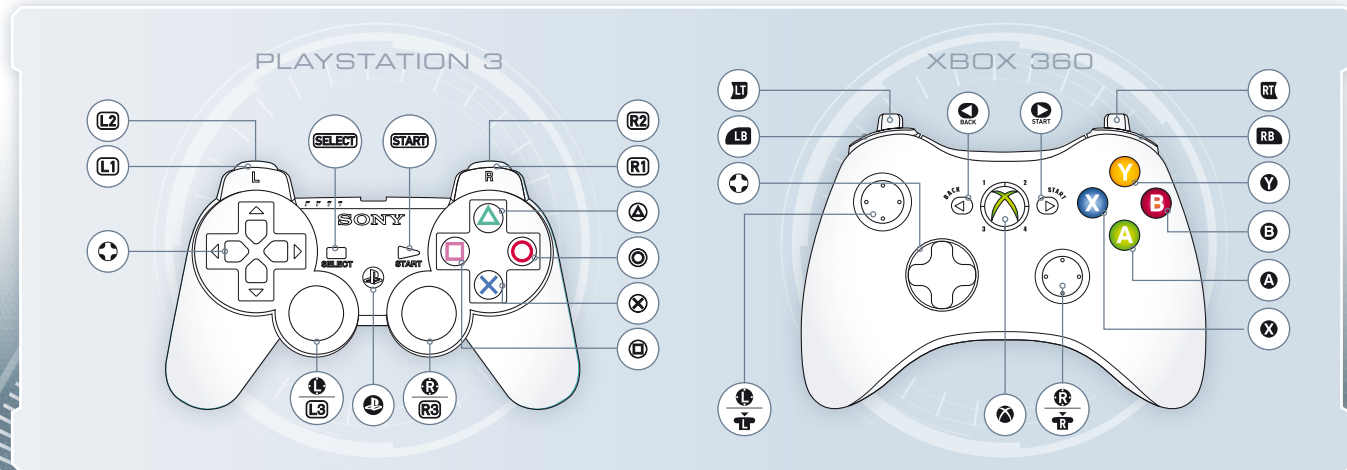


COMANDI

SCHERMATA



COMANDI BASE

PS3	XBOX 360	COMANDI ESPLORAZIONE	COMANDI BATTAGLIA
		Movimento	Menu di navigazione; ripete la precedente coda di comando (
		Inquadratura	Inquadratura
		Menu di navigazione	Menu di navigazione; ripete la precedente coda di comando (
		Interagisci	Seleziona opzione di menu; accedi a sottomenu
		Salta	Torna al menu precedente; annulla attacco
		Accedi al menu principale	Esegui coda di comando parziale prima che la barra ATB si riempia
		Visualizza/Chiudi schermata della mappa principale	Sferra una tecnica istintiva*
		Mog in azione*; Lancio del moguri: lancia il moguri (tenendo premuto /)*	Visualizza le informazioni sul nemico
		-	-
		Lancio del moguri: acchiappa il moguri*	Cambia optimum
		-	-
		-	-
		Centra inquadratura	-
		Pausa	Pausa
		Attiva/Disattiva mappa di navigazione; salta i filmati nella schermata di pausa	-

* Questa funzionalità non è disponibile all'inizio del gioco

CAMPO



1 INTERAZIONI
Gli oggetti o gli individui con cui è possibile interagire nel mondo di gioco sono indicati da un cerchio che gira, accompagnato da una breve descrizione: generalmente, **INTERAGISCI** nel caso di una persona o **Esamina** quando si tratta di un meccanismo o oggetto.

2 MAPPA DI NAVIGAZIONE
Questa schermata fornisce informazioni sul terreno nelle immediate vicinanze, inclusi i dati topografici, gli indicatori di viaggio, i PNG (Personaggi Non Giocanti) e vari elementi di interesse. La direzione predefinita della mappa di navigazione è nord, ma è possibile modificarla nel menu Opzioni; la freccia che rappresenta il personaggio che controlli corrisponde sempre alla direzione verso cui è rivolto.

LEGENDA MAPPA DI NAVIGAZIONE

	Leader della squadra
	I puntini indicano la strada appena percorsa; utili per raccapezzarsi dopo una battaglia in territorio sconosciuto
	Alleato
	Mog
	Nemico attivo
	Indica il luogo della tua ultima battaglia in zona
	Indicatore di viaggio
	Indicatore di viaggio missione secondaria
	Chocobo
	Indica il luogo di una sfera del tesoro aperta
	Emporio di Chocolina
	Portale

BATTAGLIA



1 MENU DI BATTAGLIA
Serve per accedere ai comandi utilizzati in combattimento. Scompare una volta assegnate le istruzioni.

2 BARRA ATB
La barra ATB (Active Time Battle) si riempie gradualmente durante il combattimento. Quando è piena, e le istruzioni sono selezionate e confermate, ogni azione che compare al di sopra di essa viene eseguita dal personaggio sotto il tuo diretto controllo.

3 FINESTRA INFORMATIVA
Fornisce informazioni sulle opzioni di menu evidenziate.

4 BARRE PV DELLA SQUADRA E RUOLI
Queste barre indicano la salute attuale in punti vita (o PV) di ogni alleato; il ruolo attuale di ogni individuo compare sopra la rispettiva barra.

5 BARRA PV NEMICA
Questa barra indica la salute attuale di un avversario.

6 BARRA CATENA
Questa barra si riempie sferrando attacchi consecutivi su un avversario. Quando è piena, il nemico entra in crisi: il che può significare danni maggiorati, nuove debolezze e cambiamenti al comportamento. L'indicatore rosso indica la tua attuale posizione sulla barra, mentre la barra arancione è un cronometro. Se questa raggiunge l'estremità sinistra dello schermo prima che tu o i tuoi alleati riusciate a sferrare un altro attacco, la barra catena e il bonus catena vengono azzerati.

7 BONUS CATENA
Mostra il moltiplicatore di danno attuale utilizzato sul bersaglio. Il valore predefinito è 100%, ma può aumentare man mano che la barra catena si riempie con attacchi consecutivi.

8 SOGLIA CRITICA
Indica il livello del bonus catena che induce il nemico in crisi.

NOZIONI DI BASE

SOLUZIONE

COMPLEMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

COMANDI

SCHERMATA

BASI DI ESPLORAZIONE

BASI DI COMBATTIMENTO

RUOLI E OPTIMUM

CATENE

STATUS ALTERATI

ELEMENTI

AVANZAMENTO

INVENTARIO E GUIL

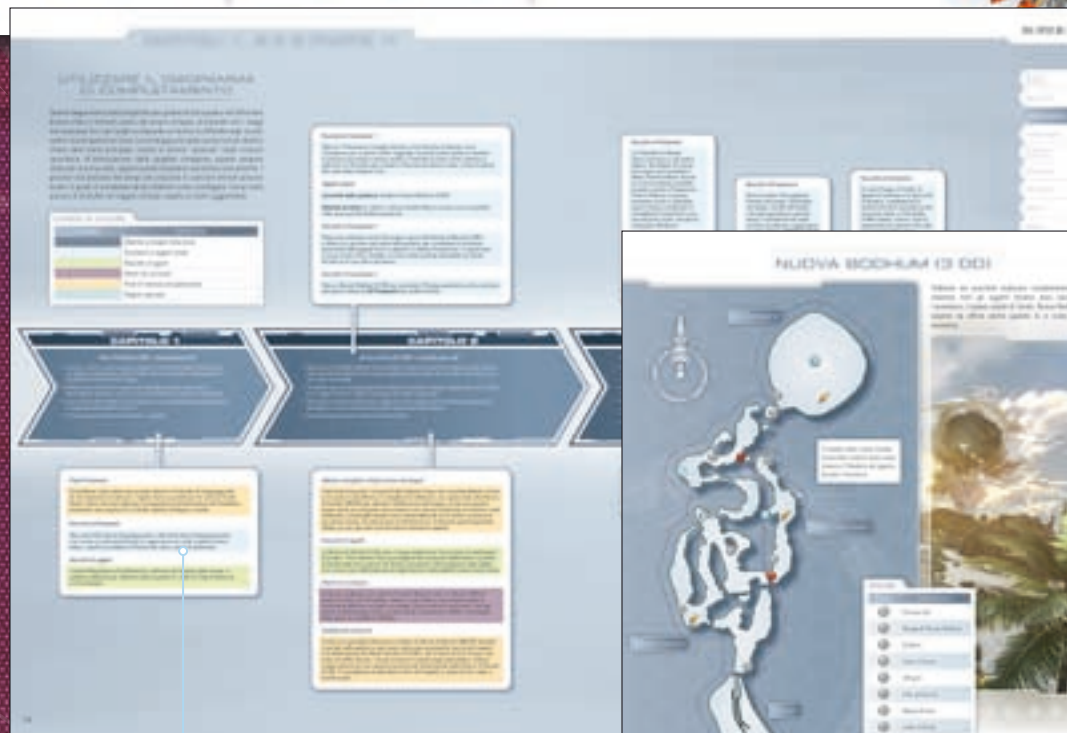
LA STORIA FIN QUI

ISTRUZIONI UTENTE



E

B



D

C



Prima di continuare, prenditi qualche istante per familiarizzare con la struttura e i sistemi utilizzati nel capitolo Soluzione.

A

Soluzione principale: queste sezioni numerate sono state inserite per fornire la giusta dose di consigli e istruzioni passo passo per completare la storia principale riducendo al minimo il tempo trascorso per viaggiare da un luogo all'altro. Evitando i dettagli non essenziali e superflui, abbiamo fatto il possibile per offrire ai giocatori una guida sintetica, priva di spoiler di trama o di funzionalità. Per favorire la consultazione, tutte le mappe, inclusi i dettagli sugli oggetti collezionabili e i mostri, sono reperibili nel capitolo Tour guidato.

B

Nuove caratteristiche, tattiche e punti d'interesse: nel capitolo Soluzione, troverai ulteriori consigli su argomenti o caratteristiche pertinenti al tuo progresso nella storia. Queste digressioni compaiono generalmente a destra di ogni doppia pagina. Per esempio, ogni volta che acquisisci un'abilità o incontri qualcosa di nuovo nel mondo di gioco, offriamo una gamma di informazioni, consigli e curiosità per aiutarti a padroneggiarlo o comprenderlo, o forniamo il riferimento di pagina al resoconto completo in un'altra sezione della guida.

C

Capitolo Completamento (pag. 68): colmando il vuoto tra il capitolo Soluzione, basato sulla trama principale, e il capitolo Tour guidato, ricco di informazioni, questa sezione è una guida breve e precisa per il 100% del completamento.

D

Capitolo Tour guidato (pag. 80): questo capitolo tratta ogni luogo in qualsiasi epoca, esaminando tutte le attività facoltative disponibili integra il capitolo Soluzione: dalle missioni secondarie ai minigiochi, dalle mappe ai contenuti delle sfere del tesoro, dalle opportunità di livellamento ai mostri rari e così via. Puoi utilizzarlo come riferimento indipendente o con il capitolo Soluzione per raggiungere il 100% del completamento.

E

Capitolo Nozioni di base (pag. 6): la maggior parte delle funzioni di gioco ereditate da Final Fantasy XIII (o disponibili nelle ore iniziali di gioco) è introdotta in questo capitolo. Se sei estraneo all'universo di Final Fantasy XIII, ti consigliamo vivamente di iniziare da qui.

INTERAZIONI DEI CAPITOLI

Final Fantasy XIII-2 è un gioco di ruolo vasto e illimitato dove ognuno può affrontare le sfide che gli si parano davanti in ordine e con modalità differenti. Lo scopo della soluzione è indicare il percorso più semplice dall'inizio della storia al suo epilogo, a coloro che sono maggiormente interessati alla narrativa di FFXIII-2. Mostra una prima avventura "realistica", con tutti gli obiettivi principali della storia e le strategie necessarie per superare le varie sfide, ma non è assolutamente il percorso "ottimale" in termini di ricompense ed esperienza.

Per trarre il massimo dalla tua prima avventura, ti consigliamo di usare regolarmente il capitolo Tour guidato per esplorare nuove aree, livellare la squadra e completare le trame secondarie vagamente collegate a quella principale. Questo, per noi, è il modo migliore di sperimentare FFXIII-2. Inoltre, ricordati che è possibile rigiocare a piacimento le singole sezioni, a significare che non esiste un modo giusto o sbagliato di affrontare un obiettivo, ma solo modi differenti.

NOZIONI DI BASE
SOLUZIONE
COMPLETAMENTO
TOUR GUIDATO
STRATEGIA E ANALISI
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRA
INDICE
ISTRUZIONI UTENTE
CAPITOLO 1
CAPITOLO 2
CAPITOLO 3, PARTE 1
CAPITOLO 3, PARTE 2
CAPITOLO 4
CAPITOLO 5
CAPITOLO FINALE



CAPITOLO 1

Un mondo senza Cocoon?

NUOVA BODHUM (3 DD)

Tour guidato: consulta pagina 84

1 Dopo i filmati di apertura, quando Lightning ingaggia Bahamut caos nella prima delle due battaglie, puoi cimentarti in un tutorial sui fondamentali del sistema di combattimento di FFXIII-2. Questi scontri non richiedono alcuna finezza tattica: se preferisci, puoi selezionare Assalto e goderti lo spettacolo.

