesis

En cuanto desbloquee los liceos místicos, podrás visitarlos para reforzar tus habilidades al sintetizarlas con habilidades del mismo tipo y nivel; por ejemplo, Ataque N1 con Ataque N1. La primera habilidad que selecciones se guardará y mejorará durante el proceso. La segunda habilidad que selecciones se consumirá y perderá.

A continuación, te resumimos brevemente el sistema. Encontrarás un análisis en profundidad en el capítulo Estrategia y análisis.

- Sintetizar habilidades físicas (🔪) y habilidades mágicas (⚡) aumenta su parámetro de ataque en un incremento (por ejemplo, de x1,00 a x1,05) para hacerlas más potentes (en este caso, un 5%).
- En cuanto una habilidad alcance su límite (su incremento final) se marcará con un icono (🔒). A partir de este momento, la síntesis no surtirá efecto alguno en su valor de ataque.
- El proceso de síntesis suele conservar los mejores parámetros de las dos habilidades que se fusionan. Por ejemplo, si sintetizas una habilidad de coste BTC bajo con otra con un valor de ataque alto, la habilidad resultante contará con ambas características.
- Si cada una de las dos habilidades que se sintetizan tiene una autohabilidad, la habilidad fuente tendrá prioridad sobre la habilidad consumida. En otras palabras, la autohabilidad de la primera habilidad que selecciones será la que prevalezca.
- Además de aumentar el parámetro de ataque de la habilidad fuente, el proceso de síntesis puede en ocasiones generar bonificaciones adicionales, como la aparición de una nueva autohabilidad. Estas últimas son realmente valiosas.
- Sintetizar habilidades de defensa (🛡️) y habilidades de estados alterados (🌀) no es necesario, ya que siempre tienen sus parámetros al máximo y no pueden mejorarse más.
- Una habilidad al máximo (marcada con el icono 🔒) puede subirse de nivel con la función Sublimar, que se desbloquea en todos los liceos místicos a partir del día 6. Subir el nivel de las habilidades siempre aumenta sus parámetros principales, y en ocasiones ofrecer ventajas adicionales como reducir su coste BTC básico. Como consecuencia, las habilidades que subas de nivel en los liceos místicos (sobre todo las que hayas evolucionado desde el nivel 1) costarán menos en BTC que las de niveles equivalentes que obtengas de enemigos derrotados.
- Tras subir de nivel una habilidad, podrás repetir todo el proceso (sintetizarla por incrementos y volver a subirla de nivel) para llegar a niveles aún superiores. Esta función está parcialmente limitada durante una partida en los niveles Fácil o Normal, pero se desbloquea por completo en una partida Difícil tras completar la historia principal por primera vez.



## Atributos

Los atributos son los parámetros que determinan la eficacia de cada arquetipo. Cada atributo afecta a uno o más elementos del juego. En cuanto tengas la seguridad suficiente para empezar a crear arquetipos especializados (ver página 35), tendrás que prestar mucha atención a los atributos de cada arquetipo para que se maximicen los más importantes para el rol.

También puedes aumentar tus atributos con equipos (ver página 31) y autohabilidades (ver página 32).

### RESUMEN DE ATRIBUTOS

ICONO	ATRIBUTO	DESCRIPCIÓN
	<b>Ataque físico</b>	El daño que causas con ataques físicos. Un atributo esencial para los dañadores que empleen ataques físicos (🔪): habilidades como Atacar, Acero hiriente, Golpe circular, etc.
	<b>Ataque mágico</b>	El daño que causas con ataques mágicos. Un atributo esencial para los dañadores que utilicen ataques mágicos (🔱) y arquetipos de estados alterados (📺): habilidades como Ruina, hechizos elementales, interferencias, etc.
	<b>Entereza</b>	Tu resistencia al daño al usar una habilidad de guardia (🛡️). Un atributo esencial para los arquetipos de defensa.
	<b>VIT</b>	Tu valor máximo de VIT, cuando tu barra de VIT está llena. Este atributo solo es fundamental para los arquetipos de defensa.
	<b>Recobro BTC</b>	La habilidad con la que la barra BTC de un arquetipo se llena. Un atributo esencial para todos los arquetipos.
	<b>BTC máximo</b>	Un bonificador de esquema para el valor de BTC máximo. Cuanto mayor sea este parámetro, más habilidades podrás usar una detrás de otra y con rapidez con una barra BTC llena.
	<b>BTC inicial</b>	Tu valor BTC al comienzo de cada batalla.
	<b>Resistencia física</b>	La reducción aplicada a cualquier forma de daño físico que recibas. Solo es relevante para los arquetipos de defensa.
	<b>Resistencia mágica</b>	La reducción aplicada a cualquier forma de daño mágico que recibas. Como el anterior, solo es relevante para los arquetipos de defensa.
	<b>Poder aturridor</b>	La cantidad que aporta un ataque para aumentar el indicador de aturdimiento del blanco (ver página 38). Suele medirse con letras: A es la más eficaz y E la menos.
	<b>Mantener el aturdimiento</b>	La cantidad que aporta un ataque para mantener el indicador de aturdimiento del blanco (ver página 38). Suele medirse con letras: A es la más eficaz y E la menos.
	<b>Coste BTC</b>	El coste de una habilidad; es decir, cuántos puntos se restarán de tu barra BTC.

## Progreso del personaje

A lo largo de la aventura, Lightning se irá volviendo más fuerte en varios aspectos. Sin embargo, y al contrario que en muchos juegos de rol, sus atributos no aumentan por la acumulación de puntos de experiencia en las batallas, sino completando misiones. Cada misión que completes (ya sea una etapa de la historia, una misión del Redentor de almas o una tarea del Tablón de los ruegos) se premia con extras para tus atributos principales. Normalmente, las misiones más largas o complicadas suelen ofrecer más aumentos de atributos. Como además completar misiones es el requisito principal para llegar al final de la historia, estarás muy condicionado a aceptar todas las misiones que puedas.

Junto con estas bonificaciones, hay otros factores que contribuyen al progreso de tu personaje:

- **Mejor equipo:** a medida que pasan los días del juego, los inventarios de las tiendas se irán ampliando y tendrás acceso a equipos mucho más poderosos (pero también más caros), desde atuendos hasta armas y escudos. Las recompensas de las últimas misiones y los objetos que suelten los enemigos más avanzados

también resultarán muy valiosos. Un equipo superior puede ayudarte a mejorar considerablemente tu eficacia en el combate.

- **Mejores habilidades:** a partir del séptimo día, los enemigos que te encuentres irán haciéndose más fuertes cada día. Este aumento gradual de la dificultad general del combate tiene sus ventajas; una de ellas es que los monstruos comenzarán a soltar habilidades de niveles superiores. También soltarán más habilidades poco comunes después de la batalla, que podrán mejorar drásticamente tu eficacia de ataque y defensa.
- **Síntesis de habilidades:** tras acumular habilidades en grandes cantidades de los enemigos derrotados, podrás utilizar la función de síntesis que se vende en los liceos místicos (🔮) para mejorar habilidades del mismo nivel, y por último, subir su nivel cuando lleguen al límite (marcado con el icono 🏔️). Si subes manualmente el nivel de las habilidades (sobre todo de las poco comunes), mejorarás aún más tus habilidades de combate.

## Especialización del personaje

La especialización del personaje es un aspecto fundamental del juego. Si tus arquetipos son versátiles y muy parecidos entre sí (por ejemplo, un ataque físico, un hechizo elemental, una técnica de área de efecto y un movimiento de guardia en cada arquetipo), te irá bien durante las primeras horas del juego. Es una táctica normal para un principiante, porque al principio del juego no se puede acceder a los hechizos de estados alterados. También es conveniente poder bloquear o atacar con cualquier arquetipo. Pero si persistes en esta estrategia, tu eficacia general en la batalla terminará resultando

extremadamente limitada a largo plazo; sobre todo cuando empieces a enfrentarte a los enemigos más fuertes. De hecho, los distintos roles que puedes asignar a tus arquetipos dependen de atributos totalmente diferentes, y tener atributos medianos se traducirá en resultados mediocres en los combates.

Trataremos a fondo los detalles y requisitos de la especialización de personajes en el capítulo Estrategia y análisis, pero de momento conviene que comprendas la mecánica general que se esconde tras este sistema.

### RESUMEN DE ESPECIALIZACIÓN

HABILIDADES CLAVE	ROL	DESCRIPCIÓN	ATRIBUTOS CLAVE
	<b>Dañador físico</b>	Un especialista en daños físicos, sobre todo durante una secuencia de aturdimiento. También puede mejorar mucho tu capacidad de aturdir a los enemigos.	Ataque físico Recobro BTC
	<b>Dañador mágico</b>	Un especialista en daños mágicos y elementales, que puede mejorar mucho tu capacidad de aturdir a enemigos aprovechándose de sus puntos débiles.	Ataque mágico Recobro BTC
	<b>Tanque/Amortiguador de daño</b>	Un especialista en defensa, capaz de amortiguar (o esquivar o contraatacar) incluso los ataques más poderosos sin perder demasiada salud.	Entereza VIT
	<b>Arquetipo de estados alterados</b>	Un especialista en estados alterados, que puede suponer una enorme diferencia en las batallas al reducir los atributos clave de los enemigos.	Algunas autohabilidades Ataque mágico

Teniendo en cuenta que hay cuatro roles principales y que solo podrás usar tres arquetipos de batalla, al menos uno de tus arquetipos tendrá que incluir dos especializaciones.

A continuación describimos una configuración clásica de arquetipos que puede resultar muy exitosa contra los enemigos más fuertes. Obviamente se trata de una de las muchas posibles; podrás adaptarla a tu estilo y necesidades, y también experimentar a tus anchas con el sistema. Considera esta configuración como una solución muy eficaz en la que podrás confiar durante toda la aventura. Encontrarás más sugerencias y una presentación completa del sistema en el capítulo Estrategia y análisis.

**Arquetipo 1:** arquetipo de estados alterados (📺). Este rol fundamental se centra en debilitar a tus enemigos. Aunque al principio puedas pensar que utilizar ataques normales es más eficaz, no es cierto: los estados alterados debilitarán seriamente a tus enemigos y pueden tener distintos efectos, como aumentar mucho el daño que puedes causarles o reducir en gran medida el daño que te causan a ti. Hay muchas habilidades de estados alterados que hacen auténticas maravillas (ver página 41), aunque tendrás que elegir un máximo de cuatro para este arquetipo. AntiCoraza, AntiEscudo, Aquiles y Freno suelen ser buenas elecciones para casi todas las situaciones. Si decides elegir solo tres habilidades, puedes reservar la cuarta ranura de habilidad para una de guardia (lo que convertirá este arquetipo en tu tanque 🛡️).

**Arquetipo 2:** dañador mágico (🔱). Este perfil requiere un atributo de ataque mágico muy elevado (sin que el ataque físico y la VIT importen en absoluto), y por lo general necesitarán que tengas acceso a hechizos elementales de los cuatro elementos, por lo que se utilizarán las cuatro ranuras de habilidades. Elige un atuendo elemental que se ajuste a tus necesidades y complementa su habilidad nativa con tus mejores hechizos de los otros tres elementos.

**Arquetipo 3:** dañador físico (🔪). Este perfil requiere un atributo de ataque físico muy elevado (sin que el ataque mágico importe en absoluto), y al menos dos ataques físicos estándar: uno que provoque daños graves a un solo blanco, y otro con un área de efecto para golpear a varios rivales a la vez. Un ataque adicional elemental (pero físico) puede suponer una gran ventaja contra enemigos vulnerables al elemento en cuestión. Nos queda al menos una ranura de habilidades libre, que puede ocuparse con una habilidad de guardia (lo que le daría a este arquetipo un segundo rol: el de tanque 🛡️), o para un ataque con el que interrumpir las acciones del enemigo.

Si sigues esta configuración general, tu arquetipo de defensa será el dañador físico o el de estados alterados. Esta elección depende de tus preferencias personales, pero asegúrate de que tu arquetipo con un rol secundario de "absorbedor de daño" tenga una gran cantidad de VIT, un atributo elevado de Entereza (de un escudo), una potente habilidad de guardia e incluso quizás una autohabilidad relacionada (como un aumento en la resistencia al daño).

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIAREDENTOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGOEL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

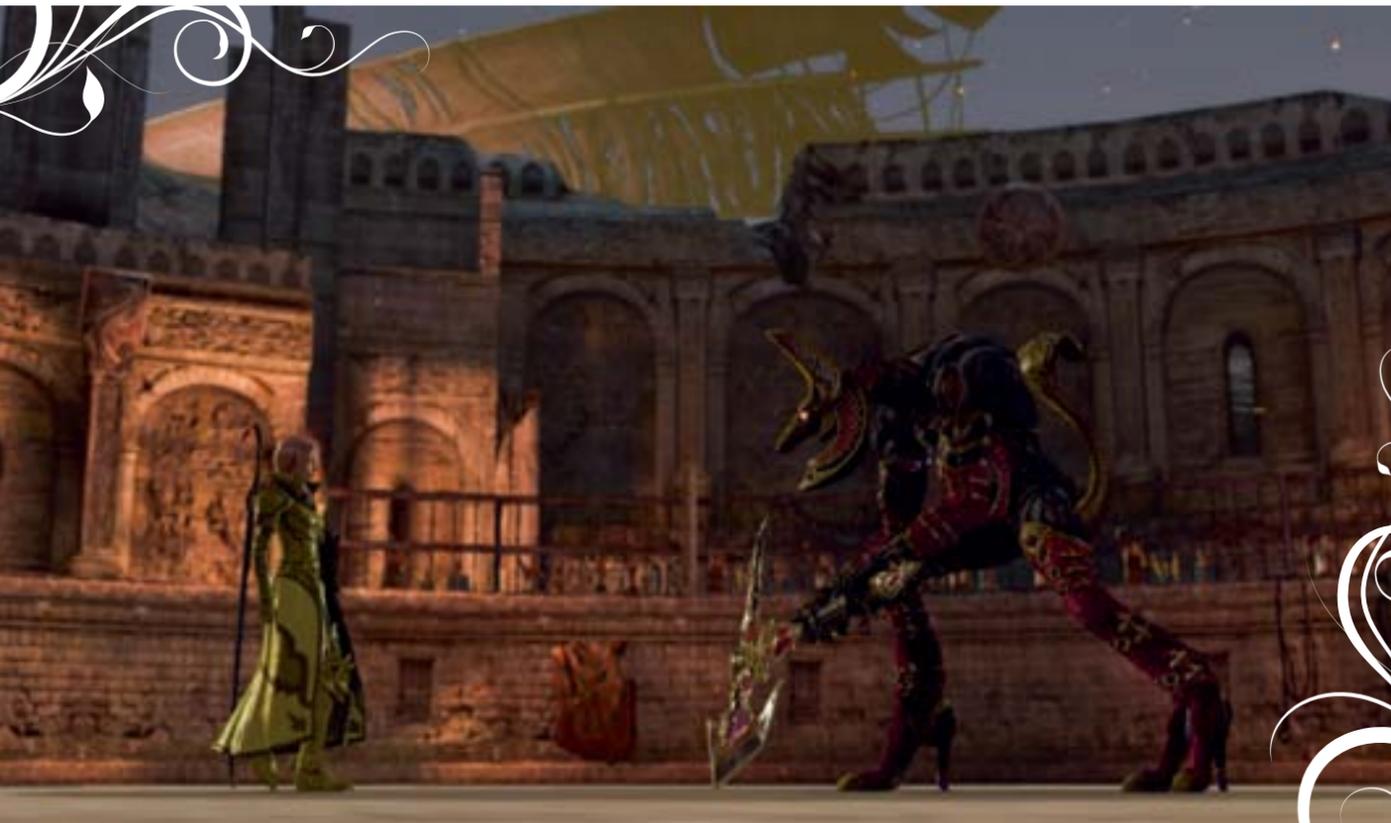
PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATEMECÁNICAS DE  
COMBATEFUNCIONES  
ESPECIALESNOVA  
CHRYSALIA

## MECÁNICAS DE COMBATE



## Propiedades del campo de batalla

En cuanto ataques a un enemigo (o te ataque a ti) en la pantalla de juego, pasarás automáticamente a la pantalla de batalla. Sea cual sea el lugar del juego en el que estés, el campo de batalla siempre tendrá la misma forma y tamaño: una arena circular en la que podrás moverte con **L**.

Lightning camina con bastante lentitud durante el combate, así que los casos en los que conviene que uses esta función son poco frecuentes:

- El más habitual se produce al descubrir que un tipo de enemigo tiene unas limitaciones de ataque muy concretas. Por ejemplo, si ves que un rival solo ataca a corta distancia, aléjate de él para impedir que lo haga cuando tus barras BTC se estén llenando. Lo contrario (mantenerte siempre cerca de tu rival) puede resultar eficaz contra enemigos que solo ataquen a distancia o utilicen ataques más débiles cuando Lightning esté cerca.
- También existen algunos tipos de enemigos que son más fáciles de aturdir si los ataques por detrás o si destruyes uno de sus miembros al golpearlos en sus puntos débiles (**01**). Destruir uno de sus miembros dañará gravemente a la víctima, que con frecuencia quedará aturdida al instante y no podrá realizar su ataque, por lo general poderoso.

En casi todos los demás casos, lo mejor es que uses habilidades y que saques el máximo partido a tus barras BTC con un ataque directo, en vez de perder tu valioso tiempo en dar vueltas por el campo de batalla. La habilidad defensiva Evasión (**02**) puede usarse para dar una voltereta en cualquier dirección, algo mucho más rápido que caminar, pero te costará BTC y este movimiento tiene pocos usos.