Serah si trova nel covo del NORA. Per il momento non c'è nulla da fare qui, quindi apri la porta e premi **○/△** per scavalcare gli ostacoli (**01**) mentre prosegui verso l'indicatore di viaggio dell'uscita. Dopo l'ennesimo filmato, ti attende un breve combattimento: seleziona di nuovo il comando Assalto. Il passo successivo è sconfiggere tutti i mostri sulla spiaggia affrontando quattro battaglie differenti. Per dare il via alle ostilità, incammini verso i necton e i meiobenthos che stanno combattendo con i residenti di Nuova Bodhum. I meiobenthos a sinistra di Serah forniscono un tutorial sul cambio di optimum: se non conosci Final Fantasy XIII ti conviene sfruttare questa opportunità. Puoi approfondire l'argomento optimum (e il relativo concetto dei ruoli) consultando la sezione che inizia a pagina 17 del capitolo Nozioni di base.

Per vincere facilmente le battaglie nella piazza, non devi far altro che premere **△/LB** e impostare l'optimum Carica distruttiva all'inizio di ogni scontro, quindi lascia che il comando Assalto faccia il resto.



01

2 Il tuo prossimo obiettivo è raggiungere il sito dell'impatto al confine nord della mappa. Prima di partire puoi rivolgerti ai residenti di Nuova Bodhum caratterizzati dall'icona di una vignetta, ma per ora, in piazza, non c'è più nulla da fare. Dirigiti a nord, sulla spiaggia, per parlare con Noel, quindi assisti alla presentazione del cronoradar di Mog. Puoi trovare maggiori dettagli su questo componente fondamentale delle battaglie di Final Fantasy XIII-2 a pagina 11 del capitolo Nozioni di base.

Al termine della battaglia, segui il sentiero di legno e prosegui lungo la rampa di roccia naturale successiva (**02**). Quando intravedi un piccolo cerchio blu, significa che Serah e Noel possono eseguire un salto speciale verso un'area più in alto o più in basso. Ora, proseguendo verso l'indicatore di viaggio, incontrerai i nemici regolarmente. Contro i gruppi di necton o wasabirana, usa l'optimum Doppia carica per eliminarli velocemente; per tutti gli altri tipi di nemici, e specialmente i barbaros, imposta Carica distruttiva. Giunto al bivio, prosegui a sinistra e apri la sfera del tesoro per ottenere la Mappa di Nuova Bodhum (consulta Mappe nella pagina a destra per maggiori dettagli). A questo punto, non ti resta che seguire Noel per arrivare a destinazione. Elimina i nemici che compaiono, ma segui il percorso più diretto verso l'indicatore di viaggio per affrontare una battaglia boss.



02

3 Non appena la battaglia con **Gogmagog** ha inizio (**03**), imposta l'optimum Carica distruttiva per riempire la barra catena del mostro e infliggere danni massicci. Puoi contenere i danni ricevuti da Serah e Noel impostando temporaneamente l'optimum ultra difensivo Doppia difesa ogni volta che Gogmagog si prepara a sferrare il suo potente attacco Falcia. In alternativa, dato che dovresti possedere qualche Pozione nell'inventario, puoi insistere con l'optimum d'attacco e usare il menu Oggetti per curarti ogni volta che i PV della squadra scendono sotto la soglia del 50%.

Al termine della battaglia riceverai come ricompensa la Particella di Gogmagog alfa (consulta Frammenti in basso). Avvicinati al centro del cratere e premi **△/A** per interagire con l'oggetto.



03

FRAMMENTI

In linea di massima, è possibile affermare che la raccolta dei frammenti è il vero metro di misura dei tuoi progressi in Final Fantasy XIII-2: in totale ce ne sono 160 e sono disseminati in tutte le aree accessibili. Questo argomento è discusso in dettaglio nel capitolo Tour guidato. Di regola, nel capitolo Soluzione li menzioniamo soltanto quando si trovano lungo la strada o vengono concessi

in ricompensa per il raggiungimento delle pietre miliari della trama principale.

- I frammenti possono essere ottenuti avanzando nella trama principale, come ricompensa per il completamento delle missioni secondarie e degli incarichi facoltativi, e occasionalmente come oggetti raccogliibili (sebbene solitamente nascosti) in un punto particolare. Ogni volta che accetti una missione secondaria o ricevi come obiettivo primario l'acquisizione di un frammento, nell'omonimo menu compare una nuova voce. Qui troverai una breve descrizione della missione e una piccola immagine che fornisce un indizio visuale: generalmente il luogo dov'è possibile trovare l'oggetto (o il frammento stesso) o un punto di interazione rilevante.

- Raccogliendo un frammento riceverai una ricompensa aggiuntiva in punti cristallo. Molti frammenti non possono essere raccolti fino a quando non avrai raggiunto determinati punti della storia, acquisito nuove abilità o rinforzato abbastanza la squadra in modo da poter completare una determinata sfida. Inoltre, ne esistono molti che non è possibile sbloccare fino al completamento del gioco. Usa i capitoli Completamento e Tour guidato per pianificare efficientemente la tua avventura.

RIFLESSIONI

Le riflessioni sono degli eventi speciali, durante le conversazioni o i filmati, che consentono di scegliere una risposta tra un massimo di quattro differenti, con la scelta effettuata che influenza generalmente il dialogo successivo. Esistono anche delle ricompense di riflessione periodiche che conferiscono degli oggetti a seconda delle decisioni prese recentemente. Queste ricompense compaiono sotto forma di uno scrigno del tesoro che si materializza in un punto specifico della storia o sono assegnate automaticamente quando abbandoni un'area per raggiungere una nuova destinazione.

Dimenticandoti di parlare con qualcuno in un momento particolare della storia, rischi di saltare alcune riflessioni. Altre, invece, possono essere tralasciate completamente saltando dei filmati. Troverai una lista di tutte le riflessioni, e delle potenziali ricompense, a pagina 299.

MAPPE

Quasi ogni regione di FFXIII-2 è dotata di una mappa che può essere acquisita aprendo un certo contenitore del tesoro, parlando a un PNG o superando determinati punti della storia. Tuttavia, alcune aree della regione possono essere inaccessibili fino al completamento di determinati obiettivi o lo sblocco di nuove abilità. Nuova Bodhum, per esempio, non può essere esplorata totalmente fino al completamento di alcuni obiettivi di trama specifici di quel luogo.

NOZIONI
DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI
UTENTE

CAPITOLO 1

CAPITOLO 2

CAPITOLO 3,
PARTE 1CAPITOLO 3,
PARTE 2

CAPITOLO 4

CAPITOLO 5

CAPITOLO
FINALE

4 Al termine dei filmati, ripartirai nel covo del NORA. È ora possibile creare i propri optimum, ma le opzioni predefinite, Doppia carica e Carica distruttiva, sono più che sufficienti all'interno di Nuova Bodhum. Ciò nonostante, ti conviene accedere subito al Cristallium per potenziare Serah e Noel (consulta la pagina a destra per consigli).

Apri lo scrigno del tesoro che compare per reclamare la tua ricompensa di riflessione prima di procedere verso l'indicatore di viaggio. Ripreso il controllo del tuo personaggio all'esterno, puoi parlare con gli abitanti di Nuova Bodhum con l'icona di una vignetta: si tratta per la maggior parte di chiacchiere, ma due di questi forniscono delle informazioni interessanti. Parlando a Lebreau fuori dal covo del NORA otterrai un breve resoconto degli accadimenti dalla fine di Final Fantasy XIII. Puoi anche rivolgerti a Nell, nell'angolo nord-est della piazza per attivare la missione secondaria Prisma del cuore (🔍 04). Consulta il capitolo Tour guidato per tutti i dettagli sulle missioni secondarie.



04

5 Avvicinati alle rocce contrassegnate dall'indicatore di viaggio situato nella zona nord della piazza, quindi esaminale per ottenere il Coltello di Lightning, un oggetto chiave, e assistere a un filmato. Al termine, procedi a sud ed esamina il gatto quando Mog reagisce. Quando ha inizio l'inseguimento, segui Mog finché il gatto non si rifugia dietro le capanne (🔍 05), quindi premi **X/A** per interagire con il felino quando ti passa di fianco.

Una volta catturato, avvicinati al gruppo di bambini a sud-est del covo del NORA e parla con il ragazzo con una vignetta sopra la sua testa. Al termine del filmato, inseguì il ragazzino attraverso la spiaggia e catturalo nel versante sinuoso: avvicinati e premi **X/A** per avviare una conversazione.

Quando Serah parla con il ragazzo, ha inizio una riflessione speciale che ti consente di scegliere tutte le risposte fino a quando non avrai selezionato quella corretta. Al termine della conversazione otterrai la Collana di Snow, un oggetto chiave. Cerca a est un cerchio blu che indica una scorciatoia al livello inferiore e torna in piazza: durante il viaggio puoi parlare a Noel per un dialogo facoltativo e una riflessione.



05

6 Accedi al covo del NORA e dirigiti nella camera di Serah. Esamina lo specchio e al termine del filmato riceverai l'Artefatto del gigante, necessario per attivare il portale al sito dell'impatto. Di fronte allo specchio comparirà uno scrigno del tesoro con la tua ricompensa per le recenti riflessioni. Abbandona l'edificio e dirigiti verso l'indicatore di viaggio al sito dell'impatto. A questo punto, puoi seguire il percorso a est della mappa, il fondale della marea, per accorciare la strada e aprire delle sfere del tesoro precedentemente inaccessibili (🔍 06). La prima contiene una Banda di ferro: un accessorio che aumenta i PV del 10%, che ti consigliamo di assegnare a Serah.

Investi i punti cristallo accumulati prima di raggiungere il sito dell'impatto: **Gogmagog** attaccherà di nuovo non appena ti avvicinerai, solo che questa volta userà l'abilità Sorpasso karmico per ridurre notevolmente la sua vulnerabilità ai danni magici e fisici. Imposta l'optimum Carica distruttiva per riempire rapidamente la sua barra catena: mandandolo in crisi rimuoverai il suo scudo, concludendo velocemente la battaglia. Se hai affrontato un numero di nemici sufficiente, dovresti essere in grado di terminare lo scontro alla prima crisi. Quando necessario, puoi anche curarti con le Pozioni al posto di prolungare la battaglia con strategie incentrate sulla sentinella. Al termine della battaglia otterrai la Particella di gogmagog beta. Avvicinati e interagisci con il portale al sito dell'impatto per visitare per la prima volta l'Historia Crux.



06

USARE IL CRISTALLIUM

Sconfitto Gogmagog per la prima volta, potrai accedere al Cristallium per investire i punti cristallo (o PC) ottenuti in combattimento e completando gli obiettivi della storia e delle missioni secondarie. Questo argomento è fin troppo vasto per essere affrontato qui in dettaglio, quindi ti consigliamo vivamente di consultare immediatamente pagina 208 del capitolo Strategia e analisi dove, tra le altre cose, troverai...

- Informazioni per massimizzare la crescita potenziale della squadra. Per sviluppare Serah e Noel nel miglior modo possibile, ti consigliamo di esaminare questa sezione prima di investire dei punti.
- L'ordine degli optimum per sbloccare nuovi ruoli, bonus di ruolo, segmenti della barra ATB e altre abilità disponibili a ogni pietra miliare di espansione del Cristallium.
- Diagrammi che illustrano la crescita di Serah e Noel in tutti e sei i ruoli.

In linea di massima, ti consigliamo di puntare a un'espansione del Cristallium per Serah e Noel per ogni destinazione principale visitata. In questo modo dovrebbero diventare abbastanza forti da sconfiggere tutti i nemici generici con relativa semplicità, rimuovendo il bisogno di strategie più lente nelle battaglie boss.

BOTTINI E CONTENITORI DEL TESORO

Alla fine di ogni battaglia la tua squadra ottiene regolarmente dei **bottini**: oggetti abbandonati dagli avversari e trasferiti direttamente nel tuo inventario dopo la schermata informativa al termine del combattimento. Quasi ogni mostro ha un *oggetto comune* e uno *raro*. Puoi aumentare la quantità di ogni oggetto ricevuto ottenendo una valutazione perfetta a cinque stelle per ogni scontro (consulta pagina 16 per maggiori dettagli). Questo, richiede però l'utilizzo di un optimum basato sulla pura aggressione per vincere



ogni combattimento rapidamente. La tua abilità di massimizzare le ricompense è anche vincolata alla forza relativa della squadra: se fatichi a ottenere delle valutazioni a quattro o cinque stelle negli scontri normali, significa generalmente che la tua squadra non è abbastanza potenziata.

Come spieghiamo nel capitolo Nozioni di base (consulta pagina 12), puoi raccogliere gli oggetti anche dalle **sfere** e dagli **scrigni del tesoro**: di solito il loro contenuto è utile ma tutt'altro che eccezionale. È l'effetto cumulativo dello svuotamento continuo di ogni contenitore a fare la differenza, in quanto la somma totale di tutti gli oggetti reperibili in un'area conduce spesso a un'espansione graduale delle risorse a tua disposizione. Oltre alle mappe annotate che illustrano la posizione di tutti i contenitori, il capitolo Tour guidato include anche dei documenti interessanti che è possibile strappare agli avversari che incontri.



CHOCOBO

Dopo la seconda battaglia con Gogmagog, compariranno dei consigli pratici sui chocobo. Cavalcandoli potrai attraversare rapidamente le aree, eliminando completamente la minaccia di incontrare dei mostri durante il viaggio. Per assoldare questi rinomati destrieri è sufficiente un'Erba ghisal per corsa.