Puedes controlar la cámara con **R**, y alternar entre la vista cercana y lejana con **R3/RB** (**03** y **04**). La vista lejana es práctica si te enfrentas a varios enemigos o si quieres comprobar tu posición exacta en el campo de batalla.



## Desarrollo del combate

Luchar en Lightning Returns se parece mucho a bailar o a jugar con un juego rítmico, en el que el ritmo son los interruptores que hay entre los arquetipos, y las notas la activación de las habilidades. Pero es importante recordar que no bailas solo: el comportamiento de tus enemigos dictará en parte el ritmo de cada encuentro y tendrás que adaptarte a él para contraatacar. Si te atacan, tendrás que ponerte en guardia; si son invulnerables a un tipo de daño o elemento, tendrás que cambiarlo por otro.

La cuestión es que casi nunca tendrás que moverte, saltar o realizar ningún tipo de acrobacia: tu única preocupación será activar habilidades con los botones frontales del mando, y cambiar de arquetipos cuando corresponda con **L1/R1** o **LB/RB**.

Una secuencia de eventos típica en un combate se desarrollará de la siguiente manera:

- Comienzas la batalla con tu arquetipo de estados alterados para debilitar a tu rival (ver página 42).
- Cambias a un arquetipo de aturdimiento para aumentar el indicador de aturdimiento del blanco; por ejemplo, con ataques elementales (aprovechándote de los puntos débiles de tu rival; consulta la página 43) hasta que consigas aturdirlo.
- Cambias a un arquetipo dañador para atacar a tu víctima aturdida con tus ataques más poderosos.

## Elegir bien tus blancos

Cuando te enfrentes a varios enemigos podrás cambiar de blanco durante la batalla con **R2**. Esta función tiene diversos usos:

- En ocasiones querrás deshacerte primero de un enemigo concreto. Por ejemplo, un rival fuerte rodeado de esbirros más débiles, o un enemigo frágil pero propenso a curarse o a insuflar energía a sus compañeros más dedicados al ataque.
- Cambiar de blanco también tiene sus ventajas al lanzar hechizos con área de efecto. Elige un enemigo que esté en el centro de un grupo para dañar a todos los que lo rodean (**05**).

Por lo general, siempre conviene diezmar los grupos de enemigos todo lo que puedas. Puede que haya otro enemigo fuera de tu campo de visión que esté a punto de atacarte por sorpresa, y en esos casos te resultará mucho más difícil ponerte en guardia a tiempo.

**D.** Cuando sea necesario, cambias a tu arquetipo de defensa para amortiguar los ataques que recibas, e inmediatamente después vuelves al arquetipo anterior para reanudar tu ataque.

**E.** Sigues repitiendo esta secuencia hasta que tu enemigo se desplome, realizando los ajustes necesarios durante el proceso (por ejemplo, curarte o lanzar un estado alterado si el enemigo se cura o recupera de sus nocivos efectos).

En cuanto te sepas de memoria tus tres conjuntos de habilidades de arquetipos, podrás pasarte gran parte del combate fijando la mirada en tu rival. Con calma pero con decisión, activarás tus habilidades una tras otra, y solo cambiarás brevemente de arquetipo para ponerte en guardia cada vez que tu rival vaya a comenzar un ataque (que irá precedido de un aviso: bien un movimiento especial que el enemigo realizará con el brazo o el nombre del ataque que aparecerá sobre su cabeza).

Con la práctica, las batallas se convertirán en un baile. El ritmo general (tu estrategia) lo marcará el tipo de enemigo al que te enfrentes y las acciones más contextuales (como ponerte en guardia o activar ataques potentes) harán que las transiciones entre arquetipos sean más fluidas y precisas.



INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIAREDENTOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGOEL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATEMECÁNICAS DE  
COMBATEFUNCIONES  
ESPECIALESNOVA  
CHRYSALIA

## Aturdimiento

Al atacar al enemigo en su punto débil, podrás vencer sus defensas y aturdirlo. Al atacar a un enemigo aturdido le causarás mucho más daño del normal, y así podrás acabar las batallas con mayor rapidez y eficacia. Aturdir a tus rivales es una de las claves para derrotarlos, y más en el caso de las criaturas y jefes más grandes.

Cuando ataques a un enemigo, verás un indicador de aturdimiento en su barra de VIT. Cuanto más aumente este indicador, más eficaz habrá sido tu ataque. Para acelerar el proceso, intenta siempre aprovecharte del punto débil de tu rival (ver página 40). Por ejemplo, ataca a un rival vulnerable al elemento Fuego con hechizos y ataques de tipo Piro para aturdirlo rápidamente. Cuando estés a punto de aturdirlo, el indicador pasará de azul a amarillo y por último a rojo (06). Sigue atacando al rival hasta aturdirlo.

Las habilidades pueden contribuir al aumento del aturdimiento de dos formas:

- Algunas habilidades tienen un excelente **poder aturridor** (AA), por lo que usarlas con frecuencia aumentará el progreso del indicador de aturdimiento.
- Otras habilidades se utilizan principalmente para **mantener el aturdimiento** (AA) hasta que puedas ejecutar el siguiente ataque con un elevado poder aturridor.

El ataque que cause el aturdimiento a un enemigo obtendrá un enorme multiplicador de daño, por lo que las habilidades más poderosas resultarán más útiles si cabe. La palabra "aturdido" aparecerá sobre la víctima, que con frecuencia reaccionará de forma física; por ejemplo, derrumbándose o arrodillándose. La víctima seguirá aturrida tan solo unos instantes, así que sácales el máximo partido posible.

La mayoría de enemigos quedan muy debilitados cuando están aturridos y, por ejemplo, sufren más daño, se vuelven vulnerables a estados alterados o incluso pueden llegar a sufrir ciertos estados alterados exclusivos del



aturdimiento (representados por iconos hexagonales). Por ello, el aturdimiento es la forma más rápida y eficaz de acabar con muchos de los monstruos. Para maximizar el daño durante un aturdimiento, puedes optar por utilizar el don divino exclusivo Discronía, que detiene el tiempo a tu favor (ver página 45).

Algunos enemigos tienen más de un nivel de aturdimiento. Esto quiere decir que, mientras estén aturridos, podrás repetir el proceso y aturdirlos una segunda vez para conseguir resultados aún mejores. Por lo general, la víctima reaccionará físicamente a cada aturdimiento. Por ejemplo, una criatura se arrodillará durante un primer aturdimiento y se desplomará por completo al alcanzar el segundo nivel del aturdimiento.

Hay que decir que algunos enemigos quedarán aturridos cuando te protejas de uno de sus ataques justo antes del impacto, o cuando golpees justo antes o después de uno de sus ataques. Actuar con tanta precisión requiere práctica, pero una vez domines esta técnica, reducirás drásticamente la duración y la dificultad de algunos combates.



## Momento preciso

La eficacia de algunas habilidades puede mejorarse si las realizas en el momento preciso, es decir, si ejecutas el movimiento durante las últimas animaciones de una acción anterior.

- Las habilidades de defensa que puedes enlazar en combos serán aún más poderosas si las ejecutas justo a la vez que el último ataque físico o cuando se ejecuta el hechizo anterior. Los ataques en el momento preciso provocan más daño, pero requieren que pulses el botón correspondiente en el momento justo. Obviamente, son imposibles de conseguir si mantienes el botón pulsado todo el tiempo.
- Las habilidades defensivas de guardia también son mucho más eficaces si las activas justo antes de que el ataque enemigo impacte. Las guardias precisas reducen (o incluso anulan) el daño que recibe Lightning y, como beneficio adicional, pueden activar un aturdimiento instantáneo en algunos tipos de enemigos.
- Golpear a algunos enemigos justo antes o después de que ejecuten un ataque distintivo también puede activar un aturdimiento instantáneo.

## Curar

A no ser que estés jugando en el modo Fácil, en el que tu barra de VIT se llenará automáticamente cuando no estés en una batalla, curar a Lightning puede resultar todo un misterio al comienzo de la aventura, ya que las únicas habilidades curativas a tu disposición consumirán PG y objetos que puedes llevar en cantidades muy limitadas. Pero a medida que avances en la historia, recibirás más ranuras para objetos curativos, más PG y equipos con nuevas habilidades, por lo que conservar tu VIT no será un problema.

Puedes ver tu barra de VIT en todo momento en la esquina inferior izquierda de la pantalla, cuando estés en la pantalla de juego, en la de batalla o incluso en los menús.

Este es un resumen de los distintos métodos que puedes usar para curarte durante las primeras horas de juego:

**Objetos curativos:** objetos consumibles que puedes usar durante las batallas (START/▶ y después L1/LB o R1/RB para cambiar de pantalla) y también fuera de ellas (en el menú principal). Hay varios tipos de pociones, de distintas potencias, y algunos efectos adicionales como la aplicación de estados beneficiosos. En el capítulo Inventario de esta guía podrás ver una lista con todos los objetos curativos. Puedes comprarlos en las numerosas boticas que hay repartidas por el mundo y también los vende Hope (a cambio de PG y no de guiles) si la visitas en el Arca.

**Dones divinos:** estas habilidades también pueden usarse en las batallas (START/▶ y después L1/LB o R1/RB para cambiar de pantallas) y fuera de ellas (en el menú principal). Consume PG y algunas pueden usarse para recuperar salud. Cura++, disponible desde el principio, llena del todo tu barra de VIT. Consulta la página 45.

**Restaurantes:** encontrarás restaurantes por los cuatro continentes (aunque en las Dunas de la Purgación solo hay uno). Te ofrecerán diversos platos que te devolverán VIT al instante. Cuantos más guiles cuesten, más VIT recuperarás.

**Posadas:** alojarte en una posada llenará del todo tu barra de VIT, aunque eso te costará guiles y, lo más importante, tiempo. Al disponer de un número limitado de horas para completar tus objetivos, te

Cada vez que ejecutes una acción con precisión, un aura brillante rodeará a Lightning (07). Momento preciso es una técnica de nivel alto que requiere una capacidad de reacción rápida y mucha práctica, pero sus ventajas merecen la pena.



recomendamos que te cures en los restaurantes. Las posadas están pensadas para resultar útiles en una fase avanzada del juego, cuando te queden pocas misiones importantes y necesites acelerar el tiempo por alguna razón.

**Guardia vital:** es probable que consigas la habilidad Guardia vital durante tu primer viaje a Yusnaan, porque la sueltan los enemigos del tipo flan ordenanza. Que Lightning disponga de un máximo de salud cuando bloquee (o en momentos más tranquilos, cuando se enfrente a enemigos débiles) reducirá la necesidad de consumir objetos curativos o PG. Existen otras habilidades con propiedades similares, pero solo podrás acceder a ellas en una fase mucho más avanzada del juego.

**Revitalia:** este estado beneficioso provoca que tu VIT se regenere de forma gradual durante las batallas hasta que su efecto expira. Aunque no te la otorgará una habilidad, hay varias formas de activarla (sobre todo con pociones) y, más adelante, con equipos destacados.

**Aliados:** si en las Marcas salvajes consigues un aliado durante la historia principal, podrá usar hechizos para curar a Lightning.

El aspecto más importante de la curación que debes comprender es que lo ideal es evitar recibir daños. La clave para ello es ponerte en guardia, algo que aprenderás a hacer con total eficacia. Para aumentar tus probabilidades, asegúrate de asignar todas tus habilidades de guardia al mismo botón frontal del mando (por ejemplo, ◻/X), y mantenerlo pulsado de inmediato en cuanto comience un ataque, a la vez que cambias al arquetipo que necesites.

Con un poco de práctica, realizarás este movimiento de forma instintiva en todas las batallas. En los combates más fáciles, ponerte en guardia con Guardia vital será suficiente para anular los daños enemigos, y su efecto secundario además te curará. Puedes incluso usar Guardia vital para recuperar VIT después de aturdir a enemigos menos importantes. En el caso de los rivales más fuertes, suele ser más seguro usar habilidades de guardia con una alta resistencia al daño (como Guardia firme). Recibir poco o ningún daño sin necesidad de curarte es mejor que recibir más daño del que puedas curar con Guardia firme.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIARENDITOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGOEL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATEMECÁNICAS DE  
COMBATEFUNCIONES  
ESPECIALESNOVA  
CHRYSLIANOVA  
CHRYSLIA

## Muerte, fin de la partida y Nueva partida +

En Lightning Returns, la **muerte** no es un verdadero problema, y perder una batalla no hará que termine el juego. Cuando tu barra de VIT se vacíe por completo, tendrás que elegir uno de los medios de supervivencia que tienes a tu disposición: un objeto curativo como Cola de fénix o un don divino como Lázaros.

Si te has quedado sin estos recursos y no tienes forma de revivir a Lightning, tu única opción es usar **Escapatoria** con el correspondiente don divino para huir de la batalla (cuesta 0 PG). Escapar de una batalla te devuelve al momento anterior a la batalla; todos tus parámetros y pertenencias volverán a su estado anterior. Pero esto consume una hora de tiempo del juego en el modo Normal o Difícil, por lo que no conviene recurrir a esta opción con demasiada frecuencia.

De hecho, aunque usar Escapatoria de forma ocasional es perfectamente válido, emplearlo en exceso hará que el tiempo pase demasiado rápido y no podrás completar algunos objetivos clave. Si no logras completar todas las cinco etapas de la historia en el día 13, llegarás a la pantalla **Fin de la partida**. Entonces tu única opción será reiniciar la aventura desde el día 1.

Si esto ocurre, podrás activar la función **Nueva partida +**, que te permitirá comenzar desde el principio pero conservando casi todos los equipos y atributos que tenías la última vez que guardaste la partida. Esto te dará una ventaja considerable al comenzar a jugar de nuevo.

## Tipos de daño y elementos

Todos los ataques del juego son físicos o mágicos. Los primeros basan su daño en el atributo Ataque físico y los segundos en el atributo Ataque mágico.

Ambos tipos de ataque pueden ser no elementales, neutrales o elementales; o lo que es lo mismo, pueden estar imbuidos de un elemento de un subgrupo de cuatro variedades de elementos.

### TIPOS DE DAÑO Y ELEMENTOS

ICONO	SIGNIFICADO	ICONO	SIGNIFICADO
	Físico		Frío
	Mágico		Rayo
	Fuego		Aire

Cada enemigo tiene un conjunto de afinidades que determinan la cantidad de daño que pueden recibir de los ataques.

### AFINIDADES DE DAÑO

DESCRIPCIÓN	MODIFICADOR DE DAÑO
<b>Vulnerable</b>	El enemigo sufre daño extra
<b>Normal</b>	El enemigo sufre daño normal
<b>Mitad de daño</b>	El enemigo sufre daño reducido
<b>Resistente</b>	El enemigo sufre muy poco daño
<b>Inmune</b>	El enemigo no sufre daño
<b>Absorbe</b>	Los ataques curan al enemigo



Tras identificar la vulnerabilidad de una criatura, tendrás que elegir los arquetipos adecuados para aprovecharte de ella. Por ejemplo, si una criatura es vulnerable al elemento Fuego, pero resistente al daño mágico, usar una habilidad física imbuida de fuego como Golpe ardiente o Azote caluroso en un arquetipo de daño físico te brindará unos resultados óptimos. Si utilizas habilidades (por muy potentes que sean) que los enemigos puedan resistir, sus efectos serán muy limitados.

Hay varias formas de mejorar los efectos de los ataques cuando intentes aprovecharte de los puntos débiles de un enemigo.

- Algunos objetos curativos, como las distintas pociones, pueden otorgarte estados beneficiosos que aumentan un tipo de daño (físico con Bravura, mágico con Fe) o que añaden propiedades elementales a ataques neutros (los estados beneficiosos como Don de Fuego, Don de Frío, etc.)
- Puedes equiparte con algunos accesorios de efectos similares.
- Puedes equiparte con varios equipos que tienen autohabilidades para mejorar un tipo concreto de daño o elemento.
- Puedes usar el estado alterado Deterioro contra tus enemigos para cambiar el nivel de sus afinidades de daño elemental (por ejemplo, de normal a vulnerable).

También dispones de varios medios para aumentar tu resistencia a todo tipo de ataques:

- Muchos equipos, sobre todo los accesorios, ofrecen efectos o autohabilidades que pueden aumentar tu resistencia a cualquier tipo de daño.
- Algunas habilidades, como Lima elemental, aumentan tu eficacia al ponerte en guardia contra tipos concretos de daño.
- Algunos estados beneficiosos pueden mejorar tu resistencia a un tipo de daño, como te explicamos en la siguiente página.

## Estados beneficiosos



Los **estados beneficiosos** son estados alterados positivos que mejorarán el poder de defensa o ataque de Lightning (OB) o de un enemigo (OB). Son decisivos al determinar la dificultad, la duración y el resultado final de las batallas más complicadas.

Los estados beneficiosos no pueden activarse por medio de habilidades; tan solo con objetos curativos o accesorios. Cada estado beneficioso tiene un fin concreto, que te desvelamos en la siguiente tabla.

### RESUMEN DE ESTADOS BENEFICIOSOS

ICONO	BENEFICIO	EFECTO
	<b>Bravura</b>	Aumenta el atributo Ataque físico del blanco para aumentar el daño de sus ataques físicos.
	<b>Fe</b>	Aumenta el atributo Ataque mágico del blanco para aumentar el daño de sus ataques mágicos.
	<b>Coraza</b>	Aumenta la resistencia del blanco a los ataques físicos.
	<b>Escudo</b>	Aumenta la resistencia del blanco a los ataques mágicos.
	<b>Prisa</b>	Aumenta la rapidez con que se llena la barra BTC.
	<b>Aguante</b>	Aumenta la resistencia del blanco a las interrupciones.
	<b>Revitalia</b>	Te devuelve VIT lentamente.
	<b>Velo</b>	Aumenta la resistencia del blanco a los estados alterados.
	<b>Don de Fuego</b>	Refuerza los ataques imbuidos con el elemento Fuego, y confiere este elemento a ataques no elementales.
	<b>Don de Frío</b>	Refuerza los ataques imbuidos con el elemento Frío, y confiere este elemento a ataques no elementales.
	<b>Don de Rayo</b>	Refuerza los ataques imbuidos con el elemento Rayo, y confiere este elemento a ataques no elementales.
	<b>Don de Aire</b>	Refuerza los ataques imbuidos con el elemento Aire, y confiere este elemento a ataques no elementales.
	<b>Lázaros</b>	Te resucita si tu barra de VIT se vacía del todo.

- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- EL FACTOR TIEMPO
- LIGHTNING
- AJUSTES DE DIFICULTAD
- PANTALLAS
- COMANDOS
- EXPLORAR
- PREPARATIVOS DE COMBATE
- MECÁNICAS DE COMBATE
- FUNCIONES ESPECIALES
- NOVA CHRYSALIA

## Estados alterados

Los estados alterados (que incluyen **interferencias** y **debilitaciones**) son estados negativos que pueden afectar a Lightning y a sus enemigos. Se irán volviendo más importantes en los combates a medida que avances en la historia. Algunos rivales (sobre todos los jefes y los seres colosales) pueden resultar muy difíciles de vencer si no los debilitas con estados alterados.

La forma más común de causar estados alterados es por medio de las habilidades debilitantes (☹️). Lo ideal es que uno de tus arquetipos esté al menos parcialmente especializado en provocar interferencias, y que prestes atención a las inmunidades que tenga tu enemigo. Lo que podría ser una batalla interminable puede convertirse en una mera formalidad en cuanto debilites a tu rival con las interferencias a las que es vulnerable.

Cuando te ataquen con estados alterados, valora rápidamente su peligrosidad. El don divino Esna+ es la solución más obvia para eliminarlos, aunque te costará 1 PG. Otras opciones son los objetos curativos como las panaceas, y las pociones que te conceden un estado beneficioso con el que contrarrestar la interferencia que padeces.

### RESUMEN DE ESTADOS ALTERADOS

ICONO	ESTADO	EFEECTO
🗡️	<b>AntiBravura</b>	Reduce el atributo Ataque físico de la víctima.
🔮	<b>AntiFe</b>	Reduce el atributo Ataque mágico de la víctima.
🛡️	<b>AntiCoraza</b>	Reduce la resistencia del blanco a los ataques físicos.
🛡️	<b>AntiEscudo</b>	Reduce la resistencia del blanco a los ataques mágicos.
🕒	<b>Freno</b>	Reduce la rapidez con que se llena la barra BTC del blanco.
⚡	<b>Maldición</b>	Reduce la resistencia del blanco a las interrupciones.
🕒	<b>Bío</b>	Provoca un daño gradual hasta que se elimina o el efecto expira.
🔥	<b>Aquiles</b>	Reduce la resistencia del blanco a los ataques elementales.
🗡️	<b>Dolor</b>	Impide que la víctima utilice sus habilidades físicas.
🔮	<b>Nébulas</b>	Impide que la víctima utilice sus habilidades mágicas.
🛑	<b>Postración</b>	Aturde al rival y aumenta el daño que recibe en un ataque.
🛡️	<b>Sin coraza</b>	Reduce la resistencia física del blanco.
🛡️	<b>Sin escudo</b>	Reduce la resistencia mágica del blanco.
🔥	<b>Sediento</b>	Reduce la resistencia del blanco al daño de Fuego.
❄️	<b>Expuesto</b>	Reduce la resistencia del blanco al daño de Frío.
⚡	<b>Conductor</b>	Reduce la resistencia del blanco al daño de Rayo.
🌬️	<b>Frágil</b>	Reduce la resistencia del blanco al daño de Aire.
🛑	<b>Roto</b>	El blanco resulta más fácil de aturdir.
🛡️	<b>Infectado</b>	Hace que el blanco sea más vulnerable a los estados alterados.
🕒	<b>Ralentizado</b>	Ralentiza los movimientos del blanco.
🗡️	<b>Confundido</b>	Hace que el blanco no distinga entre amigo y enemigo.
⚡	<b>Maldito</b>	Aumenta la probabilidad de que el blanco retroceda y se interrumpa su ataque.
🛑	<b>Aturdido</b>	El blanco no podrá actuar y será más vulnerable al daño.
🗡️	<b>Dolido</b>	El blanco no podrá usar ataques físicos.
🔮	<b>Neblinoso</b>	El blanco no podrá usar ataques mágicos.



Cada estado alterado (con la excepción de Aquiles) puede contrarrestarse usando el efecto opuesto para reforzar el mismo parámetro y al revés:



Cuando te enfrentes a un tipo de enemigo inmune a algún estado alterado (o a todos), es importante señalar que cuando un blanco queda aturdido, suele perder sus inmunidades, circunstancia que debes aprovechar rápidamente atacándole con estados alterados, seguidos de tus ataques más potentes para obtener un resultado óptimo. Esta técnica es esencial para acabar con los enemigos y jefes más duros del juego.

Además, muchos tipos de criaturas sufren interferencias exclusivas cuando se aturden, por lo que serán más vulnerables a tus ataques. Estos estados alterados tienen los mismos iconos que los que te hemos enseñado, pero con formas hexagonales (ver la tabla Resumen, a la izquierda).



## Enemigos



Encontrarás un gran número de enemigos distintos cuando viajes por las regiones principales de Lightning Returns. Muchos aparecen solos, pero algunos llegarán de dos en dos o incluso en grupos más grandes. Como algunas batallas son inevitables, y las recompensas por acabar con tus enemigos son muy valiosas (nuevas habilidades, equipos, objetos necesarios para las misiones, guiles), es imprescindible conocer sus puntos débiles y fuertes. Aún más importante es que reacciones a ellos cambiando tus arquetipos y tácticas.

Pulsa **R2/R1** durante una batalla para ver la información de "Libra" de tus rivales (**10**); usa **R1/RB** y **L1/LB** para moverte entre las páginas que aparecerán por cada enemigo. Muchos campos estarán en blanco en un primer encuentro, pero se irán añadiendo datos durante el combate y en futuras batallas. Por lo general, tardarás varias batallas en conocer todos los datos (los atributos y los puntos fuertes y débiles) de un rival concreto. Cuando la ficha de un enemigo esté completa, aparecerá marcada como ✓ en la sección Enemigos del juego.

Para acelerar el proceso de revelar datos de enemigos, prueba todos los tipos de ataques que tengas cuando comience la batalla: usa rápidamente las cuatro variedades de hechizos elementales con tu arquetipo de magia;



por último, cambia a tu arquetipo de estados alterados y usa todos los hechizos que tengas, pasa a tu arquetipo físico y ejecuta un ataque físico. Con esta breve ronda de movimientos se descubrirá gran parte de la información esencial de la criatura.

Otra opción es comprar códigos a los mercaderes de Librerías: podrás conseguir una página de Libra totalmente completa a cambio de una inversión relativamente pequeña.

Muchos de los datos que conseguirás sobre cada enemigo tienen que ver con su vulnerabilidad o capacidad para soportar fuerzas elementales y estados alterados. Esto es de gran importancia, ya que aprovecharte de estas debilidades es la única forma de aturdir y derrotar rápidamente a tus rivales. De hecho, si todavía no has descubierto que, por ejemplo, un enemigo es muy resistente al daño de Aire (o peor aún, lo absorbe), cualquier habilidad de ese elemento curará a tu enemigo en vez de herirlo.

Cuando tengas clara la eficacia de distintos tipos de ataques contra cada enemigo, también descubrirás las condiciones de aturdimiento de cada criatura, que incluyen las formas más eficaces de aturdir a tus enemigos y convertir las batallas en algo inocuo (ver página 38).

Por último, unos cuantos consejos para entender bien el peligro que suponen los monstruos:

- **Evolución de los monstruos:** a partir del día 7, todos los monstruos se irán haciendo más fuertes con el tiempo de forma gradual (encontrarás más información en el Bestiario de la guía), causarán más daño a Lightning y serán menos vulnerables a sus ataques. Es fundamental que tengas esto en cuenta cuando planees tus viajes y el orden en que completarás las misiones principales y secundarias.

- **Objetos que sueltan los monstruos:** como los monstruos se irán haciendo más fuertes a partir del día 7, las recompensas también serán mejores. Recibirás más guiles, pero lo más importante es que también podrás conseguir objetos de calidad superior y habilidades de alto nivel. Por ejemplo, un tipo de enemigo que en los primeros días suelta una versión estándar de Ruina N1 comenzará a soltar Ruina N2 o Ruina N3, posiblemente sus versiones poco comunes, en el día 10. De esta forma, la caza de monstruos se volverá mucho más gratificante (aunque también más difícil) en las fases más avanzadas de la historia.

- **Los Últimos:** hay un número limitado de monstruos que habitan las tierras de Nova Chrysalia. Cuando derrotes a todos los individuos de una especie, la exterminarás y no volverá a aparecer de nuevo. Pero para librar al mundo de los monstruos tendrás que vértelas con los Últimos. Estos especímenes finales aparecerán cuando su especie esté al borde de la extinción. Los Últimos son de color magenta (**11**), y mucho más peligrosos que sus predecesores. También son fáciles de identificar por la palabra "Último" que aparece en su nombre. Eliminarlos suele premiarse con objetos muy valiosos que soltarán y con equipo que recogerás del suelo cuando termine la batalla. Pero hay algunas especies que no pueden exterminarse, y que te indicamos en el Bestiario de la guía.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIA

REDENTOR DE  
ALMAS

TABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISIS

RECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGO

EL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATE

MECÁNICAS DE  
COMBATE

FUNCIONES  
ESPECIALES

NOVA  
CHRYSALIA

## FUNCIONES ESPECIALES



### El Arca



El Arca es la base de operaciones de Lightning y en ella el tiempo se detiene. Volverás automáticamente al Arca todos los días a las 6 de la mañana, sin importar dónde estés o qué estés haciendo. Tu indicador de PG se llenará del todo cada vez que ocurra esto.

Durante cada visita al Arca encontrarás un regalo de Hope con forma de cofre del tesoro cúbico (01). Abre siempre estos regalos porque sus contenidos son muy valiosos: desde nuevos dones divinos a atuendos especiales que podrás usar en el combate.

También podrás hablar con Hope para aprender cosas sobre diversos conceptos y personajes, y algo más importante: para conseguir objetos curativos especiales (ver página 39) a cambio de PG. Algunos de estos objetos son muy poco comunes y no pueden conseguirse en ninguna otra parte.

En el Arca también encontrarás el Archivo de contiendas, un registro con todo el historial de batalla contra todos los enemigos únicos (sobre todo jefes y Últimos) a los que Lightning se ha enfrentado y ha derrotado. Revisa el libro para activar estos registros y podrás desafiar a estos enemigos derrotados una vez más y en su estado más poderoso. Estas batallas no tienen recompensa: solo están disponibles para divertirte y entrenarte.

### Brotos de caos



Los brotes de caos son focos de caos que aparecerán en tu entorno sin previo aviso (02). Dentro de un brote de caos, varios factores harán que tus rivales sean mucho más difíciles de vencer:

- La VIT y los parámetros Ataque físico y Ataque mágico aumentan en un 50%.
- Los monstruos recuperan VIT gracias a un efecto Revitalia permanente.
- Los monstruos resisten más las interrupciones, sin importar los ataques que uses.
- Los monstruos podrán deshacerse rápidamente de cualquier estado alterado.
- Los estados alterados afectarán a Lightning durante más tiempo.

Pero enfrentarte a monstruos dentro de brotes de caos también tiene algunas ventajas. Tendrás más probabilidades de conseguir objetos, y recibirás un multiplicador en tu botín de guiles y PG tras la batalla. Además, en los brotes de caos hay esencias de almas, objetos que podrás recoger y vender a buen precio a mercaderes que aparecerán en cada continente.

Cuando acabes con las criaturas de un brote, el caos se dispersará. Tendrás que valorar los riesgos y decidir si merece la pena luchar o mantenerse fuera del combate. Si no lo ves claro, siempre puedes entrar rápidamente en el brote e identificar el tipo de enemigos que contiene. Lucha contra ellos si son de una especie que no te suponga amenaza alguna, y retírate si no es el caso: podrás eliminar al enemigo desde el exterior del brote, o aléjate y vuelve con la esperanza de que esta vez contenga otro tipo de enemigo más débil.

Si dominas la técnica de deshacerte de los enemigos que persiguen a Lightning, podrás adentrarte con valentía en los brotes de caos para coger las esencias de almas sin tener que luchar. Sin embargo, como vencer a enemigos en los brotes de caos es una fuente importante de PG, suele merecer la pena esperar a que aparezca un rival adecuado y aprovechar la oportunidad para obtener el botín.

### PG y dones divinos

Los puntos de energía (PG) de Lightning están representados por un indicador en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Podrás gastar estos puntos en activar dones divinos o en comprar objetos curativos en el Arca.

Hay varias formas de recuperar PG:

- Los PG se recuperan por completo a diario, cada vez que regreses al Arca a las 6 de la mañana.
- Derrotar a un enemigo se premia con una cantidad fija de PG. Por lo general, cuanto más duro sea el enemigo, más PG obtendrás por eliminarlo. Muchos enemigos colosales te brindarán grandes sumas de PG cuando los derrotes, y las variedades más débiles serán blancos muy eficientes para rellenar tu indicador de PG.
- Los enemigos que derrotes en los brotes de caos te darán una bonificación de PG mucho mayor.
- Los objetos curativos de la categoría Éter (objetos poco comunes que solo pueden conseguirse como recompensas en una fase avanzada del juego) rellenan parcialmente tu indicador de PG.

El límite de tu indicador de PG (en otras palabras, tus PG máximos) puede aumentar si completas etapas de la historia. Darles prioridad a estas misiones puede resultar muy útil, ya que varios dones divinos cuentan con aplicaciones muy prácticas. Encontrarás una lista con todos los dones divinos (algunos se desbloquean más adelante, como regalos de Hope en el Arca) en el capítulo Estrategia y análisis, pero la siguiente lista te dará una idea de lo importantes que son incluso las habilidades más tempranas:

- **Escapatoria:** te permite huir de la batalla y regresar al momento previo a esta, por el precio de una hora del juego en la dificultad Normal o Difícil (no hay penalización en Fácil).
- **Cura++:** te devuelve la VIT máxima de Lightning.
- **Lázaros+:** saca a Lightning del estado de K.O. y le devuelve VIT en proporción a la cantidad de PG consumidos.
- **Discronía:** ralentiza el tiempo durante las batallas para que Lightning pueda moverse y atacar con impunidad.
- **Cronoestasis:** detiene el tiempo del juego durante unos instantes, algo esencial para completar objetivos antes de que se cierre una puerta o que vuelvas al Arca. Si consigues muchos PG con los seres colosales, esta habilidad te permitirá detener el tiempo a tu antojo.
- **Teleportación:** te transporta al instante a una estación de monorraíl, un campamento y otros lugares que hayas visitado con anterioridad.

Para activar dones divinos, abre el menú principal en la pantalla de juego, o el menú de pausa en la pantalla de batalla (START) y después (L1/LB o R1/RB).

### El Plano exterior

En Lightning Returns podrás acceder a diversas funciones de red para comunicarte con otros jugadores, siempre que dispongas de una conexión a Internet y te suscribas y registres. El entorno en línea disponible con tu conexión se denomina el Plano exterior.

Podrás publicar tus experiencias sobre el juego, compartir tu historial de batalla y ver capturas de pantalla y mensajes de otros jugadores cuando hables con algunos residentes de Nova Chrysalia. Los personajes cuyos nombres aparezcan en azul tendrán mensajes de otros jugadores. Podrás cambiar los parámetros del Plano exterior en la opción Preferencias del menú principal.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y  
CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA  
HISTORIAREDENTOR DE  
ALMASTABLÓN DE LOS  
RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y  
ANÁLISISRECORRIDO  
ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA  
DEL JUEGOEL FACTOR  
TIEMPO

LIGHTNING

AJUSTES DE  
DIFICULTAD

PANTALLAS

COMANDOS

EXPLORAR

PREPARATIVOS  
DE COMBATEMECÁNICAS DE  
COMBATEFUNCIONES  
ESPECIALESNOVA  
CHRYSALIA



## EL MUNDO DE NOVA CHRYSALIA

Las siguientes ocho páginas son una presentación general (y por tanto resumida) de las cuatro regiones que explorarás durante tus aventuras en Lightning Returns.

Tras la obligatoria secuencia tutorial del comienzo, la aventura comienza formalmente en Luxerion. En cuanto completes unas tareas adicionales en esta ciudad, podrás visitar cualquier otra de las tres regiones principales (la animada ciudad de Yusnaan, las praderas de Marcas salvajes y las áridas Dunas de la Purgación) para explorarlas a tu antojo y aceptar misiones en prácticamente el orden que quieras.