- La tua riserva attuale di Erba ghisal compare su schermo ogni volta che ti avvicini a un chocobo. Puoi ottenere l'Erba ghisal aprendo le sfere del tesoro (ce n'è una subito dopo essere entrato nel sito dell'impatto) o acquistandola nei negozi più avanti nella storia.
- I chocobo compaiono in determinate posizioni della mappa una volta sbloccata (il che avviene solitamente dopo avere completato un obiettivo critico della storia) e sono rappresentati dall'icona di una piuma (🦋). Una volta cavalcato un chocobo, ti seguirà fino a quando non abbandonerai l'area.
- Mentre sei in groppa, puoi aprire le sfere e gli scrigni del tesoro, rivolgerti ai PNG ed esaminare altri punti interattivi. Mog può sempre individuare potenziali tesori o punti di interesse, ma la maggiore velocità di movimento lo rende più improbabile.
- Come molti PNG, i chocobo che non cavalchi corrono incontro ai mostri non appena compaiono. Ciò può rallentare l'avanzata nemica o interromperla completamente, aiutandoti ad allontanare il perimetro luminoso prima dello scadere del cronoradar di Mog.

© 2012 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

NOZIONI
DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI
UTENTE

CAPITOLO 1

CAPITOLO 2

CAPITOLO 3,
PARTE 1CAPITOLO 3,
PARTE 2

CAPITOLO 4

CAPITOLO 5

CAPITOLO
FINALE

CAPITOLO 2

L'invasore invisibile



ROVINE DI BERSAH (5 DD)

Tour guidato: consulta pagina 86

1 Dopo il filmato d'apertura, verrai catapultato in un combattimento con **Paradosso alfa**: imposta subito Carica distruttiva per incrementare il danno inflitto all'entità. Questa battaglia boss prevede due pause di azione istantanea (01). La prima consiste in un comando (L) mentre quella successiva tre (L, L, X/A): terminata quest'ultima il tuo gigantesco avversario andrà automaticamente in crisi. A questo punto, imposta l'optimum Doppia carica per concludere subito la battaglia. Quando il filmato di chiusura ha inizio, non appoggiare il controller e preparati all'ennesima sequenza istantanea: premi rapidamente (A/Y) per riempire il cerchio.



01

2 Terminata la battaglia boss, incamminati con i tuoi catturatori fino a raggiungere il capitano con una vignetta sopra la sua testa: parlagli per proseguire nella storia (02). Nella cella, rivolgiti a Noel e alla guardia all'esterno. All'arrivo di Alyssa parla ancora con la guardia per guadagnarti la tua libertà. Segui Alyssa e dialoga con lei fino a ottenere il Comunicatore e la Mappa delle rovine di Bersah.

A questo punto, riceverai dei consigli pratici per l'opzione Leader. Solo Serah e Noel possono assumere questo ruolo e la scelta è semplicemente una questione di gusti. Tuttavia, a volte può essere utile cambiare leader per sfruttare al massimo una certa configurazione di optimum. Per esempio, è meglio adottare un ruolo meno drammatico (come il terapeuta) per assicurarsi che le abilità vengano sfruttate al massimo in battaglia. Il leader viene cambiato automaticamente se quello attuale viene messo al tappeto durante uno scontro. Dopo avere rianimato Serah o Noel, puoi ripristinare subito il leader precedente con l'opzione Sostituzione presente nel menu di battaglia.



02

3 Visita l'emporio di Chocolina (consulta la sezione in basso) nel sito degli scavi. Acquista le armi Lanciameteore e Alma dolente ed equipaggiale rispettivamente a Serah e Noel per incrementarne in modo limitato ma significativo l'efficacia in battaglia. Se sei a corto di fondi, in zona ci sono delle sfere del tesoro che contengono i guil necessari.

Sali i gradini nella zona nord-est del sito degli scavi per raggiungere i ruderi ancestrali: la zona più vasta delle rovine di Bersah. I nemici compariranno ovunque, quindi preparati a combattere in qualsiasi momento durante gli spostamenti. Poco dopo il tuo arrivo, avrà inizio una battaglia obbligatoria contro un Cait Sith e uno Zwerg radar (03). Usa Carica distruttiva per concentrare gli assalti sul Cait Sith, impedendogli di usare la sua abilità curativa, e lo scontro dovrebbe concludersi senza sorprese. A questo punto riceverai dei consigli pratici che introducono i cristalli, le coalizioni e la personalizzazione dei mostri. Puoi cimentarti in un tutorial sulle meccaniche delle coalizioni che conduce direttamente a un altro tutorial sull'istinto bestiale (consulta Cristalli e coalizioni per maggiori dettagli).



03

LESIONI

Dopo i drammatici filmati d'apertura, il primo colpo di Paradosso alfa attiverà un breve tutorial sugli attacchi lesivi: dei colpi in grado di ridurre i PV massimi del bersaglio. Esaminando la barra PV di un alleato afflitto, noterai una diminuzione della barra rossa che rappresenta la salute: lo spazio "vuoto" a destra rappresenta i PV prosciugati dalla lesione.

Le lesioni non possono essere curate dalle normali Pozioni o magie curative. L'unico modo per ripristinare i PV "perduti" in uno scontro prolungato è usare una Pozione lenitiva o un costoso Elisir. La prima può essere acquistata per 300 guil al pezzo più avanti nella storia.

CHCOLINA

Questo individuo esuberante e il suo negozio ambulante sono reperibili nella maggior parte dei luoghi accessibili durante l'avventura e in molte destinazioni distanti dal sentiero battuto.

- L'inventario di Chocolina si espande regolarmente ogni volta che la incontri in una nuova area e la mercanzia viene aggiornata con nuovi articoli. C'è un'eccezione per questa regola: gli oggetti nella categoria Occasioni sono generalmente esclusivi del luogo in cui compaiono.
- Inoltre, Chocolina acquista gli oggetti in eccesso della squadra a metà del loro prezzo d'acquisto. Ti consigliamo di ignorare questa possibilità e accumularli fino alle fasi avanzate della storia, dove potrai acquisire un'abilità speciale che ti consentirà di venderli a un prezzo più alto.
- Molti degli oggetti venduti da Chocolina sono reperibili nelle sfere del tesoro o sotto forma di bottino, quindi risparmia i tuoi preziosi guil per effettuare degli acquisti mirati. I capitoli Soluzione e Tour guidato segnalano gli oggetti degni di nota quando vengono resi disponibili.

SEQUENZE DI AZIONE ISTANTANEA

Molto occasionalmente, certe battaglie, o i filmati successivi, prevedono delle azioni istantanee speciali in cui è necessario premere dei comandi specifici o muovere la levetta in una determinata direzione per accompagnare le azioni di Serah o Noel. Completando tutte le interazioni possibili potrai ottenere dei bonus minori: su schermo comparirà un messaggio e nella schermata Bottino riceverai un bonus istantaneo sotto forma di oggetto.

NOZIONI DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI UTENTE

CAPITOLO 1

CAPITOLO 2

CAPITOLO 3, PARTE 1

CAPITOLO 3, PARTE 2

CAPITOLO 4

CAPITOLO 5

CAPITOLO FINALE

Quasi ogni mostro che affronti in Final Fantasy XIII-2 è coalizzabile e quindi una potenziale aggiunta alle tue coalizioni. Per assoldare una nuova creatura, devi sconfiggerla e ricevere un cristallo alla fine della battaglia. Questa sfaccettatura è un elemento complicato e avvincente del sistema di combattimento. Consulta pagina 220 del capitolo Strategia e analisi per un resoconto dettagliato di tutti gli argomenti correlati.

- Premi (RT/RB) durante una battaglia (o visita Bestiario) ed esamina le informazioni sotto la voce Ruolo. Qui scoprirai se un mostro è coalizzabile o no, e il suo ruolo dove applicabile.

- Una volta acquisito un mostro, puoi aggiungerlo a uno degli slot delle coalizioni (il trio di mostri "attivi" che può combattere al tuo fianco in battaglia) e configurare la lista da schierare in combattimento. Ogni creatura ha un ruolo fisso, quindi selezionarne tre e integrarli ai tuoi optimum preferiti richiede una certa strategia.

- Durante una battaglia, i PV di tutti i mostri in lista sono vincolati: se i PV di una creatura vengono ridotti al 40%, lo stesso vale per gli altri mostri che schierano con un cambio di optimum, anche quando la soglia massima di PV è molto differente.

- I mostri non possono agire come leader. Se Serah e Noel vengono entrambi neutralizzati, verrai condotto alla schermata Game Over.

- I mostri possono essere potenziati utilizzando i catalizzatori all'interno del Cristallium. Puoi anche "infondere" il tuo mostro preferito con altri cristalli per trasferire le abilità.

- Puoi aumentare le probabilità di ottenere una particolare varietà di mostri sconfiggendoli con l'abilità Istinto bestiale.



4 Raggiunto il portale, parla al soldato nei paraggi (📷 04) per sbloccare l'abilità Mog in azione e accedere ai consigli pratici su come utilizzarla. Consultata l'introduzione, premi **R1/RB** per usare Mog in azione, e rivelare e raccogliere l'Artefatto primitivo. Inoltre, puoi rivolgerti agli altri individui in zona per attivare le missioni secondarie Unione mistica e Particella di gast. Esamina il portale per assistere a una breve conversazione e a una riflessione.

5 Entrare nella galleria sul lato ovest dei ruderi ancestrali non è obbligatorio, ma all'interno potrai raccogliere degli oggetti e incontrare una vasta gamma di nemici. Ti consigliamo vivamente di esplorare queste gallerie finché non avrai sconfitto e catturato uno yenicer (📷 05) e il relativo cristallo. Con i catalizzatori questa sentinella può essere facilmente potenziata al suo livello massimo, il 20. Al suo livello massimo, lo yenicer può vantare più di 2.000 PV oltre alle abilità chiave SEN. Queste caratteristiche dovrebbero bastare per renderlo un'aggiunta permanente alla lista almeno fino a metà avventura. Inoltre, ti consentirà momentaneamente di concentrarti sullo sviluppo di Noel nei ruoli di attaccante e occultista.

6 Avvicinandoti all'entrata isolata di una galleria nell'area nord-ovest (📷 06), assisterai a un filmato che mostra come indebolire Atlante prima di affrontarlo. Per sconfiggere ora questo colossale avversario, questo è l'unico modo a tua disposizione. Accedi alle gallerie più a nord e raggiungi l'indicatore di viaggio.

Raggiunta la stanza con l'indicatore di viaggio Trova il modo di fermare Atlante, la squadra verrà risucchiata in un labirinto temporale. Per scappare, è necessario risolvere tre fasi di un enigma conosciuto come Prova di passaggio, dove il tuo obiettivo è raccogliere tutti i cristalli disponibili e raggiungere l'uscita. Tuttavia, puoi calpestare ogni piastrella soltanto una volta e dovrai pianificare il percorso attentamente. Si tratta solo di una introduzione a questa tipologia di enigmi e non dovrebbe presentare alcuna difficoltà. Per maggiori dettagli, o una soluzione visuale, consulta pagina 244.

Risolta l'anomalia, otterrai il frammento Cristallo soffice e 200 PC. Interagisci con il dispositivo di controllo per risvegliare Atlante, quindi esci dalle gallerie lungo il sentiero che conduce a sud e prosegue verso est. Usa i punti cristallo accumulati e assicurati di avere configurato bene gli optimum: ora sei pronto per affrontare la potente macchina da guerra.



04



05



06



07

MOG IN AZIONE

Incontrerai regolarmente sfere e scrigni del tesoro "fuori fase" con l'ambiente circostante, come suggerito dalla sagoma sfumata e trasparente (📷 07). Per renderle tangibili, avvicinati e premi **R1/RB** per lasciare che Mog faccia magicamente il resto. Ricordati che non è possibile utilizzare Mog in azione mentre cavalchi un chocobo o quando il cronoradar di Mog è attivo.

Quando ti avvicini abbastanza, Mog tende a reagire e a condurti verso questi contenitori o oggetti. Tuttavia, non è sempre così, quindi alla prima visita ti conviene studiare attentamente ogni ambiente. Puoi trovare le coordinate precise di tutti gli oggetti di questo tipo nel capitolo Tour guidato.

LISTA

L'abilità di catturare e schierare i mostri come alleati richiede un rimpasto della lista, in quanto ora è possibile utilizzare tre combattenti in battaglia. Puoi esaminare un resoconto dettagliato di tutti gli optimum e del loro utilizzo tattico a pagina 202 del capitolo Strategia e analisi.

Come menzionato al punto **5** della soluzione, ti consigliamo di catturare subito uno yenicer per aggiungere un mostro sentinella alla formazione. A breve, sarà anche necessario assoldare un occultista più potente dello zwergradar: consulta Attività consigliate a tergo per maggiori dettagli. Per ora, esamina la tabella allegata per una lista di optimum che dovrebbe soddisfare tutte le tue esigenze negli scontri imminenti.

LISTA CONSIGLIATA

OPTIMUM	SERAH	NOEL	MOSTRO	NOTE
Raid inesorabile	OCC	ATT	OCC	Impostalo come optimum predefinito per la maggior parte degli scontri. Con due occultisti a incrementare il bonus catena, Noel può rallentare lo svuotamento della relativa barra e usare la sua forza per infliggere ingenti danni.
Attacco delta	OCC	ATT	SEN	Una volta inserito uno yenicer nella lista, Attacco delta diventa un optimum fondamentale per gli scontri contro gli avversari più potenti.
Tripla calamità	OCC	OCC	OCC	Quando la barra catena di un forte avversario si riempie parzialmente, puoi usare questo optimum per accelerare la crisi imminente e incrementare velocemente il bonus catena.
Peana trionfale	OCC	ATT	TER	Se stai usando Raid inesorabile o Attacco delta ma devi curarti, questo optimum sacrifica un solo occultista, o una sentinella, per un terapeuta in grado di curare le ferite e le abilità indebolenti e ostruttive della squadra.
Sfida congiunta	OCC	OCC	SEN	Se stai usando Attacco delta, puoi utilizzare questo optimum per accelerare il riempimento della barra catena quando ti avvicini alla soglia critica di un forte avversario.
Baluardo	SEN	SEN	TER	Una strategia vitale per i boss più forti di Final Fantasy XIII-2 è difendersi immediatamente con le sentinelle quando vieni avvertito che un attacco è imminente. Questa variante introduce un terapeuta per le cure immediate, ma se preferisci puoi sempre optare per l'optimum ultra difensivo Grande muraglia (SEN-SEN-SEN).

NOZIONI
DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI
UTENTE

CAPITOLO 1

CAPITOLO 2

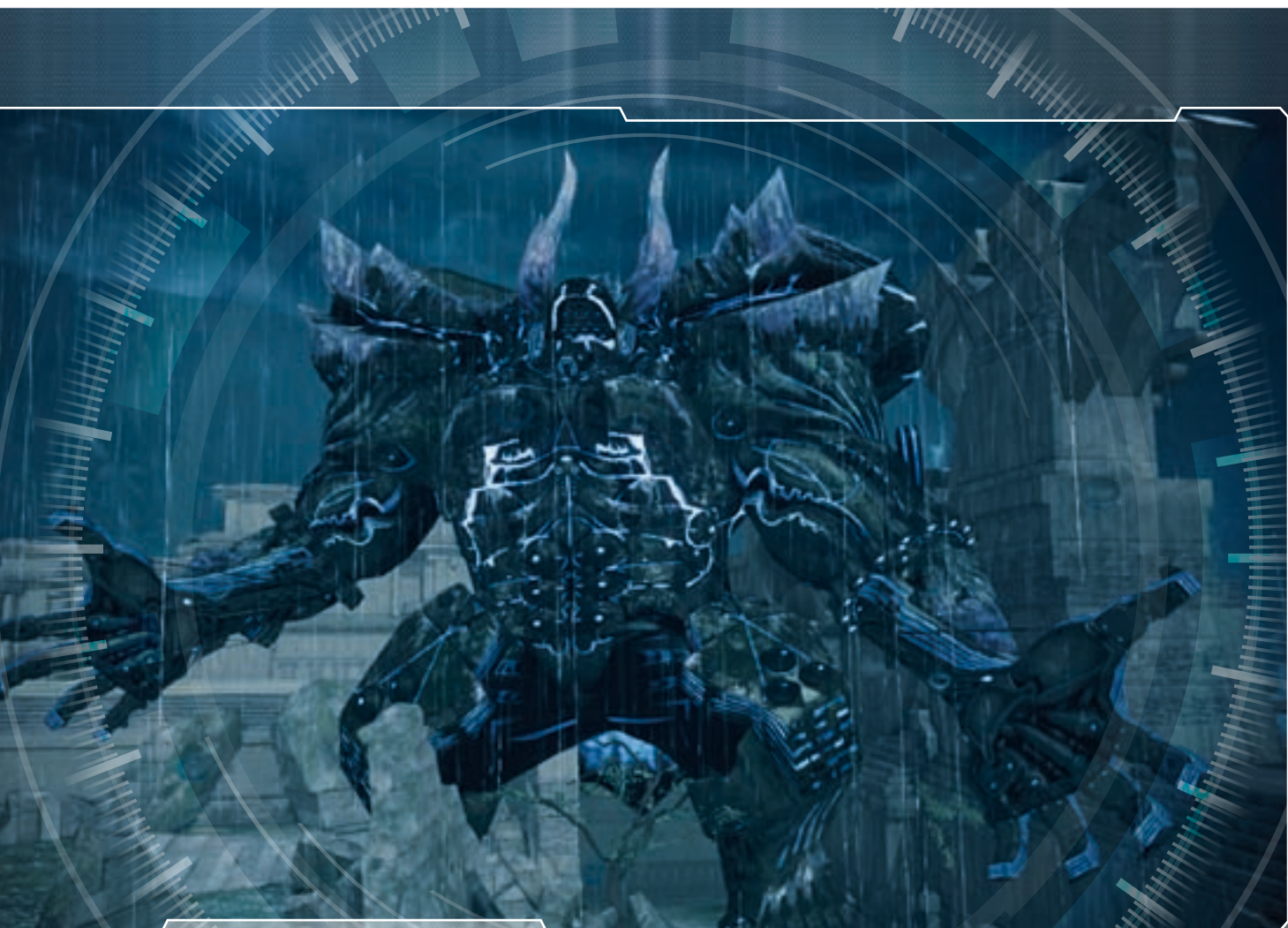
CAPITOLO 3,
PARTE 1

CAPITOLO 3,
PARTE 2

CAPITOLO 4

CAPITOLO 5

CAPITOLO
FINALE



08

7

Avvicinati ad Atlante per iniziare la battaglia boss. Se la tua squadra non viene ridotta a brandelli probabilmente è perché hai indebolito la creatura. Se hai seguito il nostro consiglio di catturare e addestrare uno yenicer da schierare come sentinella principale della squadra, puoi impostare l'optimum Attacco delta e usare un paio di Pozioni per curare Noel e Serah quando i loro PV scendono sotto il 40%: per quanto riguarda lo yenicer potenziato al massimo, difficilmente subirà qualche danno. Quando Atlante è in crisi, imposta Raid inesorabile per infliggergli il colpo di grazia. Subito dopo lo scontro ha luogo una sequenza di azione istantanea, quindi preparati a seguire le istruzioni su schermo (L, O/B, L, X/A, L, X/A, L, X/A). Oltre al convenzionale bottino, otterrai la Particella di Atlante e un cospicuo bonus di 2.500 PC quando il gioco riprende.

8

Avvicinati all'indicatore di viaggio nei ruderi dimenticati a est ed esamina il monumento per proseguire nella storia. Al termine dei filmati, sulla mappa verranno sbloccati i chocobo. Apri lo scrigno del tesoro per reclamare la tua ricompensa di riflessione e usa l'abilità Mog in azione per rivelare l'Artefatto dell'eclissi nei paraggi evidenziato da un indicatore di viaggio. A questo punto, raggiungi l'indicatore successivo sul lato ovest dei ruderi ancestrali, poco più a sud rispetto all'entrata della galleria. Avvicinati alle sbarre di metallo e usa Mog in azione per rivelare l'Artefatto degli incontri sul lato opposto (O 08).

Ora possiedi gli artefatti necessari per aprire entrambi i portali della regione. Il portale situato nella zona sud-est dei ruderi ancestrali conduce ai monti Yaschas (10 DD), mentre quello nelle gallerie a ovest porta alla riserva di Sunleth (300 DD). Anche se ti consigliamo di visitare i monti Yaschas (che è l'area successiva esaminata in questa soluzione), puoi dirigerti subito alla riserva di Sunleth per acquisire in anticipo un'abilità speciale (consulta Attività consigliate nella prossima pagina per maggiori dettagli).

Quando sei pronto, dirigiti al portale a nord di Chocolina nei ruderi ancestrali e sbloccalo con l'Artefatto dell'eclissi per tornare alla Historia Crux, quindi seleziona i monti Yaschas (10 DD) come destinazione.

ISTINTO BESTIALE

Ogni mostro che catturi e schieri al fianco di Serah e Noel può utilizzare un attacco speciale conosciuto come Istinto bestiale.

- Ogni mostro nella tua squadra possiede la barra Istinto bestiale che compare nell'angolo inferiore destro dello schermo quando è impegnato in un combattimento (O 09). A differenza della barra PV, questa barra è un'esclusiva dei mostri della tua lista.



09

- La barra Istinto bestiale si carica gradualmente per tutti i mostri in lista. Il modo più veloce per riempirla è ottenere dei bonus catena elevati contro gli avversari.
- Quando la barra Istinto bestiale si riempie, premi O/X per usare la mossa. La maggior parte dei mostri, ma non tutti, possiede una serie di comandi da premere. In tal caso, se possibile, segui rapidamente le istruzioni su schermo (pressioni o movimenti della levetta).
- L'Istinto bestiale ha due proprietà secondarie. La prima, è che usandolo per sconfiggere un mostro coalizzabile, finirai per catturarlo. La seconda, è che utilizzando questo attacco potrai a volte interrompere o annullare l'abilità o assalto nemico: un utile espediente contro gli avversari più potenti.



ATTIVITÀ CONSIGLIATE

Sebbene non siano obbligatori, i seguenti incarichi facoltativi gioveranno parecchio alla tua squadra.

- Una volta attivato il dispositivo di controllo e sconfitto Atlante, ti consigliamo di raggiungere i monti Yaschas e completare il capitolo Una profezia di speranza. Tuttavia, eseguire una breve deviazione verso la riserva di Sunleth, tramite il portale nelle gallerie a ovest, per completare una manciata di obiettivi disponibili, può essere molto vantaggioso. Se hai livellato al massimo lo yenicer nel ruolo di sentinella, la battaglia d'apertura contro Vostra Maturità risulterà impegnativa ma non impossibile. Dopodiché, puoi seguire la soluzione a pagina 46 per ottenere l'abilità Lancio del moguri (roba di pochi minuti) e andartene immediatamente usando l'opzione Historia Crux: i tuoi progressi fino a questo punto (incluse le tue coordinate) verranno salvati per la visita successiva.
- Armato di Lancio del moguri, e con uno yenicer in lista, torna alle rovine di Bersah (5 DD) e consulta pagina 86 del capitolo Tour guidato per scoprire come accedere all'area "segreta" sigillata a sud-ovest della mappa. Al tuo arrivo, troverai una sfera del tesoro contenente l'Arco farfalla per Serah: un'arma di gran lunga superiore a tutte le altre disponibili in questa fase di gioco. Ancora più importante, forse, è la possibilità di dare la caccia e catturare il raro lupo albino. Questo mostro compare generalmente in coppia presso il portale a sud-ovest o fuori (O 10) e rappresenta una potente aggiunta alla tua lista nel ruolo di occultista.



10

NOZIONI DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

ISTRUZIONI UTENTE

CAPITOLO 1

CAPITOLO 2

CAPITOLO 3, PARTE 1

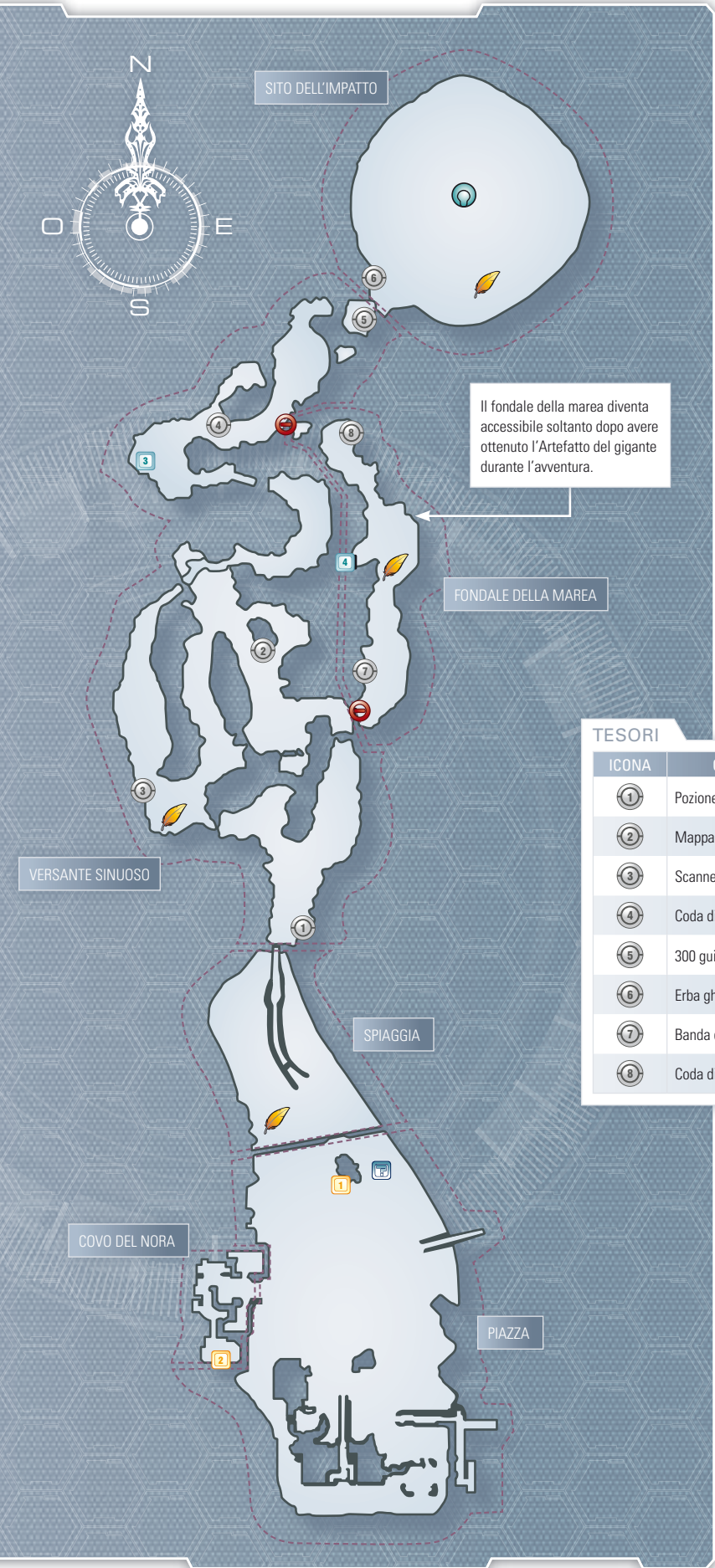
CAPITOLO 3, PARTE 2

CAPITOLO 4

CAPITOLO 5

CAPITOLO FINALE

NUOVA BODHUM (3 DD)



Sebbene sia possibile esplorare completamente la mappa e ottenere tutti gli oggetti (tranne uno) visitandolo durante l'avventura, il paese natale di Serah, Nuova Bodhum, ha qualche segreto da offrire anche quando lo si visita in un secondo momento.