El método principal de viaje entre las cuatro regiones es la red de monorraíl. Encontrarás los horarios de cada línea en el exterior de la correspondiente

estación. Por lo general, los viajes en monorraíl cuestan pocos guiles, pero muchos minutos de tiempo del juego. Por ejemplo, si hablas con un oficial ferroviario a las 18:53 para comprar tu billete y el siguiente tren sale a las 19:30, en el viaje perderás 37 minutos de tu tiempo, además de los minutos que tardarás en el viaje. Por lo tanto, lo mejor es planear tus viajes con antelación para evitar idas y venidas innecesarias.

Un poco más avanzado el juego, obtendrás un don divino que te permitirá viajar al instante de algunos destinos a otros (ver página 45). Una función de lo más práctica, aunque requiere una gestión de PG muy cuidadosa.

Aunque podrías dar por hecho que debes progresar mucho en Luxerion para poder desplazarte a otras regiones, no es cierto. De hecho, pasar demasiado tiempo en la ciudad al comienzo de la aventura puede ser una desventaja. En su lugar, conviene que realices visitas más bien breves, pero fructíferas al exterior para realizar varias tareas a la vez.

### Luxerion



- Desde la Estación Norte puedes acceder a Yusnaan en monorraíl, y hay una botica cerca del andén. Encontrarás una posada y un taller de atavíos en la plaza del exterior.
- Desde la Estación Sur puedes acceder a Marcas salvajes y Dunas de la Purgación en monorraíl. La zona comercial del norte cuenta con dos talleres de atavíos, una posada, una botica y un restaurante.
- Puedes entrar en Dominios sagrados y disfrutar de las vistas de la Catedral, pero en su interior no encontrarás puntos de interés o misiones. Es un largo viaje que no te reportará beneficios, a no ser que aparezca un aviso de que debes entrar.
- La Pasarela de los Peregrinos es una de las tres áreas principales de Luxerion en las que aparecerán monstruos. Los gremlins y los gamusino serán presas fáciles para Lightning, incluso desde el mismo comienzo de la aventura, pero los gorgonops que aparecerán también aquí pueden resultarte adversarios difíciles hasta que mejores tus arquetipos.
- En el Casco antiguo hay una armería y un liceo místico, además de una posada al sur, justo antes de llegar a la Pasarela de los Peregrinos.
- Hay dos entradas al Arrabal: una desde la Estación Norte, en dirección oeste, y otra al este del Casco antiguo, pero solo estarán abiertas entre las 12 y las 6 de la mañana. Hay numerosas misiones en las que Lightning tendrá que entrar en el Arrabal, así que conviene que realices todas las que puedas al mismo tiempo para no realizar viajes innecesarios. Los monstruos aparecen con frecuencia por toda esta zona; los tapejaras te supondrán una seria amenaza durante los primeros días de la historia.
- Las dos entradas del Cementerio abandonado estarán cerradas hasta que

avances en la etapa de la historia de Luxerion. Esta zona está habitada por los monstruos más imponentes de la ciudad. El lonchodectes tiene una tasa de reparación muy alta y puede resultar muy frustrante hasta que encuentres la mejor estrategia para vencerlo. Al zomok y el dreadnought hay que evitarlos a toda costa en esta fase inicial de la aventura.

- La autopista del noroeste está cortada por una barrera hasta el día 9. Cuando la desbloquee, podrás llegar directamente a la región Marcas salvajes.
- El camino que lleva al sur desde Muelles de mercancías estará protegido por un poderoso monstruo que está en un brote de caos hasta que completes su misión del Redentor de almas correspondiente. Si quieres visitar el sur de la ciudad antes de ser capaz de luchar contra este rival, ve al Bulver de al lado, o a la Pasarela de los Peregrinos del este.
- Hay tres cápsulas en Luxerion que Lightning no podrá abrir hasta que aceptes una misión relacionada con ellas. Las reconocerás por su icono de candado que aparecerá cuando te acerques a ellas.
- Los infantes sacros que te encontrarás por toda la ciudad atacarán a Lightning si les golpea dos o tres veces seguidas. Puedes aprovecharte de esto para ganar PG y botines cuando te los encuentres. Pero es mejor reservar este truco para días posteriores, cuando Lightning tenga la fuerza suficiente para completar estos combates rápidamente.



### Luxerion

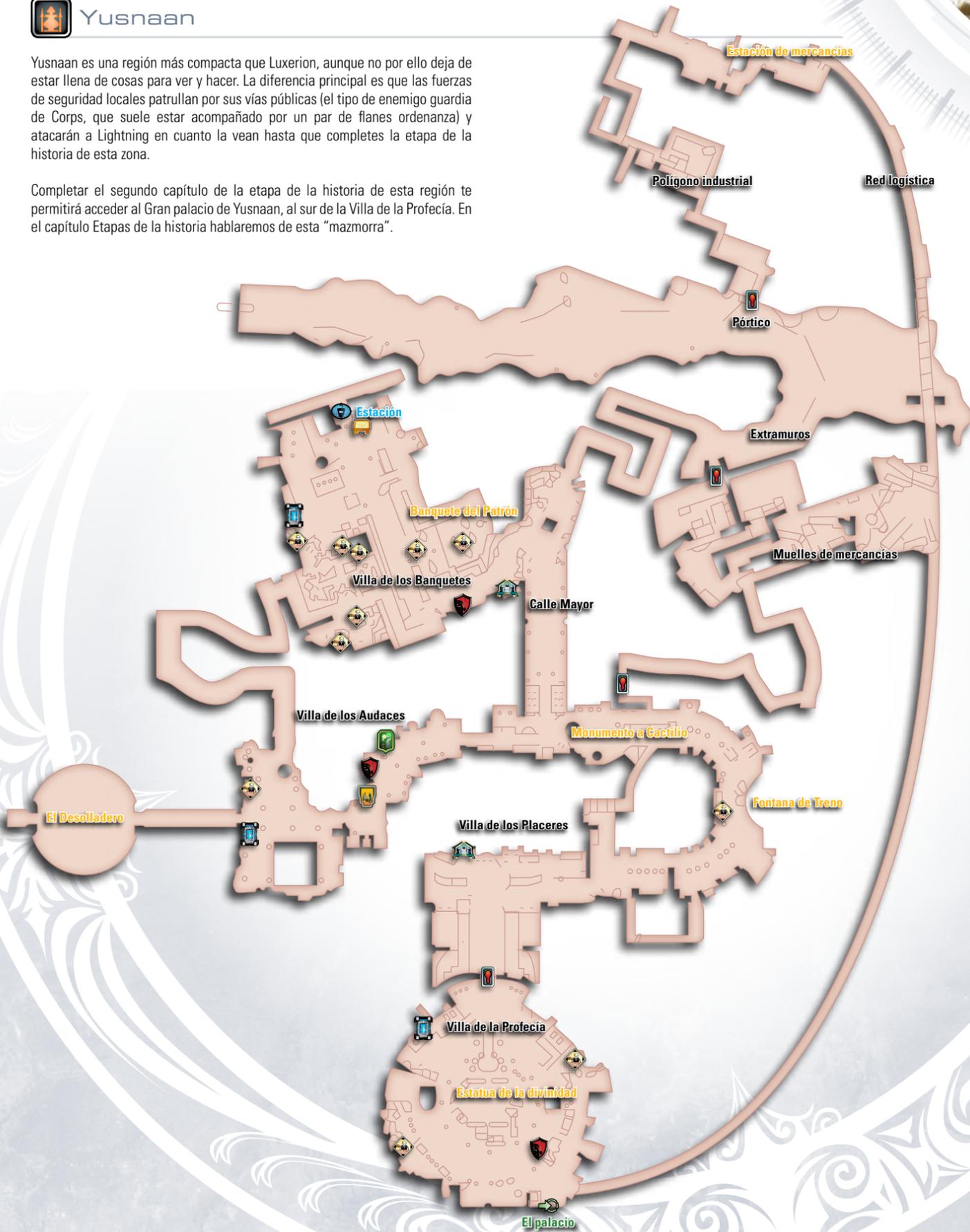
En Luxerion se desarrollan numerosas misiones del Redentor de almas y tareas del Tablón de los ruegos, pero el proceso para completar estas actividades es complicado debido a la relativa escasez de combates. Esto limitará tu habilidad para mantener Cronoestasis activo en todo momento, a no ser que te esfuerces en conseguir PG de forma regular, y por ello tendrás la impresión de que el tiempo transcurre muy lento en la ciudad. Solo hay tres áreas concretas en las que los enemigos aparecerán con cierta regularidad; una de ellas solo está operativa entre las 12 y las 6 de la mañana y la otra está bloqueada hasta que avances en la historia principal.

- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- EL FACTOR TIEMPO
- LIGHTNING
- AJUSTES DE DIFICULTAD
- PANTALLAS
- COMANDOS
- EXPLORAR
- PREPARATIVOS DE COMBATE
- MECÁNICAS DE COMBATE
- FUNCIONES ESPECIALES
- NOVA CHRYSALIA

## Yusnaan

Yusnaan es una región más compacta que Luxerion, aunque no por ello deja de estar llena de cosas para ver y hacer. La diferencia principal es que las fuerzas de seguridad locales patrullan por sus vías públicas (el tipo de enemigo guardia de Corps, que suele estar acompañado por un par de flanes ordenanza) y atacarán a Lightning en cuanto la vean hasta que completes la etapa de la historia de esta zona.

Completar el segundo capítulo de la etapa de la historia de esta región te permitirá acceder al Gran palacio de Yusnaan, al sur de la Villa de la Profecía. En el capítulo Etapas de la historia hablaremos de esta "mazmorra".



- Desde la Estación de Yusnaan puedes acceder a Luxerion en monorraíl.
- Al sur de la estación, Villa de los Banquetes está repleta de restaurantes y también tiene una botica. Hay un taller de atavíos y una posada justo antes de llegar a la Calle Mayor del este.
- En Villa de los Audaces hay un taller de atavíos, un liceo místico, una armería, una botica y un restaurante. Su otra atracción principal es el Desolladero, un estadio en el que podrás luchar en batallas a cambio de recompensas concretas.
- Aunque su disponibilidad varía en función de la hora del día (y del día de tu visita), los distritos Monumento a Cactilio, Fontana de Treno y Villa de los Placeres son el punto de partida para varias misiones del Redentor de almas.
- El túnel que une Villa de los Placeres con Muelles de mercancías estará cerrado hasta que obtengas la llave para abrirlo en una fase avanzada del juego.
- Villa de la Profecía estará cerrada durante esta etapa de la historia. En este distrito hay un taller de atavíos, dos restaurantes y una botica muy práctica. Además, en el futuro te ofrecerá acceso al Gran palacio de Yusnaan, habitado por numerosos monstruos y, en una de sus estancias superiores, por un viejo amigo...
- El camino que lleva al norte desde Calle Mayor conduce a un área en ruinas con entradas al Polígono industrial y Muelles de mercancías. Es una extensión abierta que va de la costa del este y el (inicialmente bloqueado) camino principal del oeste, y en la que encontrarás una gran variedad de enemigos. Te recomendamos que evites luchar contra el appanda y el grangach si te los encuentras en esta zona, por dos razones: porque el appanda aniquilará sin esfuerzo a una Lightning de nivel bajo, y porque ambos enemigos son una fuente vital de PG en sus hábitats principales de Marcas salvajes y Dunas de la Purgación. Como hay un número limitado de ambos monstruos, cualquier espécimen que derrotes aquí no estará disponible dónde y cuándo lo necesites más. Eso sí, los gremlins y los skatene de la zona son pan comido.
- El camino principal que lleva al oeste estará bloqueado hasta el día 9. Te ofrece un camino pedestre hasta las Dunas de la Purgación.
- El Polígono industrial estará cerrado hasta que tengas que visitarlo durante la etapa de la historia de esta región. Los hoplitas de esta zona son fáciles de derrotar, aunque los feilongus pueden resultarte un poco más complicados al comienzo de la aventura.
- La Estación de mercancías que está detrás del Polígono industrial y el camino que lleva al sur solo tienen interés durante la etapa de la historia. Cuando hayas completado los desafíos y conseguido los objetos de estas áreas, no tendrás muchos motivos para regresar.
- En Muelles de mercancías tiene lugar una muy lucrativa misión del Redentor de almas a la que le puedes sacar mucho partido: en ella conseguirás un sinfín de PG y botines de batalla.

- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- EL FACTOR TIEMPO
- LIGHTNING
- AJUSTES DE DIFICULTAD
- PANTALLAS
- COMANDOS
- EXPLORAR
- PREPARATIVOS DE COMBATE
- MECÁNICAS DE COMBATE
- FUNCIONES ESPECIALES
- NOVA CHRYSALIA





## Marcas salvajes

Marcas salvajes es la más extensa de las cuatro regiones, e incluye varios asentamientos que te ofrecerán un remanso de paz en el que refugiarte de las zonas silvestres, en las que los monstruos aparecerán con mucha frecuencia. Los enemigos que te encontrarás en esta región suponen un peligro entre leve y muy alto; uno de ellos, el comechocobos, es el segundo monstruo más peligroso de todos los seres colosales, superado únicamente por una especie similar que habita Dunas de la Purgación.

Es una delicia explorar Marcas salvajes. Además, descubrirás que las cápsulas y los mercaderes de la zona te permitirán mejorar considerablemente los parámetros generales de combate de Lightning en las primeras fases de la aventura. Siempre que elijas tus combates con precaución y evites a los seres colosales como el appanda y el Yu Jin Xiang hasta que estés equipado convenientemente para liquidarlos sin esfuerzo, nada te impide dedicar tiempo a esta región desde el momento en que tengas acceso a ella.



- Marcas salvajes es una región única porque te ofrece dos etapas de la historia: una extensa historia local y una segunda que incluye las cuatro regiones. Si bien la etapa de la historia vinculada a esta zona es difícil de completar hasta que Lightning esté lista para enfrentarse a la mazmorra final y a su jefe, la otra se compone de cinco misiones bastante llevaderas que podrás completar en uno de los primeros días de la historia.
- Antes de que intentes explorar todo Marcas salvajes, debes completar los dos primeros capítulos de la etapa de la historia local. Así conseguirás a un poderoso chocobo que acompañará a Lightning en todos sus viajes por la región. El chocobo hará de corcel y de aliado en la batalla, reduciendo en gran medida la dificultad de los combates al servir de distracción a tus enemigos y ayudando a Lightning con curaciones y hechizos de estados beneficiosos. Además, hay varios lugares del mapa a los que solo puede acceder un chocobo, y su alta velocidad reduce el tiempo de los viajes más extensos.
- Hay cuatro tipos de objetos que tendrás que conseguir en grandes cantidades para completar algunas misiones, así que conviene que los busques en tus viajes por Marcas salvajes. La flor brote del alba y el hongo chocompiñón aparecen durante el día. El brote del ocaso y la seta iridiscente los reemplazarán (ocupando incluso sus mismas posiciones) por las noches.
- La Estación de las Marcas salvajes, en el lado oeste del área Llanura de los Vientos, te ofrece acceso a Luxerion y Dunas de la Purgación. Tu primer destino debería ser Granja Canopus. Volverás a este lugar en numerosas ocasiones durante la etapa de la historia y varias misiones del Redentor de almas, aunque el punto de interés esencial es el taller de atavíos: este mercader vende atuendos elementales extremadamente útiles que te aportarán ventajas inmediatas. También encontrarás una posada, una botica y un restaurante.
- Llanura de los Vientos está habitada por una gran variedad de monstruos pequeños y fáciles de vencer, aunque es probable que los appandas sean demasiado fuertes para Lightning durante los primeros días de la historia. Cuando hayas completado un número suficiente de misiones y tengas un equipo adecuado, este ser colosal te supondrá una fuente muy valiosa de PG mientras completas las misiones del Redentor de almas disponibles en Marcas salvajes.
- Al sur del mapa, el área Cerros de Aryas (al que se accede por un camino empinado al sureste) incluye los mismos tipos de monstruos que Llanura de los Vientos. En Aryas tienen lugar muchas misiones rentables, por lo que volverás con frecuencia a esta zona cuyos alrededores no presentan actividad enemiga. Podrás curarte en un restaurante y también hay un taller de atavíos.
- Los dos caminos principales al sur de Aryas estarán bloqueados hasta el día 9. La carretera del sur conduce a Dunas de la Purgación. La del sureste ofrece acceso directo a Luxerion.
- Recorrer el Bosque de Jagd puede resultar desorientador en principio, así que consulta el minimapa con frecuencia (y el mapa principal si es preciso) para no perderte. El índice de aparición de monstruos es elevadísimo en esta zona, con una gran variedad de rivales a los que enfrentarse. Pero no deberían suponerte una seria amenaza: todos son bastante fáciles de derrotar en cuanto el chocobo de Lightning pueda luchar con todas sus fuerzas.
- En Jagd también encontrarás muchas misiones, además de un liceo místico, un taller de atavíos y una armería. En cuanto el chocobo esté a pleno rendimiento, podrás usar el camino del norte para atajar hacia Risco peñascoso y viceversa.