TESORI

ICONA	CONTENUTO
1	Pozione (x3)
2	Mappa di Nuova Bodhum
3	Scanner
4	Coda di fenice
5	300 guil
6	Erba ghisal (x2)
7	Banda di ferro
8	Coda di fenice

OGGETTI D'INTERESSE

ICONA	NOME	NOTE
1	Coltello di Lightning	Ottenuto avanzando nella trama principale.
2	Artefatto del gigante	Ottenuto avanzando nella trama principale.
3	Kit di soccorso	Oggetto chiave per la missione secondaria Prisma del cuore.
4	Nucleo gravitonico alfa	Necessaria l'abilità Mog in azione. Oggetto chiave della missione Nucleo gravitonico.

RESOCONTO FRAMMENTI

NOME	NOTE
Particella di Gogmagog alfa	Ottenuto avanzando nella trama principale.
Particella di Gogmagog beta	
Prisma del cuore	Consulta la sezione corrispondente.
Nucleo gravitonico alfa	

MOSTRI INDIGENI

NOME	BOTTINO (COMUNE/RARO)	NOTE
Exoray (TER – 10%)	Goccia potente/ Goccia magica	Questo avversario estremamente raro può comparire nel fondale della marea e in spiaggia, soltanto dopo essere tornati a Nuova Bodhum dalla Historia Crux.
Gorgonops (ATT – 15%)	Pozione/ Bracciale del potere	Durante i primi combattimenti dell'avventura ti basteranno gli optimum Doppia carica o Carica distruttiva.
Meiobenthos (ATT – 15%)	Pozione/ Coda di fenice	Entrambi gli avversari non compaiono più dopo la prima battaglia con Gogmagog.
Necton (OCC – 15%)	Pozione/ Coda di fenice	
Barbaros (SEN – 15%)	Pozione/ Banda di ferro	Questo tipo di nemico è resistente agli attacchi fisici e magici finché non entra in crisi, quindi fai il possibile per riempire rapidamente la barra catena.
Nudibranchia (ATT – 20%)	Coda di fenice/ Coda di fenice	Compare soltanto sul fondale della marea.
Wasabirana (OCC – 20%)	Pozione/ Pozione	Il tipo di nemico più comune a Nuova Bodhum. Usa Doppia carica per concludere rapidamente le battaglie durante le prime visite.
Chilirospo (OCC – 15%)	Pozione/ Coda di fenice	Piuttosto raro; compare soltanto dopo il tuo ritorno a Nuova Bodhum.

SOMMARIO:
OBIETTIVI STORIA

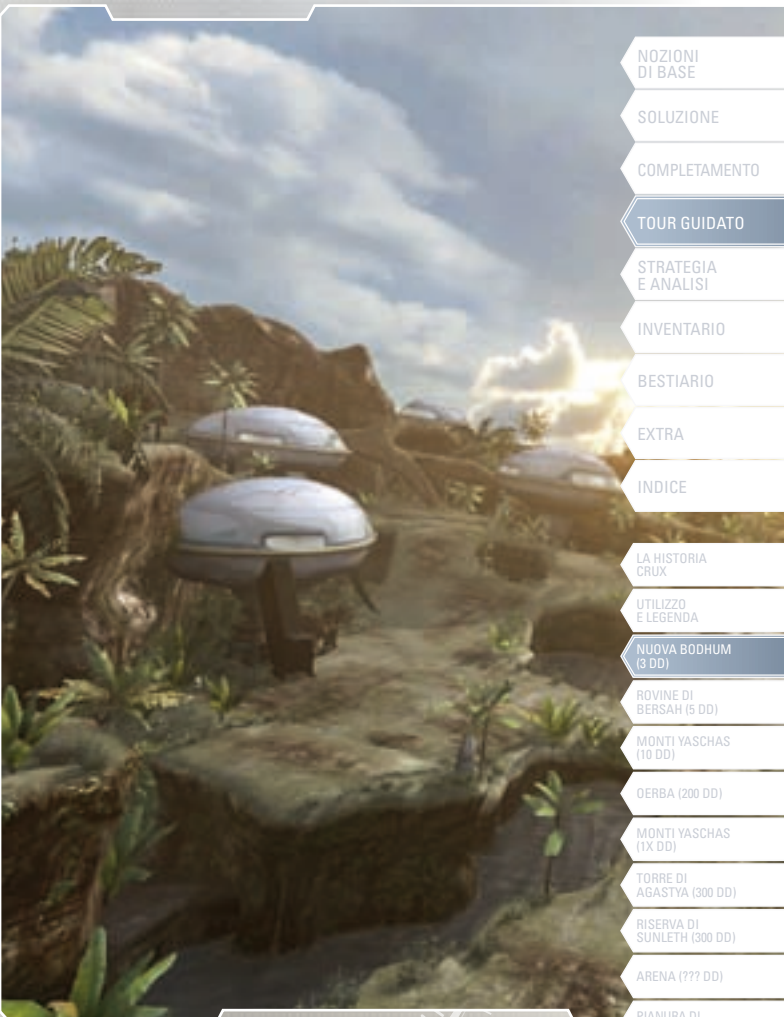
- Elimina i nemici sulla spiaggia; viaggia a nord del versante sinuoso per sconfiggere Gogmagog, quindi visita il sito dell'impatto e interagisci con l'oggetto all'indicatore di viaggio.
- Esamina gli indizi sui tre potenziali artefatti in piazza; dopo avere interrogato il giovane, torna al covo del NORA ed esamina lo specchio.
- Torna al sito dell'impatto per affrontare di nuovo Gogmagog e abbandona il luogo attraversando il portale.
- Consulta pagina 30 per la soluzione completa.

FRAMMENTO:
PRISMA DEL CUORE



01

Dopo avere affrontato Gogmagog la prima volta, rivolgiti a Nell nella zona nord-est della piazza per attivare la missione secondaria Prisma del cuore. Non potrai completare questo incarico fino a quando non avrai ottenuto l'Artefatto del gigante durante l'avventura. Il Kit di soccorso che ti chiede di recuperare si trova nello scrigno del tesoro situato nella zona nord-ovest del versante sinuoso: è in cima al pendio, sopra a una sfera del tesoro (01). Torna da Nell per ottenere il frammento Prisma del cuore e 50 PC.



FRAMMENTO:
NUCLEO GRAVITONICO ALFA

Questo frammento si trova su un portello di metallo lievemente rialzato nel fondale della marea (consulta pagina 57). Puoi raccogliero soltanto (insieme al bonus di 500 PC) dopo avere ottenuto l'abilità Mog in azione durante gli eventi che hanno luogo alle Rovine di Bersah (5 DD).

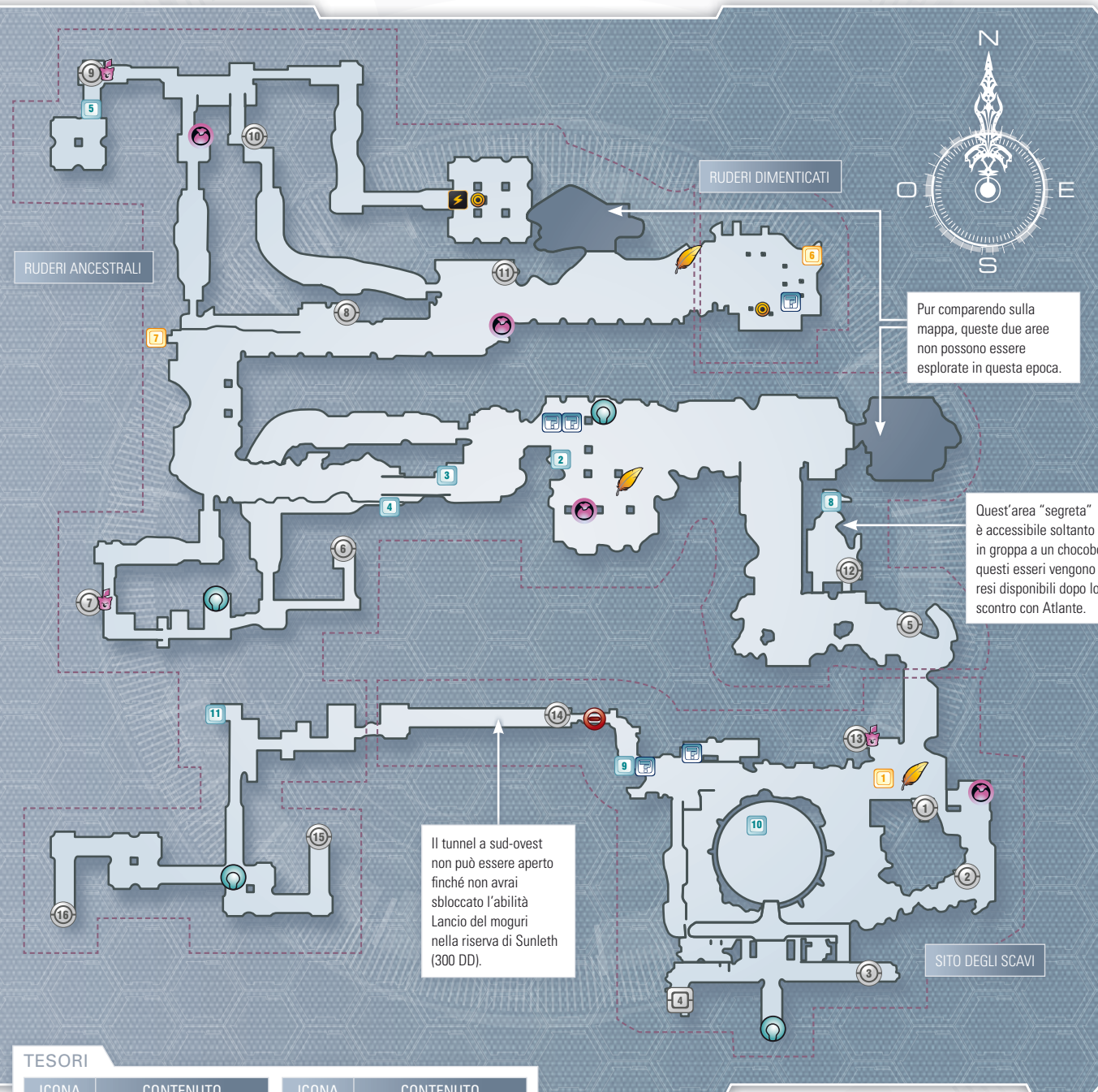
PUNTI D'INTERESSE

- C'è un breve filmato in cui Gadot saluta Serah quando torni per la prima volta a Nuova Bodhum dalla Historia Crux.
- Nuova Bodhum è un luogo perfetto per accumulare Pozioni e, in minor misura, Code di fenice. Ti consigliamo di concentrarti sul fondale della marea: offre la maggiore concentrazione di wasabirana, che abbandonano Pozioni a una frequenza impressionante, ed è bazzicata dai nudibranchia, più saltuari ma con la Coda di fenice come oggetto comune e raro.
- Un vantaggio ulteriore di questa caccia al tesoro nel fondale della marea è l'opportunità di affrontare il rarissimo Exoray per strappargli il cristallo, dopo l'introduzione del relativo sistema nelle rovine di Bersah (5 DD). Si tratta di un terapeuta degno di nota, con un rapporto costo-efficacia ragionevole. Tuttavia, visto che acquisirlo è molto difficile, prima di trovarlo potrebbero essere necessari moltissimi scontri, senza alcuna garanzia di riuscire a ottenere il cristallo dopo la battaglia: questo bonus è dedicato ai più pazienti.

NOZIONI DI BASE
SOLUZIONE
COMPLETAMENTO
TOUR GUIDATO
STRATEGIA E ANALISI
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRA
INDICE
LA HISTORIA CRUX
UTILIZZO E LEGENDA
NUOVA BODHUM (3 DD)
ROVINE DI BERSAH (5 DD)
MONTI YASCHAS (10 DD)
OERBA (200 DD)
MONTI YASCHAS (1X DD)
TORRE DI AGASTYA (300 DD)
RISERVA DI SUNLETH (300 DD)
ARENA (??? DD)
PIANURA DI ARCHYLTE (??? DD)
SERENDIPITY (??? DD)
ROVINE DI BERSAH (300 DD)
MONTI YASCHAS (110 DD)
ACADEMYA (400 DD)
MONTI YASCHAS (100 DD)
RISERVA DI SUNLETH (400 DD)
TORRE DI AGASTYA (200 DD)
ACADEMYA (4XX DD)
CIME ABIETTE (200 DD)
CIME ABIETTE (10 DD)
OERBA (300 DD)
OERBA (400 DD)
IL VUOTO OLTRE (??? DD)
MONDO MORENTE (700 DD)
NUOVA BODHUM (700 DD)
ROVINE DI BERSAH (100 DD)
ACADEMYA (500 DD)
VALHALLA (??? DD)

ROVINE DI BERSAH (5 DD)

Con tutte le missioni secondarie e i mostri interessanti a cui dare la caccia, le rovine di Bersah (5 DD) hanno molto altro da offrire rispetto agli eventi della storia principale che hanno luogo durante la tua visita. Soffermandoti a completare tutti gli obiettivi facoltativi, la squadra sarà in forma smagliante per il Capitolo 3.



TESORI

ICONA	CONTENUTO	ICONA	CONTENUTO
①	Cintura nera	⑨	Ciondolo stellare
②	350 gil	⑩	Cappellino arancione
③	400 gil	⑪	Coda di fenice
④	Lucchetto della partenza	⑫	Goccia potente (x8)
⑤	Pozione (x2)	⑬	Scanner
⑥	Goccia magica (x8)	⑭	Chip vitale (x10)
⑦	Fascia runica	⑮	Arco farfalla
⑧	Erba ghisal (x2)	⑯	Corno unico

RESOCONTO FRAMMENTI

NOME	NOTE
Cristallo delicato	Completa la prova di passaggio, che si attiva automaticamente quando ti avvicini al dispositivo di controllo.
Particella di Atlante	Sconfiggi Atlante "indebolito" durante la tua prima visita nel corso dell'avventura.
Unione mistica	Consulta le sezioni corrispondenti.
Particella di Gast	
Nucleo gravitonico beta	
Arte sinfonica	
Monogatari lirico	
Anima miseriae	

OGGETTI D'INTERESSE

ICONA	NOME	NOTE
①	Mappa delle rovine di Bersah	Ricevuto parlando con Alyssa nel corso dell'avventura.
②	Artefatto primitivo	Ottenuto utilizzando per la prima volta l'abilità Mog in azione presso il portale situato nella zona sud dei Ruderi ancestrali.
③	Capsula sinergica	Reperibili nelle sfere del tesoro dei Ruderi ancestrali; oggetti chiave per la missione secondaria Unione mistica.
④	Capsula sinergica	
⑤	Gast (Cie'th)	Compare nella missione Particella di Gast.
⑥	Artefatto dell'eclissi	Disponibile dopo la sconfitta di Atlante; attiva il portale situato nella zona sud dei Ruderi ancestrali per sbloccare i monti Yaschas (10 DD).
⑦	Artefatto degli incontri	Disponibile dopo la sconfitta di Atlante; attiva il portale nel tunnel a ovest per sbloccare la riserva di Sunleth (300 DD).
⑧	Nucleo gravitonico beta	Necessaria l'abilità Mog in azione. Oggetto chiave della missione Nucleo gravitonico.
⑨	Appunti riservati	Reperibile in uno scrigno del tesoro che può essere scovato con l'abilità Mog in azione; oggetto chiave per la missione secondaria Arte sinfonica.
⑩	Chiave della cella	Reperibile in una sfera del tesoro inaccessibile finché non avrai ottenuto l'abilità Lancio del moguri alla riserva di Sunleth; consulta la sezione Tunnel sud-ovest per maggiori dettagli.
⑪	Comunicatore militare	Oggetto chiave per la missione secondaria Monogatari lirico.

MOSTRI INDIGENI

NOME	BOTTINO (COMUNE/RARO)	NOTE
Lupo albino (OCC – 15%)	Coda di fenice/ Scheggia vitale	Queste rarità compaiono solo tornando alle rovine di Bersah (5 DD) dopo avere completato tutti gli obiettivi della storia. Sono reperibili nei Ruderi ancestrali e nei tunnel a sud-ovest (un luogo da noi consigliato). Per le squadre di basso livello possono rivelarsi molto pericolosi: usa Attacco delta.
Svarog (ATT – 10%)	Goccia prodigiosa/ Ciondolo stellare	
Amanojaku (SIN – 10%)	Scheggia prodigiosa/ Cuio resistente	
Notsugo (OCC – 10%)	Scheggia prodigiosa/ Cuio resistente	
Cait Sith (TER – 30%)	Goccia prodigiosa/ Coccio di vaso	Una semplice seccatura. Può curare se stesso e i suoi alleati, ma non pone alcun pericolo.
Dendrobium (SAB – 10%)	Antidoto/ Coccio di vaso	Un avversario moderatamente pericoloso per le squadre più deboli. Usa Raid inesorabile per mandarlo in crisi rapidamente.
Galkimasela (OCC – 30%)	Goccia prodigiosa/ -	Compaiono nelle aree esterne dei Ruderi ancestrali.
Gremlin (OCC – 30%)	Goccia prodigiosa/ -	
Opites (ATT – 15%)	Vite prodigiosa/ Cuscinetto radiale	Compare soltanto nei tunnel dei Ruderi ancestrali.
Meiobenthos (ATT – 15%)	Pozione/ Coda di fenice	Reperibili nei tunnel a ovest e a nord-ovest. Questi nemici smettono di comparire dopo il completamento di tutti gli obiettivi della storia.
Necton (OCC – 15%)	Pozione/ Coda di fenice	
Yenicer (SEN – 15%)	Vite prodigiosa/ Cuscinetto radiale	Reperibile soltanto nei tunnel. Imposta Raid inesorabile seguito da Tripla calamità per riempire la barra catena, quindi ripristina il primo per infliggere rapidamente il colpo di grazia.
Uridimmu (ATT – 15%)	Panacea/Goccia prodigiosa	Compare principalmente nelle aree esterne dei Ruderi ancestrali, ma è reperibile anche nei tunnel a sud-ovest.

SOMMARIO:
OBIETTIVI STORIA

- Dopo avere sconfitto Paradossos alfa nella battaglia d'apertura, parla con Alyssa nella sezione nord-est del sito degli scavi, quindi raggiungi il dispositivo di controllo nella zona nord dei Ruderi ancestrali.
- Completa la prova di passaggio del labirinto temporale, aziona il dispositivo di controllo e sconfiggi il nemico. Parla con Alyssa nei Ruderi ancestrali.
- Raccogli gli Artefatti dell'eclissi e degli incontri, quindi apri il portale desiderato per proseguire con una delle due possibili diramazioni della storia.
- Consulta pagina 34 per la soluzione completa.

TUNNEL SUD-OVEST



01

Durante la prima visita, i tunnel a sud-ovest delle rovine di Bersah sono inaccessibili, ma tornando sul posto dopo avere ottenuto l'abilità Lancio del moguri dalla riserva di Sunleth, potrai aprire la sfera del tesoro nella sezione nord del condotto circolare nel sito degli scavi (01). Questa sfera contiene la Chiave della cella che può essere utilizzata per rimuovere la barriera nella stanza dove Serah e Noel erano tenuti prigionieri nelle fasi precedenti della storia.

L'accesso ai tunnel a sud-ovest è indispensabile per raggiungere il portale nei paraggi, che può essere attivato con l'Artefatto primitivo per sbloccare le rovine di Bersah (300 DD), e completare la missione secondaria Monogatari lirico. Una delle sfere del tesoro in zona contiene l'Arco farfalla: un'arma per Serah, eccezionale se raccolta in questa fase della storia. Quest'area è anche l'ideale per dare la caccia ai nemici più rari.

NOZIONI
DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA
E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

LA HISTORIA
CRUXUTILIZZO
E LEGENDANUOVA BODHUM
(3 DD)ROVINE DI
BERSAH (5 DD)MONTI YASCHAS
(10 DD)

OERBA (200 DD)

MONTI YASCHAS
(1X DD)TORRE DI
AGASTYA (300 DD)RISERVA DI
SUNLETH (300 DD)

ARENA (??? DD)

PIANURA DI
ARCHYTE (??? DD)SERENDIPITY
(??? DD)ROVINE DI
BERSAH (300 DD)MONTI YASCHAS
(110 DD)ACADEMYA
(400 DD)MONTI YASCHAS
(100 DD)RISERVA DI
SUNLETH (400 DD)TORRE DI
AGASTYA (200 DD)ACADEMYA
(4XX DD)CIME ABIETTE
(200 DD)CIME ABIETTE
(10 DD)

OERBA (300 DD)

OERBA (400 DD)

IL VUOTO OLTRE
(??? DD)MONDO
MORENTE
(700 DD)NUOVA BODHUM
(700 DD)ROVINE DI
BERSAH (100 DD)ACADEMYA
(500 DD)VALHALLA
(??? DD)

FRAMMENTO:
UNIONE MISTICA

Parla con il capitano nella sezione più a sud dei Ruderì ancestrali, vicino a Chocolina e a un portale, per attivare la missione secondaria Unione mistica. Dovrai raccogliere due oggetti reperibili in zona. Il primo è piuttosto vicino: dal portale, troverai una sfera del tesoro fuori fase a sinistra dell'entrata a ovest, contenente la prima capsula. La seconda capsula, invece, si trova nella sfera del tesoro nel primo vicolo cieco sul lato est del tunnel ovest, alla base dei grandi "gradini" (02). Consegnale entrambe al capitano per ottenere il frammento Unione mistica e 100 PC.



02

FRAMMENTO:
PARTICELLA DI GAST

Parla con Chester nell'area esterna dei Ruderì ancestrali, dove si trovano Chocolina e il portale, per attivare la missione secondaria Particella di Gast. Il Gast si trova nei tunnel al confine nord-ovest della mappa, vicino alla sfera del tesoro con il Ciondolo stellare (03). Gli attacchi fisici di questa creatura non sono poi così pericolosi, ma Ignira può ridurre a uno stato critico i membri più deboli della squadra. Affrontandola prima di Atlante, imposta Attacco delta per assorbire i danni con la sentinella e usa le Pozioni senza riserve. Se decidi di affrontarla dopo, invece, potrai vincere tranquillamente la battaglia con Raid inesorabile. Sconfiggila per ricevere la Particella di Gast e 600 PC.



03

FRAMMENTO:
ARTE SINFONICA

Requisiti: sconfiggere Atlante e completare le missioni secondarie Unione mistica e Particella di Gast.

Parla con Cordelia al sito degli scavi (di solito si trova a sud) per attivare la missione secondaria Arte sinfonica. Questa breve caccia al tesoro può essere completata in pochi minuti. Entra nel centro di controllo a nord-ovest, nei pressi di dove Serah e Noel erano stati imprigionati all'inizio della storia, e usa l'abilità Mog in azione per trovare uno scrigno del tesoro. Aprilo e consegna gli Appunti riservati a Cordelia per ottenere il frammento e 100 PC.



FRAMMENTO:
MONOGATARI LIRICO

Requisiti: ottenere l'abilità Lancio del moguri alla riserva di Sunleth (300 DD).

Sblocca l'accesso ai tunnel a sud-ovest (consulta la pagina precedente) e parla con il soldato di nome Morris appostato vicino al magazzino dove Serah e Noel erano stati imprigionati in precedenza. Usa l'abilità Mog in azione per trovare una sfera del tesoro fuori fase con il Comunicatore militare, nel tunnel a ovest. Consegnalo al soldato per ottenere il frammento Monogatari lirico e 200 PC.

FRAMMENTO: ANIMA MISERIAE

Requisiti: sconfiggere Atlante e completare le missioni secondarie Unione mistica, Arte sinfonica e Particella di Gast.

Parla con Jed nei ruderi dimenticati per attivare questa missione secondaria, ma ricordati che non può essere completata fino a quando non avrai sbloccato le rovine di Bersah (300 DD). Una volta fatto, vai sul posto ed esamina il fiore a est del chocobo e Lex (il datore della missione Anello di iridio) nei ruderi dimenticati per ottenere una corolla d'argento. Torna alle rovine di Bersah (5 DD) e consegnalo a Jed per ricevere il frammento Anima miseriae e 200 PC.

FRAMMENTO:
NUCLEO GRAVITONICO BETA

Questo frammento si trova nell'area "segreta" murata nella parte sud-est dei Ruderì ancestrali. Una volta sconfitto Atlante, cavalca un chocobo lungo la rampa a nord-ovest di questo spazio cinto e tieni premuto 0/0 per sorvolare la barriera (04). Usa l'abilità Mog in azione per identificare il frammento vicino alla parete nord e raccoglilo insieme al contenuto della sfera del tesoro in zona, prima di infilarti in una delle due aperture a sud.



04

MOSTRI DEGNI DI NOTA

- Ti conviene sconfiggere uno yenicer per procurarti il cristallo: questa sentinella Precoce, una volta raggiunto il livello 20, quello massimo, possiede dei PV invidiabili. Preimpostare l'optimum Tripla calamità prima di cimentarsi nell'impresa può rivelarsi molto utile: apri le danze con Raid inesorabile e imposta questa formazione di occultisti per mandare in crisi il nemico. Sia lo yenicer sia l'oplites lasciano cadere le Viti prodigiose: un catalizzatore di livello 1 utile per livellare la sentinella. Per raggiungere il livello massimo te ne serviranno 28: una quantità che è possibile accumulare durante la tua caccia al cristallo stesso.
- Il lupo albino, una creatura rara, è reperibile nelle aree esterne dei Ruderì ancestrali e, più frequentemente, nei tunnel a sud-ovest, dopo avere completato gli obiettivi principali delle rovine di Bersah (5 DD). Questo occultista possiede dei parametri migliori di quelli dei suoi rivali in questa fase della storia e, dopo averlo trovato e avere investito delle Schegge vitali per livellarlo, può dimostrarsi un potente alleato: i PV e i suoi parametri di potenza fisica e magica crescono rapidamente.

FINE DEI PARADOSSI:
UN ERRORE GIGANTESCO

Anche se è impossibile sconfiggere Atlante senza indebolirlo con il dispositivo di controllo durante la tua prima visita in zona, puoi tornare in un secondo momento per affrontare il gigante in uno scontro leale. Tuttavia, considerati i suoi parametri maggiorati, ti consigliamo di attendere fino a quando Serah e Noel non possiedono 3.000 e 3.800 PV rispettivamente e, idealmente, molti di più per una battaglia più sbrigativa. Ti consigliamo inoltre di inserire un tartabunker (di livello 30 circa) e un drone dragone nelle coalizioni; un mostro terapeuta ben addestrato è utile ma non indispensabile.