- La Aldea Moguri, en lo más profundo del Bosque de Jagd, solo está abierta entre las 19:00 y las 7:00. Durante tu primer día completo de actividad en Marcas salvajes, conviene que programes una visita a este lugar para empezar misiones del Redentor de almas exclusivas de esta aldea.
- Risco peñascoso es una sinuosa zona que se extiende desde el norte del Bosque de Jagd hasta el oeste de la Llanura del anacoreta, en el extremo norte. Este inhóspito entorno es el hábitat exclusivo del Yu Jin Xiang, un ser colosal bastante peligroso en una fase inicial del juego. Es posible derrotarlo bastante al principio del juego, pero las batallas serán muy extensas y técnicas hasta que Lightning consiga algunas habilidades clave y mejor equipo. Te recomendamos que esperes a que hayas curado completamente al chocobo para explorar esta área.
- La aldea de Poltae no cuenta con muchos servicios; solo tiene una botica y una posada, pero juega un papel fundamental en la etapa de la historia de esta región; también te ofrece varias lucrativas misiones del Redentor de almas. Solo podrás llegar a la Boca del ángel del noroeste con un chocobo curado. En el capítulo Etapas de la historia analizamos el Santuario de la Diosa que está detrás de esta entrada.
- La Llanura del anacoreta es el coto de caza del poderoso comechocobos. Este poderoso ser colosal puede suponerte todo un reto incluso en las últimas fases de la aventura si no preparas tus arquetipos para aprovecharte de sus puntos débiles. Por eso no debes enfrentarte a él bajo ningún concepto en los primeros días de la historia. Una Lightning de nivel bajo podrá hacer frente a duras penas a los ectoflanes que también merodean por esta zona, aunque será más fácil derrotarlos cuando dispongas de ataques de Frío.
- Como ocurría en Risco peñascoso, conviene evitar la exploración de Llanuras del anacoreta hasta que el chocobo de Lightning esté a pleno rendimiento. Hay varias áreas y objetos a los que no podrás llegar sin toda su potencia de salto y deslizamiento.
- El Campamento base es el último asentamiento y el principal lugar para conseguir misiones en Marcas salvajes. Cuenta con un liceo místico y una armería que vende un escudo muy valioso con el que Lightning podrá mejorar notablemente su nivel.
- En el extremo norte, el Barco volador siniestrado es el punto de partida de la segunda etapa de la historia de Marcas salvajes.

- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- EL FACTOR TIEMPO
- LIGHTNING
- AJUSTES DE DIFICULTAD
- PANTALLAS
- COMANDOS
- EXPLORAR
- PREPARATIVOS DE COMBATE
- MECÁNICAS DE COMBATE
- FUNCIONES ESPECIALES
- NOVA CHRYSLIA





## Dunas de la Purgación

Las Dunas de la Purgación sorprenden en su primera visita: además del extenso desierto, contienen un gran laberinto de ruinas subterráneas para explorar. Estarán bloqueadas hasta que llegues al único asentamiento de la región, Razia, y completes los dos primeros capítulos (relativamente breves) de la etapa de la historia local. Pero como hacerlo también te brindará un valioso aliado para Lightning, completarlos debe convertirse en tu prioridad cuando estés listo para avanzar realmente en Dunas de la Purgación.

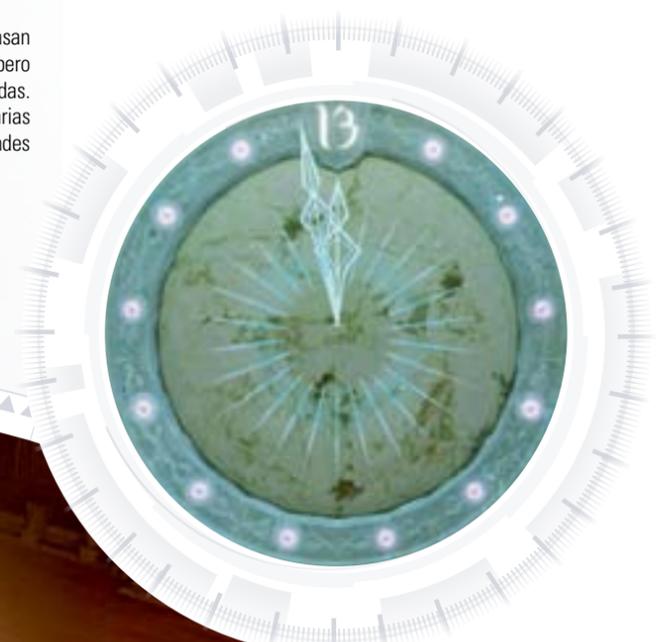
Aunque hacer una primera visita para conseguir algunos objetos (en concreto, un atuendo de valor incalculable) es recomendable, creemos que es mejor dejar Dunas de la Purgación para más adelante en la aventura. Explorar la extensa zona exterior y el Templo en ruinas infestado de monstruos que hay bajo sus arenas no es una labor sencilla, y resultará mucho más llevadera cuando puedas derrotar a los monstruos indígenas sin dificultad, aunque sea solo por conseguir los PG necesarios para aplicar Cronoestasis con regularidad.



- La Estación de Dunas de la Purgación está al sur de la gran extensión conocida como Foso del gigante. Desde aquí podrás llegar a Luxerion y Marcas salvajes. Aunque no aparecen en el mapa del juego, encontrarás a dos mercaderes a sus puertas: uno especializado en atavíos y otro en material de botica. El primero vende un atuendo llamado Pasión roja que te será muy útil durante mucho tiempo a cambio de una modesta suma. Como te recordaremos en varias ocasiones en esta guía, Pasión roja es un elemento clave para crear un arquetipo eficaz durante muchas horas de juego.
- No hay que infravalorar a los monstruos que pueblan el Foso del gigante. El sahuagin de arena puede ser especialmente problemático en los niveles bajos, y su rapidez cuando persigue a Lightning le convertirá en un incordio habitual cuando explores el área. Por el contrario, el grangach es posiblemente el ser colosal más fácil de derrotar. Lucharás contra ambos con frecuencia para conseguir PG para la Cronoestasis durante tus visitas a las Dunas de la Purgación, y terminarás echándolos de menos cuando los hayas extinguido por culpa de tu avaricia.
- Solo podrás acceder a Razia, el único asentamiento de la región, por el camino del norte o del este en una primera visita a las Dunas de la Purgación; la entrada del sur estará bloqueada hasta que completes los dos primeros capítulos de la etapa de la historia. En tu primera visita encontrarás un restaurante, una posada y una botica poco surtida (aunque mejorará cuando completes una misión del Redentor de almas). Tras avanzar en la historia, en el bazar interior se añadirán una armería, un taller de atavíos y un liceo místico.
- Encontrarás muchos monumentos a Cactilio en el desierto y dentro del Templo en ruinas. Interactúa con ellos para que se activen como posiciones de desplazamiento rápido. Podrás usar los monumentos a Cactilio para trasladarte rápidamente a otros que hayas desbloqueado.
- El Foso del gigante tiene tres posiciones por las que podrás acceder al Templo en ruinas subterráneo, pero están todas bloqueadas por barreras que te impedirán un acceso completo hasta que completes los capítulos pertinentes de la etapa de la historia. Encontrarás mapas y una guía detallada de este laberinto subterráneo en el capítulo Etapas de la historia.
- A menudo verás pequeños lagartos merodeando por la arena. Pasan muy desapercibidos y no molestarán a Lightning en absoluto, pero conviene que desenvaines tu espada y los liquides siempre que puedas. Las colas de reptil son objetos especiales que se necesitan en varias misiones del Redentor de almas, y las necesitarás en grandes

cantidades. Es mejor empezar a conseguir las desde tu primera visita a Dunas de la Purgación.

- Hasta mucho más avanzada la aventura, tu única interacción con los gigantescos monstruos cometierra será, *como mucho*, verlos fugazmente mientras Lightning huye a toda velocidad. Sin un equipo excelente, atributos altos y un buen plan de arquetipos, estos seres colosales son extremadamente difíciles de derrotar. Son probablemente el tipo de monstruo no único más fuerte que te encontrarás durante los primeros trece días. Abundan en Cuenca estéril, Yermos de Átomo y Tumba de mastodontes.
- De la misma forma, no dejes que tu curiosidad te pierda si te encuentras con una extraña y siniestra esfera negra rodeada de chispas de energía que flota por la Fosa del gigante. Es el drabolik, un enemigo único al que no podrás vencer hasta muy avanzada la historia.
- Algunas áreas del exterior y subterráneas de Dunas de la Purgación estarán bloqueadas hasta que las abras con un objeto llamado lábaro del eremita. Estos objetos en forma de cruz aparecen con bastante frecuencia si exploras el terreno con atención, y es posible que encuentres muchos más de los que necesitas. Obviamente, te informaremos de dónde encontrar todos en un capítulo posterior de la guía.
- El camino principal que está al sur de Dunas de la Purgación conduce a Yusnaan, mientras que el camino del norte lleva a Marcas salvajes. Ambos están cerrados hasta el día 9.
- Muchos objetos brillantes aleatorios que encontrarás entre las arenas de Dunas de la Purgación (y también en los lagartos) se clasifican como "objetos sin tasar". Cuando completes una misión del Redentor de almas bastante sencilla, podrás visitar el bazar de Razia para que un personaje los examine e identifique. Suelen ser objetos que podrás vender a cambio de guiles, pero en ocasiones incluyen otros objetos, como los poco comunes y valiosos éteres, unos objetos curativos que te devolverán todos tus PG.



- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ESTRUCTURA DEL JUEGO
- EL FACTOR TIEMPO
- LIGHTNING
- AJUSTES DE DIFICULTAD
- PANTALLAS
- COMANDOS
- EXPLORAR
- PREPARATIVOS DE COMBATE
- MECÁNICAS DE COMBATE
- FUNCIONES ESPECIALES
- NOVA CHRYSALIA

**YUSNAAN**

Casi todas las misiones del Redentor de almas en Yusnaan se desbloquearán a medida que avances en la etapa de la historia de dicha región, así que conviene que avances al menos hasta el capítulo 2-2 en una fase relativamente temprana de la aventura.



POSIBLES ENCUENTROS ENEMIGOS

NOMBRE	NOTAS	PÁGINA DEL BESTIARIO
<b>Guardia de Corps</b>	Aparecen en todas las áreas centrales de la ciudad. Atacarán a Lightning en cuanto la vean.	211
<b>Flan ordenanza</b>		203
<b>Hoplita</b>	Aprovechate de su vulnerabilidad a las habilidades elementales de Fuego y de Rayo para vencerlos rápidamente.	202
<b>Gamusino</b>	Usa hechizos elementales de Fuego. Ataca durante Comedores para aturdirlos al instante.	156
<b>Gremlin</b>	Ataca mientras el enemigo esté lanzando un hechizo para aturdirlo.	172
<b>Feilongus</b>	Usa habilidades físicas o elementales de Rayo, sobre todo justo después de Atropello.	204
<b>Cíclope</b>	Subjefe del final del capítulo 2-1: no vuelve a aparecer.	164
<b>Schroedinger</b>	Se genera sobre todo en Muelles de mercancías. Puede curarse a sí mismo y actuar como tanque para los aliados más débiles; destruye siempre a sus compañeros primero.	182

2-1: La gran incursión

**A** Viaja a Villa de los Placeres, al sur de la ciudad, y habla con los civiles que te encuentres para conseguir información.

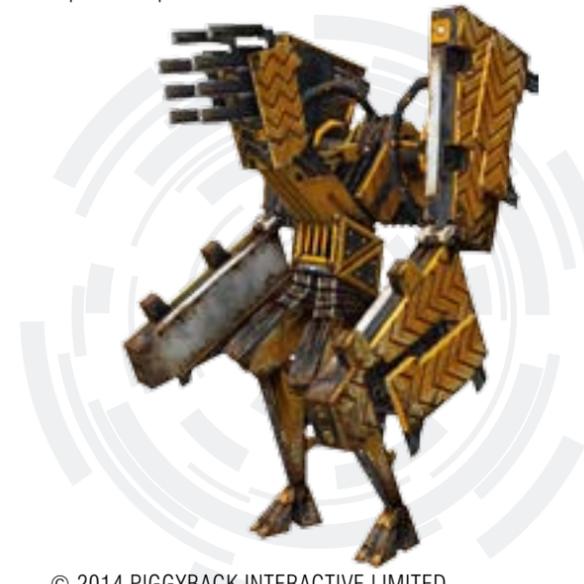
**B** Al llegar a la puerta de Villa de la Profecía, habla con el turista avisado para conseguir un valioso consejo sobre cómo puede colarse Lightning en el área bloqueada.

**C** Vuelve al este y busca a un hombre de ropas llamativas y la parafernalia propia de una banda de un solo hombre; probablemente lo oigas antes de que lo veas: es el guía turístico. Tras escuchar su perorata, cómprale el pase del Tour d'Extranjis por 2000 guiles. Llegado a este punto, no podrás seguir avanzando con la etapa de la historia hasta las 18:00. Si todavía es temprano, también puedes viajar a otra región y dedicarte a otras actividades hasta bien entrada la tarde, pero con cuidado: si te retrasas con este plazo, tendrás que esperar al día siguiente para seguir avanzando en la historia.



**D** Cuando estés listo para continuar, ve a la entrada del Polígono industrial de Extramuros. Podrás llegar hasta allí por el pasillo que está al norte de la Calle Mayor. Habla con el guardián sospechoso y selecciona "Sí" cuando aparezca el aviso. Si llegas pronto, tendrás la oportunidad de que el tiempo avance hasta justo las 18:00; vuelve a interactuar con el guardián sospechoso para continuar.

**E** Entra en el Polígono industrial y sigue el camino hasta llegar a las escaleras que suben. Sigue ascendiendo en sentido contrahorario y salta por el hueco de la pasarela cuando te acerques a él. Al llegar a la escalera, sube por ella. Hay una cápsula que te costará 2 PG abrir; la verás a una pequeña distancia desde la cima, pero de momento ignórala. El pendiente de esgrimista que hay en su interior es un accesorio de especialista que de momento no te servirá de mucho.



**F** Sigue la ruta lógica y baja al nivel inferior cuando llegues a la primera escalera. Al acercarte a la segunda, antes de subir investiga el callejón que está al norte para encontrar el reloj de bronce, objeto que necesitarás para una misión del Tablón de los ruegos.

**G** Sigue el camino en dirección norte para llegar a la Estación de mercancías, y después ve hacia el este. Hay un vendedor de objetos curativos justo antes de llegar a la red logística; compra todos los que necesites.

**H** En la red logística, fíjate dónde termina el camino y mira arriba para ver una plataforma a la que Lightning podrá saltar; fíjate en la cornisa especial en la que puedes agarrarte: mantén **○/●** cuando saltes hacia ella para que Lightning se suba automáticamente en cuanto se agarre. Abre la cápsula que encontrarás arriba para conseguir el corbatín de soldado, un accesorio que aumenta en un 20% la resistencia al daño físico del arquetipo en el que estés equipado.



**I** Hablando de combates, es un buen momento para consultar el Bestiario y buscar consejos para prepararte con antelación a la batalla contra el cíclope que te encontrarás en el siguiente punto de ruta. El combate empezará inmediatamente después del vídeo. Encontrarás una presentación detallada de este enemigo y la estrategia para vencerlo en la página 164 del Bestiario.

**J** Cuando termine el vídeo posterior al combate contra el cíclope, Lightning empezará en Muelles de mercancías. El índice de reparación de enemigos es elevadísimo en esta zona aunque, con la excepción de los schroedingers que se curan a sí mismos, no presentan ningún grado de dificultad. Ve hacia el oeste para llegar a una abertura que está al norte, y después busca un montón de cajas que están dentro; así llegarás a una pasarela con una cápsula que contiene el accesorio diadema mental. Después de recogerlo, ve a los dos siguientes puntos de ruta hasta que llegues a un montón de huesos; examínalos para conseguir la acreditación.

**K** Desde los huesos, ve al este por el camino que hay entre los contenedores y después sube las escaleras que conducen a la entrada del Pasaje subterráneo. Sigue este pasillo lineal para llegar a la verja cerrada.

**L** Interactúa con el panel para abrirte paso. Recoge un pequeño objeto brillante (una llama del desierto que necesitarás para una misión del Redentor de almas) y una cápsula. Al final del túnel llegarás a una escalera que conduce a Villa de los Placeres.

**M** Para terminar el capítulo, acércate a la interfaz de las puertas de Villa de la Profecía e interactúa con ellas para entrar. Todas las tareas que debes llevar a cabo para completar 2-2, El cantar del Redentor, están pensadas para que las completes en una tarde de juego. Te recomendamos que empieces con ellas de inmediato.

- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- PRÓLOGO
- LUXERION
- YUSNAAN
- MARCAS SALVAJES
- DUNAS DE LA PURGACIÓN
- EL ÚLTIMO DE LOS DÍAS

**LUXERION**

RESUMEN DE MISIONES DEL REDENTOR DE ALMAS

NOMBRE	DIFICULTAD	DISPONIBILIDAD	RECOMPENSA					ESPECIAL
			♥	🗡️	🔍	🕒	👤	
<b>Cuando flaquea la fe</b>	☆☆☆	De las 21:00 a las 23:45, solo el día 1	80	6	6	800	Gafas de intelectual	-
<b>En busca de Holmes</b>	☆☆☆	De las 21:00 a las 6:00, solo el día 1	30	3	-	300	Gorra de maquinista, boina de maquinista	-
<b>Perdido en el caos</b>	☆☆☆	Después del capítulo 1-2 de la etapa de la historia; desde las 21:00 a las 06:00 de días siguientes	30	-	3	100	Rubí en miniatura	-
<b>Cazaesencias</b>	☆☆☆	Después del capítulo 1-2 de la etapa de la historia, el día 1	40	2	4	400	Tatuaje negro	-
<b>El engendro del caos</b>	☆☆☆☆	Después del capítulo 1-2 de la etapa de la historia, el día 1	120	12	10	6000	Sombrero de montaraz	Pendragón (👑)
<b>Anhelado malogrado</b>	☆☆☆	Después del capítulo 1-2 de la etapa de la historia el día 1, y entre las 15:00 y las 03:00 de todos los días posteriores	80	-	12	1600	Orejas de gato negro	-
<b>Petición desesperada</b>	☆☆☆	Desde el día 2, entre las 06:00 y las 22:00	80	8	4	-	Farol traicionero	-
<b>Cápsulas manipuladas</b>	☆☆☆	Desde el día 2, entre las 8:00 y las 17:00	40	4	2	300	Bigote de rico	-
<b>Más rápido que la luz</b>	☆☆☆	Desde el día 2, entre las 10:00 y las 15:00	30	6	-	200	Medalla triunfal	-
<b>Una pelota inalcanzable</b>	☆☆☆	Entre las 10:00 y las 20:00 a diario	30	3	-	100	Placa de piloto de salvamento	-
<b>Pasión enterrada</b>	☆☆☆	Completa el capítulo 1-4 de la etapa de la historia; disponible entre las 10:00 y las 19:00	80	8	4	1300	Gafas de empollón	-
<b>Marcando las horas</b>	☆☆☆	Completa el capítulo 1-4 de la etapa de la historia; disponible entre las 08:00 y las 18:00 a partir de ese momento	80	4	8	1200	Engranaje de azófar	-
<b>Prometida a la fuga</b>	☆☆☆	Completa el capítulo 1-5 de la etapa de la historia; disponible entre las 00:00 y las 06:00	80	4	8	1500	Gafas importadas	-
<b>La cuenta perdida</b>	☆☆☆	Completa el capítulo 1-5 de la etapa de la historia; disponible entre las 22:00 y las 06:00	40	-	6	500	Fragmento de cristal	Paladín (👤), llave del servicio (🔑)
<b>El diario extraviado</b>	☆☆☆	Completa el capítulo 1-5 de la etapa de la historia; disponible entre las 05:00 y las 23:00	60	6	4	900	Puñal del rencor	-
<b>Llamada de auxilio</b>	☆☆☆	Completa el capítulo 1-5 de la etapa de la historia	40	2	4	500	Mochila de cuero	-
<b>Ecos desde el más allá</b>	☆☆☆	Completa el capítulo 1-5 de la etapa de la historia	40	6	-	400	Aureola seráfica	-
<b>La rosa de la esperanza</b>	☆☆☆☆	Completa el capítulo 1-5 de la etapa de la historia	120	10	12	3200	Rosa de cristal, pajarita roja	Ninja púrpura (👤)
<b>Las lágrimas del ángel</b>	☆☆☆	Entre las 16:00 y las 21:00	80	4	8	2400	Lágrima de cristal	-
<b>Piedad para los inocentes</b>	☆☆☆☆	Después de leer el diario de Ranulf durante "El diario extraviado"	120	12	10	4500	-	Caballero oscuro (👤)

☆☆☆ CUANDO FLAQUEA LA FE

**Disponibilidad**  
De las 21:00 a las 23:45, solo el día 1

**Recompensa**  
♥ 80 🗡️ 6 🔍 6 🕒 800 👤 Gafas de intelectual

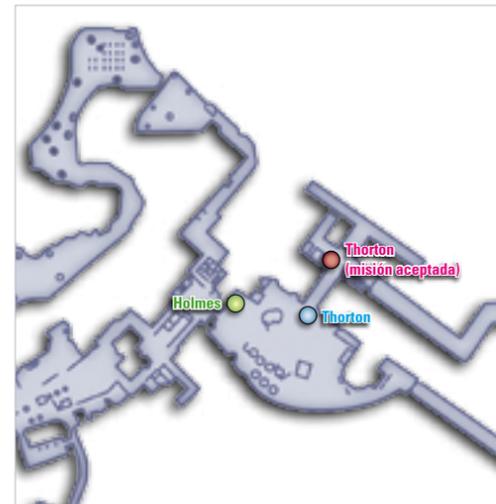
**Recorrido:**

- Esta es la misión inicial del día 1, y se explica en el capítulo Etapas de la historia (ver página 71). Aunque es poco probable, si no consigues y entregas un número suficiente de pistas y declaraciones de testigos al inquisidor antes de las 23:45, Lightning fracasará en la misión y tendrá que renunciar a sus recompensas.

☆☆☆ EN BUSCA DE HOLMES

**Disponibilidad**  
De las 21:00 a las 6:00, solo el día 1

**Recompensa**  
♥ 30 🗡️ - 🔍 3 🕒 300 👤 Gorra de maquinista, boina de maquinista



PLAZA DEL REDENTOR, ESTACIÓN NORTE

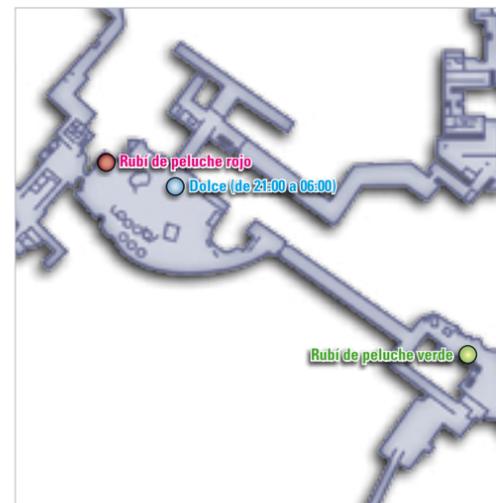
**Recorrido:**

- Habla con Thorton a la entrada de la Estación Norte y después habla con Holmes en el área oeste de la plaza que hay a las puertas de la Estación Norte.
- Lleva a Holmes con Thorton, en el interior de la estación, y después interactúa con el segundo. Si completas esta misión mientras esté activa "Cuando flaquea la fe", conseguirás automáticamente una valiosa declaración de testigo para la investigación, así que deberías completarla en cuanto Thorton aparezca.

☆☆☆ PERDIDO EN EL CAOS

**Disponibilidad**  
Completa el capítulo 1-2 de la etapa de la historia; entre las 21:00 y las 06:00 de los días siguientes

**Recompensa**  
♥ 30 🗡️ 3 🔍 - 🕒 100 👤 Rubí en miniatura



PLAZA DEL REDENTOR, ESTACIÓN NORTE Y CASCO ANTIGUO

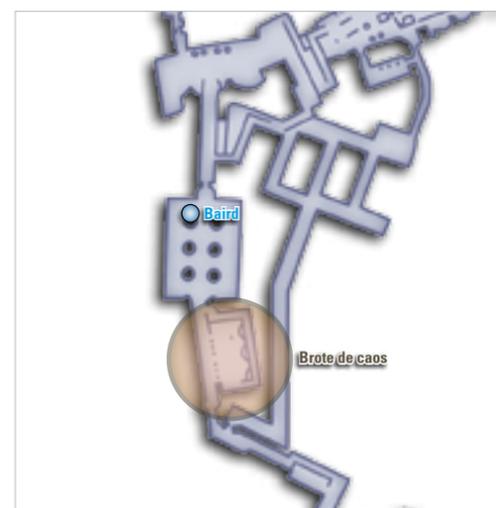
**Recorrido:**

- Habla con Dolce, la joven que está a la derecha de la entrada a la Estación Norte. El día 1, Dolce no se presentará hasta que completes el capítulo 1-2 de la etapa de la historia de Luxerion.
- Dolce cree haber perdido un rubí de peluche verde que se ha consumido con el caos. Lo encontrarás en el Casco antiguo, un distrito del sureste, en las cajas que están delante de la armería. Vuelve con Dolce y dale el rubí para conseguir tu recompensa.
- Hay que señalar que encontrarás un rubí de peluche rojo junto a la pared sur de la posada que está en el exterior de la Estación Norte. Si lo recoges y se lo das a Dolce en vez del rubí de peluche verde, la chica se pondrá histérica, la misión fracasará y perderás las recompensas.

☆☆☆ CAZAESENCIAS

**Disponibilidad**  
Después del capítulo 1-2 de la etapa de la historia, el día 1

**Recompensa**  
♥ 40 🗡️ 4 🔍 2 🕒 400 👤 Tatuaje negro



BULEVAR

**Recorrido:**

- Habla con Baird en el distrito del Bulevar (lo verás junto a una columna a tu derecha cuando llegues del Núcleo residencial) y tendrás la opción de comprar una licencia de cazaesencias por 2000 guiles. Aunque puede parecer un precio algo elevado en esta fase inicial de la historia, recuperarás gran parte de tu inversión casi de inmediato, en cuanto completes la misión.
- La segunda fase de esta misión consiste en conseguir al menos una esencia de almas, y para ello tendrás que entrar en un brote de caos (ver página 313). Estas burbujas de caos aparecen por Nova Chrysalia, y habrá una justo al sur de Baird si completas esta misión el día 1. Entra dentro del brote, lee el tutorial, vence al monstruo, recoge las esencias de almas del suelo y véndelas a Baird.

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA HISTORIA

REDENTOR DE ALMAS

TABLÓN DE LOS RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

RECORRIDO ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

LUXERION

YUSNAAN

MARCAS SALVAJES

DUNAS DE LA PURGACIÓN

# ESTRUCTURA DE LAS TABLAS DE DATOS

Todas las tablas de datos de los enemigos de este capítulo comparten un formato estándar para que sea más rápido y sencillo consultarlas. La información que contienen incluye los datos básicos de las páginas Libra, junto con muchos más añadidos y secretos que no se desvelan en el juego. El significado de cada celda se explica en esta página.

## 1 Atributos principales:

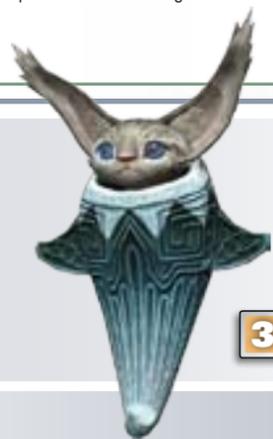
- **VIT:** la forma de medir la resistencia de un enemigo. Como hacemos con otros atributos, te especificamos la VIT predeterminada del modo Normal, aunque los totales reales de VIT pueden variar en función de la dificultad que elijas y de tu progreso en el juego (ver "Información importante" en la página siguiente).
- **Ataque físico:** el atributo ataque físico del enemigo, es decir, el daño que causan sus ataques físicos.
- **Ataque mágico:** el atributo ataque mágico del enemigo. Cuanto más elevado sea, más daño te causarán sus ataques mágicos.
- **Mantener:** el valor inicial/inactivo del mantenimiento de la postura del enemigo. Cuanto más elevado sea, más difícil será interrumpir las acciones del enemigo. Consulta la página 273 para ver más información sobre este sistema.
- En el caso de algunos monstruos, algunos de estos atributos pueden variar en función de lo que ocurra en las batallas; por ejemplo, si un rival está aturdido o si utiliza una habilidad concreta. En estas situaciones, encontrarás los valores correspondientes de los atributos en una fila especial de la tabla.

## 2 Recompensas:

- **Objetos:** los objetos que soltarán los enemigos cuando los derrotes. En el capítulo Inventario encontrarás el porcentaje de probabilidades de que lo suelten y las condiciones para conseguirlos. La mayoría de los objetos más avanzados (que normalmente se guardan en las ranuras cuarta y quinta) solo se pueden obtener en la dificultad Difícil de una Nueva partida +.
- **Recompensa en guiles:** la cantidad de guiles que recibirás por derrotar al enemigo en Normal.
- **Recompensa en PG:** la cantidad de PG que recibirás por derrotar al enemigo en Normal.

## 3 Datos:

- **Hábitat:** las áreas del mapa en las que encontrarás a la criatura.
- **Extinción:** el número de ejemplares de este enemigo que tendrás que derrotar para que aparezca su Último: el espécimen final antes de que la especie se extinga.
- **Lanzar:** indica si este monstruo puede lanzarse por los aires o no.
- **Interrupción:** esto indica si puedes interrumpir las acciones de un monstruo (por ejemplo, al derribarlo o tumbarlo) cuando el valor Suprimir de una habilidad que uses sea superior al valor Mantener de la criatura.



	VIT	ATAQUE FÍSICO	ATAQUE MÁGICO	MANTEN
ESTÁNDAR	15 252	160	300	40

HÁBITAT	OBJETOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yusnaan (Muelles de mercancías, Gran palacio de Yusnaan),</li> <li>• Dunas de la Purgación (Templo en ruinas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trozo de tinaja</li> <li>• HieloElectro</li> <li>• PiroAero</li> <li>• HieloElectro+</li> <li>• PiroAero+</li> </ul>

EXTINCIÓN	LANZAR POR LOS AIRES	INTERRUPCIÓN	GUILES	PG
60	x	x	120	0,22

ESTÁNDAR	20%	50%	100%	50%	50%	100%	0	50	0	0	0	0	0	0	50	0	100	0
ESTADO	PUNTO DE ATURDIMIENTO	CAÍDA DE ATURDIMIENTO	CONSERVACIÓN MÁXIMA	CAÍDA DE CONSERVACIÓN	MODIFICADORES DE ATURDIMIENTO													
Inicial	180	0	300	15	Poder aturdir: hechizos x1, ataques físicos x0.													
ESTADO	DURACIÓN	EFFECTO ADICIONAL	DURACIÓN DEL EFFECTO	RESISTENCIA DE REPETICIÓN	MODIFICADORES DE ATURDIMIENTO													
Aturdido	10 s	Sin coraza	12 s	20%/40%	No se puede aturdir más. Daño: ataques físicos x3.													

Cambios de estado: Caída de aturdimiento: 10 al aturdirlo

## 4 Modificadores y resistencias

- **Tipos de daño y modificadores:** hay varias reacciones a cada tipo de ataque, que se corresponden con un cálculo aplicado al daño básico. En resumen, son las siguientes:

TIPOS DE DAÑO	MODIFICADOR	SIGNIFICADO
Daño físico	Entre 120% y 500%	El enemigo es <b>vulnerable</b> . Los ataques correspondientes le provocan entre un 120% y un 500% de daño.
Daño mágico	Entre 100% y 75%	Daño <b>normal</b> .
Daño de Fuego	Entre 70% y 30%	El daño se <b>reduce</b> . Con un modificador del 50%, el monstruo recibe la <b>mitad de daño</b> .
Daño de Frío	Entre 1% y 25%	El enemigo es <b>resistente</b> , el daño se reduce considerablemente.
Daño de Rayo	0%	El enemigo es <b>inmune</b> a ese tipo de daño y recibe 0 daño.
Daño de Aire	Entre -100% y -500%	El enemigo <b>absorbe</b> el daño, así que tus ataques en realidad lo curarán. Por ejemplo, con un modificador de -200%, un ataque que cause 1000 puntos de daño le dará 2000 VIT al enemigo.

- **Resistencias a estados alterados:** en estas celdas se muestra la resistencia de tu rival a los estados alterados. Cuanto mayor sea el valor, más intentos necesitarás para que tu hechizo de estado alterado funcione (ver página 264 para obtener más información sobre este sistema). El significado de los iconos es el siguiente:

AntiBravura	AntiCoraza	Aquiles	Bío	Postración	Seísmo
AntiFe	AntiEscudo	Freno	Maldición	Antimagia	Imán

\* En el caso de ciertos monstruos, algunos de estos parámetros pueden variar en función de lo que ocurra en las batallas; por ejemplo, si un rival está aturdido. En estas situaciones, encontrarás información adicional en una fila especial de la tabla.

## 5 Detalles de aturdimiento:

todos los parámetros de estas tablas están relacionados con el concepto de aturdimiento. Pueden variar en función del estado de tu enemigo. El estado "inicial" es el estado básico del rival. El resto de estados se explican por sí mismos.

- **Punto de aturdimiento:** el valor al que tiene que llegar una criatura para quedar aturdida. El indicador de aturdimiento funciona como un contador visual de este efecto. Todas las habilidades de ataque con poder aturdir (⚡) aumentarán el indicador (su poder se añadirá al contador) hasta que finalmente se llegue al punto de aturdimiento.
- **Caída de aturdimiento:** la cantidad de puntos por segundo que se eliminan del contador de aturdimiento. Cuando se produce este fenómeno, el indicador de aturdimiento palpa más rápidamente y se hace más pequeño.

## Preparativos de arquetipos

- Hechizos elementales de Fuego o Aire
- Habilidad Aquiles
- Habilidades Freno u Óminus

## Resumen

- El schrodinger cuenta con la habilidad para curarse con Cura+. Podrás remediar esto aplicándole Freno para reducir la frecuencia de sus acciones u Óminus para interrumpirlo. En las batallas en las que aparezca con otros monstruos, acaba con ellos primero, sobre todo en los niveles inferiores de desarrollo, cuando el schrodinger actúe como tanque para sus compañeros.

## RESUMEN

Usa hechizos elementales de Fuego y Aire después de aplicarle Aquiles. Freno puede reducir la frecuencia de sus hechizos curativos.

- **Conservación máxima del indicador:** muchas de tus habilidades tienen valores de conservación del aturdimiento (⚡) – también llamado Periodo de aturdimiento en el juego), es decir, que pueden detener temporalmente la caída del mismo. Cuando esto ocurra, el indicador de aturdimiento palpará más lentamente. La conservación máxima del indicador controla la cantidad de conservación de aturdimiento que puedes acumular contra cada tipo de enemigo (y por tanto, por cuánto tiempo podrás mantener el indicador palpitando lentamente antes de que empiece a reducirse).

- **Caída de conservación del indicador:** se corresponde con la cantidad en la que el valor de conservación del indicador se reduce por segundo. Cuando esta caída provoque que dicho valor de conservación llegue a 0, el fenómeno de caída del aturdimiento se reanuda.

- **Duración:** cuánto dura el estado de aturdimiento.

- **Efecto adicional:** al aturdir a algunos enemigos, es posible que también les provoques automáticamente un estado alterado. Muchos de estos estados se basan en los tradicionales, pero aparecerán con un icono hexagonal. Consulta la página 264 para ver una lista completa.

- **Duración del efecto:** cuánto dura el efecto adicional.

- **Resistencia de repetición:** la resistencia (en porcentaje) que se aplica si intentas más

aturdimientos del mismo tipo. Por ejemplo, si aturdes a un schrodinger, que solo tiene un tipo de aturdimiento, el poder aturdir de cualquier ataque que intente provocar un segundo aturdimiento cuando termine el primero quedará reducido en un 20%. Si aun así consigues aturdirlo, el poder aturdir de cualquier ataque que intente aturdirlo por tercera vez se encontrará con un 40% de resistencia. El último número de la lista representa el límite al que puede aumentar este valor. Por tanto, el schrodinger opondrá un 40% de resistencia al poder aturdir en todos los intentos de aturdimiento posteriores al tercero.

- **Modificadores de aturdimiento:** aquí podrás ver los multiplicadores que se aplican a los diversos tipos de ataques o en momentos concretos. Estos multiplicadores pueden afectar al poder aturdir de tus ataques, o al daño que provocas. Por ejemplo, todos los hechizos que impacten en un schrodinger en su estado inicial (cuando comienza la batalla) tendrán un modificador de poder aturdir x1, mientras que los ataques físicos tendrán un modificador x0, es decir, que los ataques físicos no contribuirán a aturdir al monstruo. Si consigues aturdirlo, no podrás volver a hacerlo durante el aturdimiento, pero los ataques físicos le provocarán el triple de daño, por lo que serán más potentes que los hechizos.

Encontrarás una presentación completa del sistema de aturdimiento, con ejemplos y aplicaciones prácticas, en la página 266 del capítulo Estrategia y análisis.

## 6 Cambios condicionales:

Consulta estas notas para descubrir cambios especiales de cada atributo cuando se den condiciones muy concretas.

## 7 Estrategia:

- **Preparativos de arquetipos:** recomendaciones de equipo y habilidades que te ofrecen las opciones de ataque y defensa más eficaces contra un enemigo en particular. En los casos excepcionales de los enemigos más duros del juego, te facilitamos una configuración de arquetipos concreta para enfrentarte a ellos.
- **Resumen:** presentación de una estrategia escueta para enfrentarte a un enemigo por primera vez durante una primera partida en Normal. Los puntos de referencia incluyen detalles sobre el comportamiento del enemigo, tácticas para aturdir con eficacia, y temas como

las condiciones de aparición de los monstruos o las valiosas recompensas que obtendrás si los vences.

- **Juego experto y notas adicionales:** más información sobre estrategias agresivas contra seres colosales y jefes pensadas para jugadores que conozcan muy bien la mecánica del juego, o para los que quieran conseguir una victoria relativamente indolora después de aumentar el repertorio de Lightning con habilidades más potentes. Estos conceptos pueden y deben aplicarse contra los enemigos más complicados, como los Últimos, para conformar la base de una estrategia eficaz y conseguir las mejores puntuaciones.

## 8 Resumen:

para los jugadores con prisas y que no quieran conocer muchos detalles de la trama, estos breves resúmenes te facilitarán la información más relevante de cada tabla en pequeños párrafos.

- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- ESTRUCTURA DE TABLAS
- TABLAS DE HABILIDADES
- INFORMACIÓN
- DIRECTORIO ENEMIGOS
- BESTIAS DEL CAOS
- MONSTRUOS SALVAJES
- UNIDADES MILITARES
- HUMANO
- ESPECIAL

# MONSTRUOS SALVAJES

INICIO RÁPIDO

PERSONAJES Y CONCEPTOS

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

ETAPAS DE LA HISTORIA

REDENTOR DE ALMAS

TABLÓN DE LOS RUEGOS

BESTIARIO

INVENTARIO

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

RECORRIDO ARTEMA

EXTRAS

ÍNDICE

ESTRUCTURA DE TABLAS

TABLAS DE HABILIDADES

INFORMACIÓN

DIRECTORIO ENEMIGOS

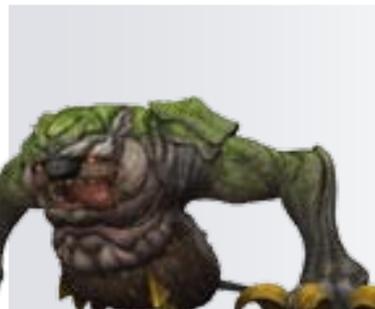
BESTIAS DEL CAOS

MONSTRUOS SALVAJES

UNIDADES MILITARES

HUMANO

ESPECIAL



	VIT	ATAQUE FÍSICO	ATAQUE MÁGICO	MANTENER
ESTÁNDAR	240 000	350	350	60

HÁBITAT	OBJETOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Marcas salvajes (Estepa del anacoreta)</li> <li>Luxerion (Camino Marcas salvajes)</li> <li>Marcas salvajes (Camino Dunas de la Purgación)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Vello musgoso</li> <li>Imán</li> <li>Hielo+</li> <li>Hielo++</li> <li>Sublimita de platino</li> </ul>

EXTINCIÓN	LANZAR POR LOS AIRES	INTERRUPCIÓN	GUILES	PG
30	✓	✓	980	2,00

## COMECHOCOBOS

ESTÁNDAR	100%	100%	50%	50%	100%	100%	30	30	30	30	30	30	95	30	30	0	30	0
----------	------	------	-----	-----	------	------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	---

ESTADO	PUNTO DE ATURDIMIENTO	CAÍDA DE ATURDIMIENTO	CONSERVACIÓN MÁXIMA	CAÍDA DE CONSERVACIÓN	MODIFICADORES DE ATURDIMIENTO
Inicial	500	20	600	100	<b>Poder aturdir:</b> todos los ataques x1 (x5 durante Dentellada máxima)

ESTADO	DURACIÓN	EFECTO ADICIONAL	DURACIÓN DEL EFECTO	RESISTENCIA DE REPETICIÓN	MODIFICADORES DE ATURDIMIENTO
Aturcido	10 s	Sin escudo	20 s	30%/60%	<b>Poder aturdir:</b> ataques físicos en el punto débil del estómago x5.
Aturcido (nivel 2)	10 s	Roto	Permanente	0	No se puede aturdir más.

Cambios de estado: Caída de aturdimiento: 10 al aturdirlo, vuelve a 20 al aturdirlo una vez aturrido | Ataque físico: 650 enfadado | Modificadores de daño físico y mágico: 150% al aturdirlo



	VIT	ATAQUE FÍSICO	ATAQUE MÁGICO	MANTENER
ESTÁNDAR	600 000	500	500	70

HÁBITAT	OBJETOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Ver comechocobos</li> <li>Crisol Supremo (planta 28)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Capucha del desorden</li> <li>Imán</li> <li>Sublimita de platino</li> <li>Sublimita oricalco</li> <li>Frasco de almas</li> </ul>

EXTINCIÓN	LANZAR POR LOS AIRES	INTERRUPCIÓN	GUILES	PG
1	✓	✓	19 600	8,00

## COMECHOCOBOS ÚLTIMO

ESTÁNDAR	100%	100%	50%	50%	100%	100%	30	30	30	30	30	30	95	30	30	0	30	0
----------	------	------	-----	-----	------	------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	---

ESTADO	PUNTO DE ATURDIMIENTO	CAÍDA DE ATURDIMIENTO	CONSERVACIÓN MÁXIMA	CAÍDA DE CONSERVACIÓN	MODIFICADORES DE ATURDIMIENTO
Inicial	600	20	600	100	<b>Poder aturdir:</b> todos los ataques x1 (x5 durante Dentellada máxima)

ESTADO	DURACIÓN	EFECTO ADICIONAL	DURACIÓN DEL EFECTO	RESISTENCIA DE REPETICIÓN	MODIFICADORES DE ATURDIMIENTO
Aturcido	10 s	Sin escudo	15 s	20%/40%	<b>Poder aturdir:</b> ataques físicos en el punto débil del estómago x5.
Aturcido (nivel 2)	15 s	Roto	Permanente	0	No se puede aturdir más.

Cambios de estado: Caída de aturdimiento: 10 al aturdirlo, vuelve a 20 al aturdirlo una vez aturrido | Ataque físico: 1500 enfadado | Modificadores de daño físico y mágico: 200% al aturdirlo

### Notas de arquetipos

- Atuendo Sueño eléctrico o Sífide silvana
- Accesorios con resistencia física
- Habilidades de Rayo o Aire
- Habilidades Aquiles y Freno
- Autohabilidades Minarrefuerzos y Salto

### Resumen

El comechocobos golpea con muchísima fuerza, sobre todo cuando se recarga, pero esta batalla será mucho más sencilla si has completado la etapa de la historia de Yusnaan y has conseguido la Capucha espectral. Todos sus ataques son físicos, por lo que podrás protegerte de sus ataques siempre que uses Guardia. El jugador más experto y audaz puede usar Evasión para combatir casi todas las habilidades del enemigo, sin recibir daño alguno si actúa en el momento justo.

Comienza el combate infligiendo estados alterados y aumentando el indicador de aturdimiento. Al aturdirlo, se le aplicará el efecto Sin escudo, que aumentará la eficacia de tus hechizos. En los niveles bajos de desarrollo intenta causar un aturdimiento del nivel 2 (ver página 266), pues este aplica un efecto Roto permanente que te facilitará activar nuevos aturdimientos a medida que avance el combate.

Cuando el comechocobos esté preparándose para recargarse con Salivación, vuelve a aplicarle todos los estados alterados que puedas. Cuando el enemigo use ¡Qué hambre!, obtendrá Prisa, Bravura, Velo y Coraza. Por esta razón, te recomendamos que prepares AntiCoraza o Aquiles como el estado alterado más reciente antes de que esto ocurra, ya que el efecto persistirá. Entre sus ataques, róble Prisa y Bravura con Acero hiriente, sigue acumulando aturdimiento y después cambia a tus ataques físicos más duros para dañarlo cuando esté aturrido. Finalmente, el enemigo obtendrá Satisfacción y volverá a su comportamiento normal hasta que comience un nuevo ciclo.

Si no te ha dado tiempo a equiparte con la Capucha espectral, usa guardias precisas contra el ataque Dentellada máxima para dañarle gravemente. Hay que destacar que todos los ataques cuentan con un gran modificador de aturdimiento durante Dentellada máxima, por si te sientes muy intrépido e intentas interrumpirlo.

Cuando tengas PG de sobra o seas muy fuerte, puedes equiparte con Rosa salvaje y usar Discronía con ataques físicos tras la ronda inicial de estados alterados y hechizos.

### Juego experto y Nota de Últimos

- Para vencer al robustísimo comechocobos Último, conviene que ejecutes una ofensiva total durante el nivel 1 de aturdimiento. Así podrás derrotar al enemigo sin tener siquiera que enfrentarte a ¡Qué hambre!
- El atuendo Almirante glorioso es muy recomendable por su autohabilidad Bravura a la moda. Además, deberías llevar un Don de Rayo o unas sales de Don de Aire entre tus objetos curativos.

Si lo agredes con eficacia, podrás provocarle un aturdimiento en menos de 30 segundos (ver configuraciones posibles en la página 295). En cuanto esté aturrido, lánzale Freno e invierte todos tus BTC en activar Bravura a la moda con Almirante glorioso. Lanza tu Don de Rayo o sales de Don de Aire y después usa Discronía repetidas veces. Tres Discronías serán suficientes para tumbar a la bestia en un estallido concentrado de daño.

Si por algún motivo no puedes llevar a cabo estas tácticas, la Capucha espectral y la Máscara de sicario te mantendrán vivo mientras reduces los VIT del enemigo.

### RESUMEN

Usa Salto o hechizos elementales de Rayo o Aire para aturdirlo. Activa un nivel 2 de aturdimiento para que llegar a los siguientes niveles sea más sencillo. Usa Minarrefuerzos para robarle al enemigo sus estados beneficiosos después de ¡Qué hambre!. Plantéate usar Discronía y usa pociones beneficiosas combinadas con Aquiles para llegar a un nivel 1 de aturdimiento y terminar la batalla rápidamente. Equipate con la Capucha espectral como medida preventiva.



### HABILIDADES

ESTADO	HABILIDAD	TIPO	POTENCIA	VARIACIÓN	SUPRIMIR	MANTENER	ESQUIVAR Y CONTRAATACAR	EFECTO ADICIONAL
Inicial	<b>Ataque (brazo derecho)</b>	Físico	1,00	10%	50	65 (Ω: 75)	✓	-
	<b>Ataque (brazo izquierdo)</b>		1,10					
	<b>Mordedura</b>	Físico	1,50	10%	65	65 (Ω: 75)	✓	-
Después de ¡Qué hambre!	<b>¡Qué hambre!</b>	Especial	-	-	60	100	✓	Prisa: 500 s Bravura: 500 s Coraza: 500 s Velo: 60 s Postración (contra Lightning): 110/10 s
	<b>Absorbido</b>	Físico	0	-	20	80	✓	-
	<b>Dentellada máxima</b>	Físico	3,00	10%	90	80	✓	-
Después de ¡Qué hambre!	<b>Criofogón</b>	Ataques físicos, Fuego, Frío	0,83 x3 + 0,83 x3	10%	60	80	✓	-

## PARÁMETROS DE ARQUETIPOS

Los siguientes conjuntos de parámetros decidirán el progreso de Lightning como luchadora. Todo lo demás se irá sumando a esta base. Los enemigos poseen muchos de estos parámetros, aunque algunos no se aplican exactamente igual. La información de los atributos enemigos se detalla en el Bestiario, aunque también encontrarás datos adicionales en páginas posteriores de este capítulo.

## Parámetros básicos

- La **VIT** es la representación numérica de la salud de Lightning y la cantidad de daño que puede recibir antes de perder el sentido. Este número tiene un límite de 50 000, a no ser que actives la opción Rompe límites en una Nueva partida +, que te permitirá elevarlo a 99 999 pero a la vez romperá las "reglas" que determinan la legitimidad de los resultados de batalla. El valor mínimo es 100.
- El **ataque físico** y el **ataque mágico** determinan la habilidad de Lightning para provocar daños físicos y mágicos respectivamente. Estos valores tienen un límite de 5000, pero pueden aumentarse a 9999 siguiendo el mismo método que con la VIT. El valor mínimo de cada uno es 5.
- El **BTC máximo** asigna una reserva de energía a cada arquetipo para que Lightning pueda realizar acciones. Esto depende principalmente del atuendo que elijas, pero puede aumentarse con autohabilidades. El límite de este valor es 200.
- El **Recobro BTC** es un parámetro fundamental que determina la velocidad con que se regenera la barra BTC de un arquetipo cuando Lightning no esté ejecutando una habilidad. Este valor, con un límite de 200, es el porcentaje del índice de recuperación de inactividad estándar de BTC por segundo en un arquetipo activo. En otras palabras, un Recobro BTC de 150 equivale a 3 BTC recuperados por segundo (2 x 150%). Los índices de recuperación se triplican en el caso de tus dos arquetipos inactivos.
- **Mantener** es un parámetro que determina la habilidad de Lightning para mantener su postura contra los ataques que pueden interrumpirla. Este valor es de 10 cuando está inactiva, que puede ser superado con facilidad por la mayor parte de los ataques enemigos.
- Las **resistencias innatas** son propiedades defensivas que afectan a la cantidad de daño que Lightning puede recibir de los ataques enemigos y su vulnerabilidad a los estados alterados. Por defecto, Lightning no cuenta con bonificaciones especiales: recibe el 100% de todo tipo de daño y elemento, y no ofrece resistencia a los estados alterados. Este parámetro solo puede mejorarse con autohabilidades que le proporcionen los equipos que utilice.

## Parámetros de habilidades

Están conectados a las habilidades y todos participan en diversos subsistemas de combate. Los parámetros de habilidades pueden depender de parámetros básicos, o ser completamente independientes.

## COMÚN

- **Consumo BTC:** la cantidad de puntos BTC necesarios para ejecutar una habilidad. Las habilidades más potentes de la misma categoría tienen un consumo BTC más elevado. Estos valores pueden reducirse con la Síntesis y la sublimación, servicios disponibles en los liceos místicos.
- **Mantener:** mantener la postura contra los ataques enemigos que pueden interrumpirte. En vez de funcionar como modificador, el Mantener asociado a una habilidad sobrescribe el Mantener predeterminado de 10. Los valores Mantener de las habilidades oscilan entre 15 y 100.
- **Prioridad:** parámetro oculto que permite la interrupción de una habilidad que se está ejecutando por otra de una prioridad superior. Hay cuatro asignaciones posibles de prioridades para todas las habilidades: 10, 5, 2 y 1. Los dones divinos y los objetos curativos tienen una prioridad de 10, todas las habilidades de defensa tienen una prioridad de 5, el golpe de gracia de Patada o Patada ciclón tienen una prioridad de 2, y el resto de habilidades tiene una prioridad de 1.