Quando sei pronto ad affrontare questa sfida, usa il Lucchetto delle ferite, reperibile nei monti Yaschas (10 DD) (consulta pagina a tergo) per disattivare il portale delle rovine di Bersah (5 DD) sulla Historia Crux. Dopo il breve scontro d'apertura, puoi saltare i filmati e raggiungere direttamente Atlante.

Come nel precedente scontro, Atlante ricorre a un numero limitato di attacchi devastanti. Per ridurre i danni puoi impostare rapidamente Grande muraglia e il tempo per farlo non manca di certo: Atlante sarà anche una

potente macchina da guerra, ma sfera i suoi pugni come un pugile dilettante. Imposta Ausilio tenace per curare la squadra quando necessario mentre il drone dragone stabilizza la barra catena; puoi anche usare Inno a Esculapio (tutti terapeuti) per accorciare le pause durante la tua offensiva. Le probabilità di infliggere delle abilità indebolenti e ostruttive al nemico sono piuttosto basse e utilizzare un sabotatore è quasi del tutto inutile. Inoltre, ricordati che quando "batte le mani", Atlante rimuove tutti gli effetti di potenziamento, rendendo il sinergista una semplice perdita di tempo.

Quando non ti difendi, usa Raid inesorabile per sfiancarlo: ha una resistenza catena molto elevata, ma l'aumento della barra catena farà la differenza con il procedere della battaglia. Sconfiggendolo sbloccherai la Fine dei paradossi: Un errore gigantesco, otterrai il frammento Trascrizione di "Un errore gigantesco" e 11.000 PC in totale come ricompensa. Inoltre, come bottino potresti trovare una Banda d'oro e un Generatore prodigioso, sebbene le probabilità di trovare la prima corrispondano soltanto al 5%.

PUNTI D'INTERESSE

- Durante la tua prima avventura, assisterai a due conversazioni in tempo reale che possono attivarsi in aree specifiche. La prima è nel vicolo cieco sul lato est del tunnel a ovest, di fianco alla sfera del tesoro con otto Gocce magiche. La seconda, invece, è al confine nord-ovest della mappa, all'interno del tunnel, nei pressi di una sfera del tesoro contenente un Ciondolo stellare.
- I tunnel a nord-ovest sono un buon punto per accumulare catalizzatori di livello 1, e gli oplites sono generalmente una scelta migliore degli yenicer. Galkimasela e gremlin sono molto comuni nell'area esterna dei Ruderì ancestrali e possiedono entrambi le Gocce prodigiose come oggetto comune.
- La passerella sospesa nella zona sud del sito degli scavi presenta una stranezza: un cerchio giallo rotante di fronte a un'apertura nella barriera. Si tratta di un punto in cui è possibile eseguire un salto speciale in groppa a un chocobo; il suo unico scopo è offrire una rapida, anche se inusuale, via di ritorno al piano inferiore.



NOZIONI DI BASE
SOLUZIONE
COMPLETAMENTO
TOUR GUIDATO
STRATEGIA E ANALISI
INVENTARIO
BESTIARIO
EXTRA
INDICE
LA HISTORIA CRUX
UTILIZZO E LEGENDA
NUOVA BODHUM (3 DD)
ROVINE DI BERSAH (5 DD)
MONTI YASCHAS (10 DD)
OERBA (200 DD)
MONTI YASCHAS (1X DD)
TORRE DI AGASTYA (300 DD)
RISERVA DI SUNLETH (300 DD)
ARENA (??? DD)
PIANURA DI ARCHYTE (??? DD)
SERENDIPITY (??? DD)
ROVINE DI BERSAH (300 DD)
MONTI YASCHAS (110 DD)
ACADEMYA (400 DD)
MONTI YASCHAS (100 DD)
RISERVA DI SUNLETH (400 DD)
TORRE DI AGASTYA (200 DD)
ACADEMYA (4XX DD)
CIME ABIETTE (200 DD)
CIME ABIETTE (10 DD)
OERBA (300 DD)
OERBA (400 DD)
IL VUOTO OLTRE (??? DD)
MONDO MORENTE (700 DD)
NUOVA BODHUM (700 DD)
ROVINE DI BERSAH (100 DD)
ACADEMYA (500 DD)
VALHALLA (??? DD)



OPTIMUM E RUOLI

ANALISI DI RUOLO

Ognuno dei sei ruoli garantisce in battaglia delle abilità uniche. Oltre a godere dei vantaggi vincolati alle sue abilità (anche conosciuti come bonus di ruolo), un personaggio può conferire dei bonus simili ma meno potenti agli altri alleati.

Le abilità Bonus plus selezionabili durante le espansioni del Cristallium potenziano ulteriormente questi vantaggi passivi. Inoltre, Serah e Noel possono equipaggiare degli accessori speciali per ottenere degli incrementi ulteriori, che agiscono però sul singolo e non sugli alleati.

Esaminando le seguenti tabelle, è importante notare come gli effetti cumulativi di un optimum con più di un alleato attivo nello stesso ruolo siano generalmente additivi e non moltiplicativi (con l'unica eccezione rappresentata dal bonus della sentinella). Per esempio: in un optimum con due attaccanti, entrambi con Bonus plus I e nessun accessorio, il bonus totale di ogni attaccante corrisponde a 110% (bonus personale) + 5% (bonus dell'altro attaccante) = 115%, che equivale a un moltiplicatore di danno pari a 2,15. D'altro canto, i valori di riduzione del danno della sentinella sono moltiplicativi, quindi con due sentinelle senza Bonus plus e accessori equipaggiati, la riduzione del danno di ogni alleato corrisponde al 44% (0,60 x 0,93 = 0,56).

ATTACCANTE

Il compito principale di un attaccante è usare degli attacchi non elementali per infliggere danni massicci. Gli attaccanti sono anche indicati per preservare la barra catena, concedendoti del tempo mentre fai il possibile per mandare in crisi il nemico.

I Bonus plus dell'attaccante aumentano il danno inflitto da tutti gli attacchi e magie.

OCCULTISTA

Gli occultisti eccellono nell'incremento del bonus catena, aumentando così il danno inflitto da ogni colpo successivo e mandando in crisi il nemico più velocemente. Per riuscirci, gli occultisti hanno accesso a una serie di magie elementali e attacchi fisici, ma è anche vero che non sono un granché quando si tratta di preservare la barra catena. Gli occultisti possono anche infliggere danni consistenti sfruttando le debolezze elementali nemiche. Questa pratica può risultare particolarmente efficace in combinazione con la magia Stress del sabotatore.

I Bonus plus dell'occultista possono aumentare l'efficacia sul bonus catena sia degli attacchi sia delle magie.

SENTINELLA

La sentinella agisce come un "bulldozer", attirando su di sé l'attenzione nemica e assorbendo gli attacchi in grado di abbattere gli alleati negli altri ruoli. Le abilità -bloccaggio le consentono di aumentare la sua resistenza al danno, peraltro già elevata. È importante ricordarsi che cambiandola di ruolo, gli effetti di Provocazione scompaiono, consentendo al nemico di attaccare immediatamente gli altri alleati.

I Bonus plus della sentinella aumentano ulteriormente la resistenza ai danni fisici, magici e lesivi.

TERAPEUTA

Il terapeuta si concentra sulle cure, come ripristinare i PV degli alleati, rianimare i compagni e rimuovere le abilità indebolenti e ostruttive. Con la consapevolezza che a fine battaglia la squadra viene rimessa a nuovo, spesso e volentieri ti ritroverai a soppesare le tue probabilità di sopravvivenza. Se credi di poter eliminare il nemico proseguendo l'attacco, puoi tranquillamente accantonare l'intervento del terapeuta. In caso contrario, dovrai fare affidamento su questo ruolo per rimettere in sesto la squadra.

I Bonus plus del terapeuta aumentano l'efficacia delle magie curative, così come l'abilità Rigeneratore della sentinella.

BONUS PLUS TERAPEUTA

BONUS DI RUOLO	BONUS DI CURA (SÉ)	BONUS DI CURA (ALLEATI)	BONUS DI CURA CON SMERALDO CURATIVO (SÉ)
Predefinito	+10%	+5%	+15%
Bonus plus I	+20%	+5%	+25%
Bonus plus II	+30%	+8%	+35%

SINERGISTA

Il sinergista fortifica i personaggi con magie per migliorare l'efficacia della squadra. Queste magie possono conferire dei potenziamenti all'attacco, alla difesa, e alla resistenza alle inibizioni e alle abilità indebolenti e ostruttive. Alcune abilità speciali possono proteggere la squadra dai potenti attacchi elementali o infondere dei poteri elementali alle mosse non elementali (come i colpi fisici sferrati dall'attaccante), permettendo agli alleati di sfruttare le debolezze nemiche in modo devastante.

I sinergisti sono impiegati più efficacemente a inizio battaglia, consentendo alla squadra di sfruttare al massimo questi potenziamenti. Tuttavia, le abilità di potenziamento hanno una durata limitata, quindi, durante le battaglie prolungate, ti conviene schierarli a intermittenza per ripristinarle nel momento più opportuno.

I Bonus plus del sinergista aumentano la durata degli effetti di potenziamento.

BONUS PLUS SINERGISTA

BONUS DI RUOLO	DURATA DEL BONUS (SÉ)	DURATA DEL BONUS (ALLEATI)	DURATA DEL BONUS CON AMETISTA SINERGICA (SÉ)
Predefinito	+0%	+5%	+20%
Bonus plus I	+15%	+5%	+35%
Bonus plus II	+30%	+8%	+50%

SABOTATORE

Il compito del sabotatore è indebolire gli avversari infliggendo delle abilità indebolenti e ostruttive. Oltre a questo, può rimuovere gli effetti di potenziamento usando l'abilità Dissipatio o infliggendo quella opposta. Per esempio, lanciando Deaegis annullerai l'effetto di Aegis attivo sul nemico. È importante ottenere tutte le informazioni Scanner dell'avversario per determinare quale abilità indebolente e ostruttiva può risultare inefficace, aumentando così l'efficienza dei sabotatori controllati dall'IA.

I sabotatori sono anche piuttosto bravi a stabilizzare la barra catena, un po' come gli attaccanti. A differenza di questi, tuttavia, le loro magie non sono particolarmente potenti, ma possiedono la peculiare abilità di infliggere dei danni lesivi al nemico, rendendoli particolarmente indicati per le battaglie più impegnative, dove è necessario sfiancare pazientemente i nemici più resistenti (specialmente se sono in grado di curarsi).

Una caratteristica speciale delle abilità indebolenti e ostruttive è che ogni volta che entrano in azione riempiono la barra catena come se fossero dei colpi, incrementando ulteriormente il relativo bonus e durata. Questo effetto non è sempre così evidente, ma è estremamente utile nella maggior parte delle situazioni.

I Bonus plus del sabotatore aumentano la possibilità di infliggere le abilità indebolenti e ostruttive.

BONUS PLUS SABOTATORE

BONUS DI RUOLO	BONUS DI EFFICACIA (SÉ)	BONUS DI EFFICACIA (ALLEATI)	BONUS DI EFFICACIA CON OPALE BOICOTTANTE (SÉ)
Predefinito	+0%	+5%	+20%
Bonus plus I	+15%	+5%	+35%
Bonus plus II	+30%	+8%	+50%

NOZIONI DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

SCONTI AVANZATI

OPTIMUM E RUOLI

CRISTALLIUM

SVILUPPO PERSONAGGIO

MOSTRI COALIZZATI

ABILITÀ

LABIRINTI TEMPORALI

ABILITÀ

In linea di massima, esistono tre tipi di abilità:

- **Le abilità attive** possono essere sbloccate nel Cristallium e aggiunte manualmente alla sequenza di comandi.
- **Le abilità (automatiche)** possono essere sbloccate nel Cristallium ma vengono utilizzate automaticamente dall'IA quando lo ritiene opportuno e vantaggioso a seconda della situazione: anche quando selezioni le azioni

manualmente dal menu Abilità. Per esempio, se un nemico è in crisi, la prima istruzione di attacco della coda di comando di un attaccante (adeguatamente addestrato) verrà sostituita immediatamente con Lancio.

- **Le autoabilità** sono dei tratti permanenti che possono essere conferiti dall'equipaggiamento o, nel caso dei mostri, sono innate e in molti casi infusibili (consulta pagina 224).

ABILITÀ ATTACCANTE

ABILITÀ ATTIVE

NOME	COSTO ATB	RETAGGIO	MODIFICATORE DANNO	BONUS CATENA	REAZIONE	AZIONE	NOTE
Attacco	1	-	1,1	0,5	25	25	La mossa fisica di assalto predefinita dell'attaccante. Il danno inflitto è determinato dal parametro POT fisica.
Colpo radiale	2	-	1,8	0,5	25	25	Infligge danni fisici su tutti gli avversari a portata. Ideale contro i bersagli al centro o nei pressi di gruppi di nemici numerosi.
Rovina	1	✓	1,1	0,5	15	15	Infligge danni magici non elementali su un singolo bersaglio.
Rovinaga	3	✓	2,2	0,5	15	15	Come Rovina, ma agisce con un effetto a zona.
Parassitismo	1	-	1,1	0,5	25	25	Attacco fisico che assorbe PV dal bersaglio in proporzione al danno inflitto.
Spazzata	3	-	2,3	0,5	25	40	Infligge danni fisici respingendo il bersaglio e i nemici intorno.
Meteogiavellotto	MAX	-	0,8 x 4 (in crisi: 2,2 x 4)	0	40	90	Esclusiva di Noel. Un attacco potente con danni amplificati nei periodi di crisi. Questa abilità azzerà i progressi della catena, quindi è meglio utilizzarla come mossa conclusiva o un istante prima che la crisi si concluda. Più alto è il livello ATB e maggiore sarà il danno inflitto.