## HABILIDADES FÍSICAS Y MÁGICAS

- **Potencia de daño y variación:** los multiplicadores para el atributo de potencia aplicable (ataque físico o ataque mágico) de las habilidades que provocan daño al enemigo, y la variación aleatoria que se aplica a estos multiplicadores. Estos elementos pueden personalizarse ampliamente con la brujería. Los golpes de gracia de las habilidades dependen de modificadores adicionales del valor Potencia de daño.
- **Suprimir:** la capacidad de interrumpir una habilidad. Suprimir se mide directamente en contraposición al valor Mantener del blanco. Los valores básicos de Suprimir oscilan entre 20 y 100.

- **Poder aturdir:** la medida en que una habilidad contribuye a aumentar el indicador de aturdimiento de un enemigo. Un aturdimiento se activa cuando el poder aturdir acumulado alcanza o supera el punto de aturdimiento. Como ocurre con la potencia de daño, muchos golpes de gracia de habilidades cuentan con una bonificación de poder aturdir.
- **Conservación del aturdimiento (periodo de aturdimiento):** la medida en que una habilidad conserva el indicador de aturdimiento, impidiendo temporalmente que la onda se reduzca. Consulta la sección Aturdimiento para ver una explicación completa (página 266).

## HABILIDADES DE DEFENSA

- **Resistencia a Guardia:** una forma de resistencia que solo se activa durante Guardia. En la práctica, es un multiplicador que se obtiene al restar el efecto al 100%. Por ejemplo, una Guardia de nivel 3 con un 46% de resistencia de Guardia aplicará un multiplicador de 0,54 para reducir el daño de un ataque. Hay que señalar que algunos ataques especiales ignoran este parámetro a no ser que realices una guardia precisa.

## HABILIDADES CON ESTADOS ALTERADOS

- **Acumulación:** valor oculto para un hechizo de estados alterados que determina su capacidad de provocar efectos perjudiciales al enemigo. Se mide en contraposición a la resistencia al estado alterado del enemigo. El valor es de 500 para todos los hechizos ++, 110 para Desastre y 250 para el resto de hechizos. Consulta la sección de Estados alterados de la página siguiente para obtener más información.
- **Duración de efecto:** la duración básica de un estado alterado aplicado. Los modificadores incluyen el atributo Ataque mágico y bonificaciones de autohabilidades. Se mide en contraposición a la resistencia del enemigo. Consulta la sección de Estados alterados de la página siguiente para obtener más información.

## EXPLICACIÓN

El corazón de Lightning Returns reside en su sistema de batalla compuesto de múltiples capas y matices. Aunque las dos entregas anteriores de la saga Final Fantasy XIII se definían por el alto nivel de automatización de todos los miembros del grupo durante los combates, aquí no contarás con tantas ayudas: Lightning estará bajo tu control directo en todo momento.

A pesar de que es posible usar la fuerza bruta para avanzar en la historia principal, los resultados de tus combates en los momentos más complicados del juego no serán demasiado positivos a no ser que conozcas las mecánicas del juego a la perfección, prestes mucha atención a la configuración de tu personaje y estés dispuesto a reintentarlo y experimentar para mejorar tu estrategia. Si te sientes desbordado por el esfuerzo que te supondrá abordar así el juego, no te preocupes: tu comprensión y tu habilidad pueden mejorar, y lo harán, si dedicas tiempo para digerir toda la información que te aportamos en este capítulo y después la pones en práctica.

Aunque resulta sencillo entender los conceptos básicos como el potencial de daño y las interrupciones, la forma en la que parámetros ocultos controlan

estos conceptos no es tan obvia, y provocará que te hagas preguntas como: "¿Por qué estoy causando menos daño ahora que hace un minuto?" o "¿Por qué puedo interrumpir al enemigo en este caso y no en otros?", dos situaciones más que probables. En este capítulo te ofrecemos respuestas claras y completas a todas las dudas y preguntas de este tipo que puedan surgirte, para que comprendas absolutamente todo lo que ocurre en el juego.

Hemos analizado todos los sistemas importantes y te los presentamos en un orden lógico. Al terminar nuestro análisis, te ofrecemos una selección de "roles" para Lightning que podrás usar como modelos para tus arquetipos, junto con varios ejemplos pensados para situaciones y estilos de juego concretos. Si combinas esta información con un conocimiento profundo de las mecánicas del juego, estas secciones dispararán tu imaginación en el caso de que quieras crear tus propias estrategias interesantes y eficaces.

Dicho esto, adéntrate con nosotros en la boca del lobo...

## ATURDIMIENTO

Para jugar en el nivel más alto de Lightning Returns, es absolutamente imprescindible dominar a la perfección el sistema de aturdimiento. En el caso de los enemigos más fieros del juego, siempre nos haremos la misma pregunta cuando creemos una estrategia de batalla: "¿Cuál es la forma más eficaz de aturdir a este enemigo?". Lee esta sección y conocerás la respuesta.

Las referencias terminológicas de esta sección están muy relacionadas con las tablas Detalles de aturdimiento del capítulo Bestiario. Aquí te explicamos toda la información de dichas tablas, para que puedas realizar una evaluación global de un enemigo al consultar dicho capítulo.

### Aturdimientos múltiples y niveles de aturdimiento

**Aturdimientos múltiples:** muchos enemigos pueden aturdirse de formas distintas para obtener distintos efectos de aturdimiento. El efecto concreto dependerá de las condiciones que se utilizaron para aturdirlo. Los dragones grandes (Zaltys y Zomok) son buenos ejemplos: cada uno es vulnerable a un aturdimiento distinto, y a un segundo aturdimiento que solo puede conseguirse con un golpe en la cabeza.

**Niveles de aturdimiento:** además, algunos enemigos pueden aturdirse varias veces seguidas una vez aturridos. En estos casos, el primer aturdimiento será del nivel 1. Solo podrás conseguir un aturdimiento del nivel 2 (o superior, si es posible) cuando el enemigo ya tenga un aturdimiento del nivel anterior. El enemigo más relevante para esta táctica es Drabolik, probablemente el rival más duro del juego: tiene cuatro niveles de aturdimiento y es prácticamente imposible derrotarlo si no activas los cuatro.

### Alcanzar el punto de aturdimiento

Para conseguir aturdir a un enemigo, tendrás que acumular **poder aturridor** ejecutando habilidades (consulta el capítulo Inventario para comprobar el poder aturridor de cada habilidad) hasta llegar a un **punto de aturdimiento** que no se muestra en el juego pero que te revelamos en el apartado de cada enemigo del capítulo Bestiario.

La autohabilidad "Aturdimiento raudo 75%", exclusiva del arma Venganza del

caos, reduce este límite a tres cuartos de su valor original. Esta es la única forma posible de cambiar el punto de aturdimiento. Por otro lado, el poder aturridor de tus ataques puede aumentar de forma considerable con autohabilidades, así como con el efecto de aturdimiento Roto, que es muy útil para llegar a los niveles de aturdimiento superiores. Los enemigos también aportarán bonificaciones o penalizaciones al punto de aturdimiento para ataques de un tipo específico, como se muestra en las tablas Detalles de aturdimiento del Bestiario (columna "Modificadores de aturdimiento"). Según estos modificadores, los enemigos pueden ser inmunes al poder aturridor de algunos ataques, que resultarán totalmente ineficaces para este fin. Si se aplican muchos modificadores de poder aturridor a un ataque, solo surtirá efecto el más elevado.

La habilidad que provoque un aturdimiento contará con una bonificación extra: causar el triple de daño al enemigo. La autohabilidad del atuendo Soldado sombrío aumenta el daño básico del ataque en un 50% adicional. Por lo general, esto es mejor que aturdir con habilidades muy potentes de parámetros Potencia de daño muy elevados, como un golpe de gracia de Agresión (o mejor aún, Salto), Acero hiriente o un hechizo fuerte.

### Conservación del aturdimiento (periodo de aturdimiento)

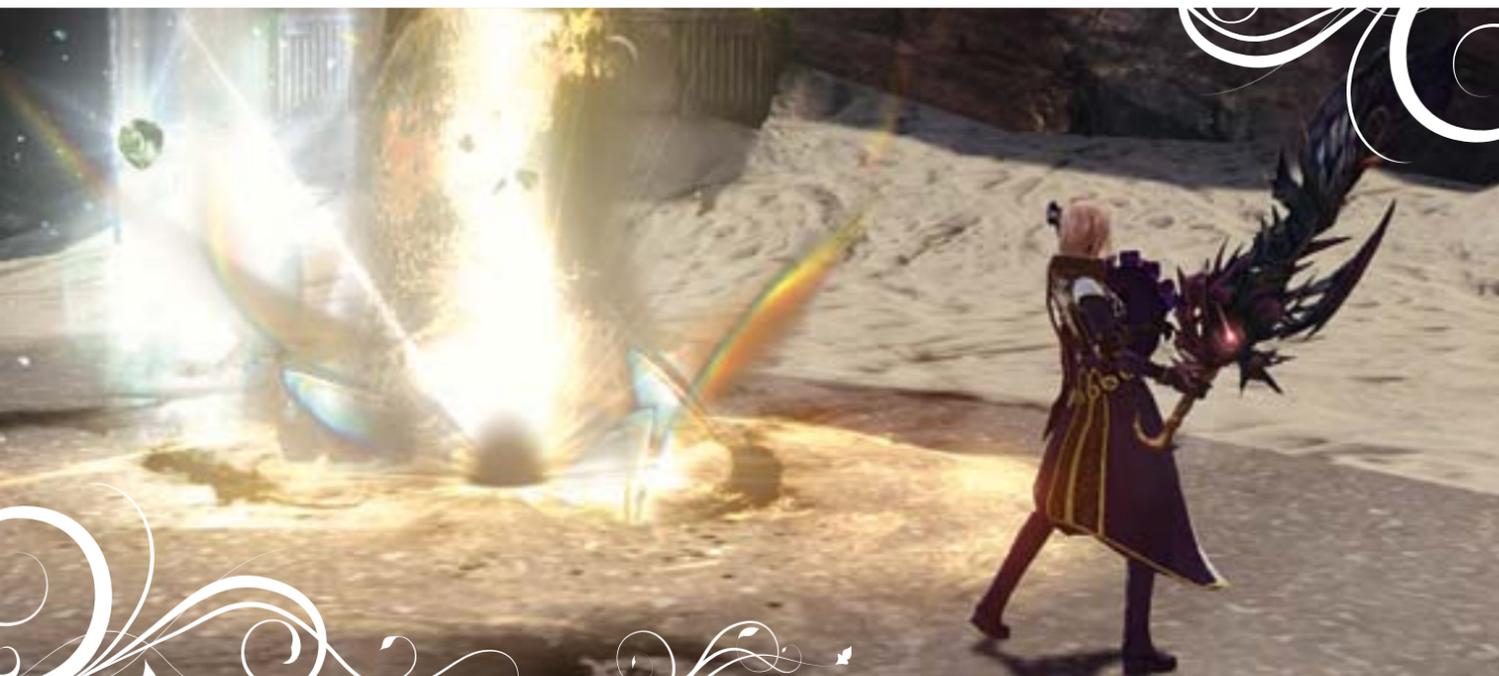
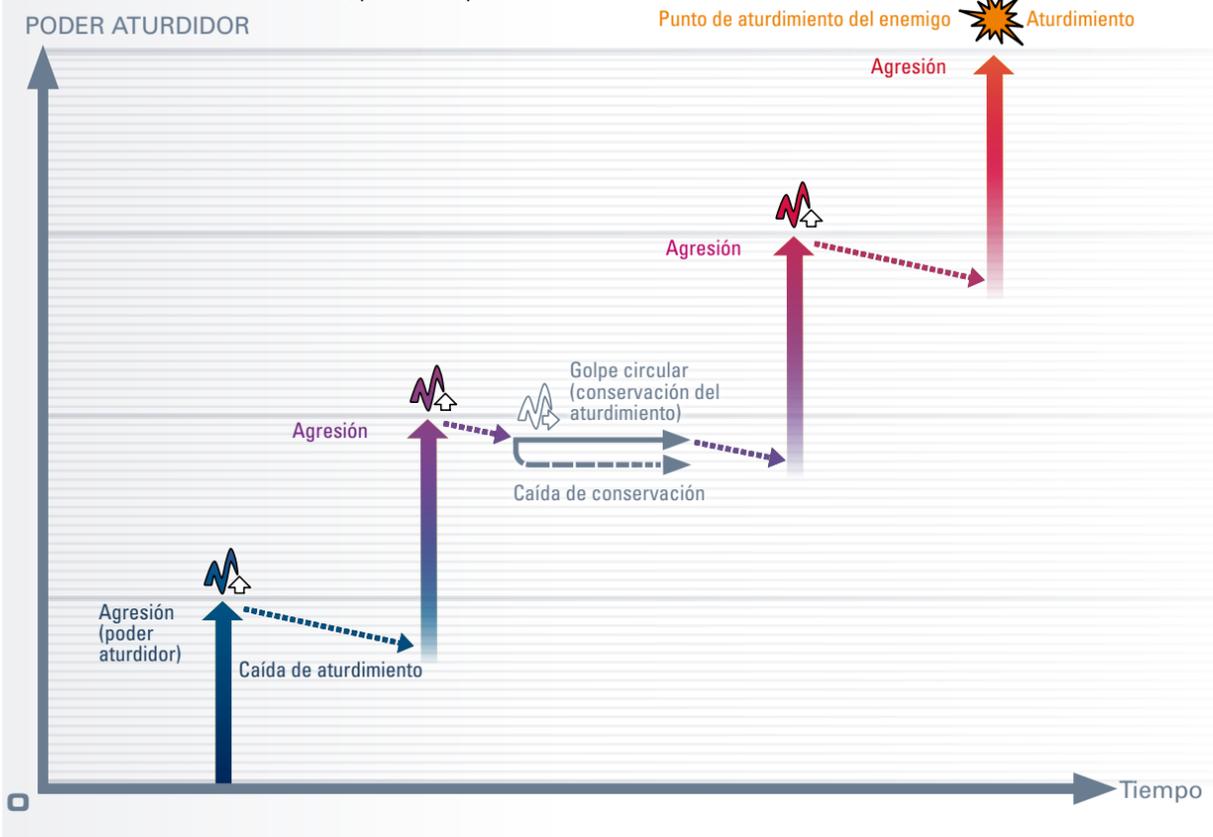
Por desgracia, no podrás acumular poder aturridor siempre que te apetezca y esperar que el aturdimiento surta efecto. El contador oculto de aturdimiento que mide el poder aturridor acumulado (en otras palabras, la amplitud de el indicador de aturdimiento) se actualiza constantemente de acuerdo con el valor **Caída de aturdimiento** del blanco (consulta el Bestiario para averiguar el valor de cada tipo de monstruo). Esta es la suma del poder aturridor que se pierde por segundo.

Para impedir que se reduzca el poder aturridor acumulado, entra en juego un segundo contador. Es lo que conocemos como **conservación del aturdimiento**, al que el juego hace referencia en ocasiones como Periodo de aturdimiento. Este valor desactiva temporalmente la caída del aturdimiento y conserva el indicador de aturdimiento cuando te enfrentes a inconvenientes como la pérdida de BTC o los ataques enemigos que te interrumpen. Cada enemigo tiene un límite con respecto a la cantidad de conservación del aturdimiento que puedes acumular. Llamamos a este límite **Conservación máxima** en el Bestiario. Para mantener un equilibrio, la conservación del aturdimiento *también* se desvanecerá transcurrido un tiempo, algo que determina el valor **Caída de conservación** (la cantidad de puntos de conservación del aturdimiento que se pierden por segundo).



### Resumen de parámetros de aturdimiento

En resumen, para llegar a un punto de aturdimiento y aturdir a un enemigo, tendrás que acumular poder aturridor a una velocidad superior que la de la caída de aturdimiento del enemigo. Con frecuencia, es necesario usar habilidades con un alto nivel de conservación del aturdimiento para estabilizar el poder aturridor que has acumulado. En principio puedes mantener la conservación del aturdimiento de forma indefinida, pero la frecuencia con la que tendrás que aumentar el contador dependerá de los valores de conservación máxima y caída de conservación del enemigo. El siguiente diagrama te ofrece un resumen visual de estos conceptos, y te ayudará a entender cómo funcionan en la práctica todos estos conceptos. Usamos los ejemplos de las habilidades Agresión (con un alto poder aturridor) y Golpe circular (con una alta conservación del aturdimiento) para una mayor claridad.



- INICIO RÁPIDO
- PERSONAJES Y CONCEPTOS
- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- ETAPAS DE LA HISTORIA
- REDENTOR DE ALMAS
- TABLÓN DE LOS RUEGOS
- BESTIARIO
- INVENTARIO
- ESTRATEGIA Y ANÁLISIS
- RECORRIDO ARTEMA
- EXTRAS
- ÍNDICE
- EXPLICACIÓN
- PARÁMETROS DE ARQUETIPOS
- ESTADOS ALTERADOS
- ATURDIMIENTO
- RESULTADOS DE BATALLA
- DONES DIVINOS DE COMBATE
- MECÁNICAS AVANZADAS
- MODIFICAR EQUIPOS
- BRUJERÍA
- VALORACIÓN DEL INVENTARIO
- RESUMEN RÁPIDO
- ROLES Y ESPECIALIZACIÓN
- CONFIGURAR ARQUETIPOS
- UN PROGRESO EFICAZ