ABILITÀ (AUTOMATICHE)

NOME	RETAGGIO	NOTE
Accanimento	✓	Potenzia l'attacco normale dell'attaccante quando un nemico sta per riprendersi da una crisi.
Agguato	✓	Potenzia gli attacchi normali quasi del doppio quando un avversario non in crisi non prende di mira l'alleato in possesso di questa abilità. In abbinamento con una sentinella, le possibilità di ottenere un bonus Agguato aumentano.
Alto voltaggio	✓	Potenzia gli attacchi fisici e magici del 20% quando i PV sono più del 70%. Puoi amplificarne gli effetti con l'equipaggiamento che conferisce l'abilità sintetizzata Vitalità.
Assorbiforze	✓	Ricarica 0,2 segmenti della barra ATB per ogni attacco contro un bersaglio colpito da abilità indebolenti e ostruttive.
Assorbivita	✓	Riempie di un segmento la barra ATB quando si sconfigge un nemico.
Avviacatena	✓	Se la barra catena del nemico è vuota quando l'attaccante colpisce, Avviacatena potenzia il colpo, aumentando i danni inflitti quasi del doppio.
Conquista aegis	-	Attiva Aegis e aumenta la POT fisica quasi del triplo contro il nemico in stato Aegis. Rimuove Aegis dal nemico.
Conquista arguta	-	Attiva Arguzia e aumenta la POT fisica quasi del triplo contro il nemico in stato Arguzia. Rimuove Arguzia dal nemico.
Conquista audace	-	Attiva Audacia e aumenta la POT fisica quasi del triplo contro il nemico in stato Audacia. Rimuove Audacia dal nemico.
Conquista fedele	-	Attiva Fede e aumenta la POT fisica quasi del triplo contro il nemico in stato Fede. Rimuove Fede dal nemico.
Conquista sphaera	-	Attiva Sphaera e aumenta la POT fisica quasi del triplo contro il nemico in stato Sphaera. Rimuove Sphaera dal nemico.
Conquista sprint	-	Attiva Sprint e aumenta la POT fisica quasi del triplo contro il nemico in stato Sprint. Rimuove Sprint dal nemico.
Crisi lesiva	-	Riduce i PV massimi del bersaglio infliggendo lesioni durante le crisi.
Crisi parassita	-	Assorbe PV dai bersagli colpiti in stato di crisi.
Crisi proficua	-	Aumenta l'incremento del bonus catena provocato da un attacco contro un nemico in crisi dell'1%.

NOME	RETAGGIO	NOTE
Empito bio	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Bio.
Empito brumoso	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Bruma.
Empito deaegico	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Deaegis.
Empito desphaerico	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Desphaera.
Empito lento	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Lentezza.
Empito maledetto	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Maledizione.
Empito straziante	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Strazio.
Empito stressante	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa contro i nemici colpiti da Stress.
Lancio	-	Usata automaticamente selezionando il comando Attacca contro un nemico in crisi. Concatenando le mosse ai danni di un avversario in volo, è possibile mantenerlo in aria per colpirlo ulteriormente.
Subisso	-	Potenzia l'attacco normale dell'attaccante quando un nemico lanciato sta per riprendersi da una crisi.
Tocco decisivo	✓	Può sconfiggere in un colpo un nemico con i PV inferiori a un certo valore.
Trivella fisica	-	Aumenta la POT fisica del 30% circa se il nemico smorza o dimezza gli attacchi fisici.
Trivella magica	-	Aumenta la POT magica del 30% circa se il nemico smorza o dimezza gli attacchi fisici.
Urto diffuso	-	Un classico per incrementare la catena, questa abilità serve per consentire all'occultista di riempire la relativa barra e all'attaccante di rallentare lo svuotamento.
Zanna brutale	✓	Aumenta la POT fisica in proporzione alla lesione inflitta al bersaglio.

NOTE

- Ti conviene dare la priorità al retaggio di Alto voltaggio, Agguato e Accanimento (possibilmente in quest'ordine) per i mostri attaccanti più utilizzati in battaglia. Queste abilità automatiche sono molto utili e facili da attivare nei combattimenti normali.
- Le abilità Trivella fisica e Trivella magica sono preziose contro i nemici dotati di una resistenza al danno elevata. Nella maggior parte dei casi, trasformano il tuo mostro attaccante nella tua arma offensiva più potente. Trivella magica è un'abilità particolarmente rara, in quanto molti attaccanti sono naturalmente predisposti a un parametro di POT fisica elevato.

- Le abilità Empito sono particolarmente indicate in combinazione con un sabotatore in grado di infliggere le abilità indebolenti e ostruttive corrispondenti. Le abilità Conquista, invece, sono consigliate contro i nemici più potenti che tendono a usare le abilità di potenziamento su se stessi, boss inclusi. Tutte queste abilità non sono cumulative: quando una è attiva, quella con la priorità maggiore prevale. In ordine di importanza: Conquista audacia > Conquista fede > Conquista sprint > Conquista aegis > Conquista sphaera > Conquista arguzia > Empito lento > Empito deaegico > Empito desphaerico > Empito stressante > Empito maledetto > Empito brumoso > Empito straziante > Empito bio > Zanna brutale > Trivella fisica.

ABILITÀ OCCULTISTA

ABILITÀ ATTIVE

NOME	COSTO ATB	RETAGGIO	MODIFICATORE DANNO	BONUS CATENA	REAZIONE	AZIONE	NOTE
Ignis	1	✓	1,0	10	15	15	Causa danni magici di Fuoco al bersaglio.
Crio	1	✓	1,0	10	15	15	Causa danni magici di Gelo al bersaglio.
Fulgor	1	✓	1,0	10	15	15	Causa danni magici di Tuono al bersaglio.
Aero	1	✓	1,0	10	15	15	Causa danni magici di Aria. Può immobilizzare temporaneamente il bersaglio.
Ignira	2	✓	1,5	18	15	15	Causa danni magici di Fuoco al bersaglio e ai nemici intorno. Più efficace se il bersaglio è in crisi.
Criora	2	✓	1,5	18	15	15	Causa danni magici di Gelo al bersaglio e ai nemici intorno. Più efficace se il bersaglio è in crisi.
Fulgora	2	✓	1,5	18	15	15	Causa danni magici di Tuono al bersaglio e ai nemici intorno. Più efficace se il bersaglio è in crisi.
Aerora	2	✓	1,5	18	15	15	Causa danni magici di Aria al bersaglio e ai nemici intorno lanciandoli in aria e attirandoli a sé.
Igniga	3	✓	2,2	26	15	15	Causa danni magici di Fuoco ai nemici entro un ampio raggio.
Crioga	3	✓	2,2	26	15	15	Causa danni magici di Gelo ai nemici entro un ampio raggio.
Fulgoga	3	✓	2,2	26	15	15	Causa danni magici di Tuono ai nemici entro un ampio raggio.
Aeroga	3	✓	2,2	26	15	15	Causa danni magici di Aria ai nemici entro un ampio raggio facendoli vorticare e attirandoli a sé.
Shock di fuoco	1	-	1,05	10	25	25	Causa danni fisici di Fuoco al bersaglio.
Shock di gelo	1	-	1,05	10	25	25	Causa danni fisici di Gelo al bersaglio.
Shock di tuono	1	-	1,05	10	25	25	Causa danni fisici di Tuono al bersaglio.
Procella	1	-	1,05	10	25	25	Causa danni fisici di Aria al bersaglio.
Ondata di caldo	2	-	1,5	10	25	25	Causa danni fisici di Fuoco al bersaglio e ai nemici intorno.
Ondata di freddo	2	-	1,5	10	25	25	Causa danni fisici di Gelo al bersaglio e ai nemici intorno.
Ondata elettrica	2	-	1,5	10	25	25	Causa danni fisici di Tuono al bersaglio e ai nemici intorno.
Ondata ventosa	2	-	1,5	10	25	25	Causa danni fisici di Aria al bersaglio e ai nemici intorno.
Freccia Artemide	MAX	-	0,4 x 7	0 x 7 (in crisi: 10 x 7)	40	90	Esclusiva di Serah. Questa abilità concentra diversi attacchi in un assalto, incrementando il bonus catena dopo che il bersaglio entra in crisi. Più alto è il livello ATB e maggiore sarà il danno causato.

ABILITÀ (AUTOMATICHE)

NOME	RETAGGIO	NOTE	NOME	RETAGGIO	NOTE
Sopravvento	✓	Ricarica 0,1 segmenti della barra ATB per ogni attacco contro un bersaglio in crisi.	Inferi di tuono	-	Potenzia gli attacchi di Tuono del 25% contro il nemico vulnerabile a Tuono.
Inferi di fuoco	-	Potenzia gli attacchi di Fuoco del 25% contro il nemico vulnerabile a Fuoco.	Sommossa	✓	Aumenta il bonus catena dell'1% per ogni alleato che attacca lo stesso bersaglio. Usa gli optimum con più di un occultista per sfruttarlo al massimo: in particolare Tripla calamità (tutti occultisti).
Inferi di gelo	-	Potenzia gli attacchi di Gelo del 25% contro il nemico vulnerabile a Gelo.	Alta tensione	-	Aumenta il bonus catena dell'1% quando i propri PV sono sopra il 70%. Simile all'abilità automatica dell'attaccante Alto voltaggio, ma ancora più utile per gli occultisti.
Inferi di aria	-	Potenzia gli attacchi di Aria del 25% contro il nemico vulnerabile a Aria.			

NOTE

- Tutti gli attacchi fisici (Colpo radiale e le abilità Shock) hanno dei valori Azione e Reazione più elevati rispetto alle controparti magiche (le magie elementali del primo livello).
- Per infliggere danni e incrementare il bonus catena per indurre in crisi i singoli nemici, le magie del primo livello (Ignis, Crio, Fulgor e Aero)

sono le più efficaci. I danni inflitti delle magie del secondo livello (Ignira, Criora, Fulgora e Aerora) aumentano durante la crisi. Le magie del terzo livello (Igniga, Crioga, Fulgoga e Aeroga), invece, godono di un effetto a zona e dell'abilità di lanciare in aria i nemici più piccoli, inibendoli.

NOZIONI DI BASE

SOLUZIONE

COMPLETAMENTO

TOUR GUIDATO

STRATEGIA E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

INDICE

SCONTRI AVANZATI

OPTIMUM E RUOLI

CRISTALLIUM

SVILUPPO PERSONAGGIO

MOSTRI COALIZZATI

ABILITÀ

LABIRINTI TEMPORALI

INTRODUZIONE

STRUTTURA DELLA TABELLA NEMICO

Tutti i dati sui nemici presenti in questo capitolo utilizzano un formato standard, per rendere più rapida e semplice la consultazione. Le informazioni contenute includono i dati offerti dai file Informazioni sul nemico durante il gioco, con l'aggiunta di numerosi dettagli e approfondimenti specifici. Il significato di ogni singola cella è descritto in dettaglio in questa pagina.

CHOCOBO



Habitat Pianura di Archylte (??? DD)

PV	POT fisica	POT magica	PC	Guil
10.000	75	75	90	100
		Azione	Lancio	Scan
66	200%	15	Smorza	30
-	-	-	x2	-
	Piuma di chocobo			30%
	Afrochocobino			1%

Dati

A volte fugge dalla battaglia. È veloce e attacca ripetutamente. Sferra potenti attacchi di Aria.

ATT

1 Habitat: l'area della mappa dove incontri la creatura per la prima volta e, quando applicabile, gli altri habitat conosciuti.

2 Affinità danno: il modo in cui il nemico reagisce ai diversi tipi di danno che puoi infliggere. Qui puoi vedere il significato di ogni icona:

Tipi di danno



Vulnerabilità ai danni: ci sono sei possibili reazioni a ogni tipo di attacco, ognuna delle quali corrispondente a un calcolo applicato al danno base. Sono descritte di seguito:

REAZIONE	SIGNIFICATO
x2	Il nemico ha una debolezza, il danno è raddoppiato.
-	Danno normale.
½	Il danno è dimezzato.
1/10	Il nemico è resistente, il danno è pari a un decimo del normale.
IMM	Il nemico è immune al tipo di danno.
ASS	Il danno viene assorbito: i tuoi attacchi finiranno per curare il bersaglio (fino al 30% della quantità di danno).

Resistenza alle Abilità indebolenti e ostruttive: mostra, in percentuale, quanto l'avversario è resistente alle abilità indebolenti: 0% indica la massima debolezza, mentre IMM rappresenta un'immunità del 100%. Le icone utilizzate hanno il seguente significato:

Abilità indebolenti e ostruttive



4 PV: la quantità di danno che la creatura può sostenere, espressa in punti vita, prima di essere sconfitta.

POT fisica: l'attributo POT fisica del nemico. Più alto è il valore, maggiori sono i danni inflitti dai suoi attacchi fisici.

POT magica: l'attributo POT magica del nemico. Più alto è il valore, maggiori sono i danni che può infliggere utilizzando attacchi magici.

PC: la quantità di punti cristallo che ognuno dei tuoi personaggi riceverà sconfiggendo il bersaglio.

Guil: la quantità di guil che la tua squadra riceverà sconfiggendo il bersaglio.


CLASSIFICAZIONE DEL NEMICO

Per ottenere la massima chiarezza, tutti i nemici presenti nel nostro Bestiario sono ordinati esattamente come nel Bestiario del gioco. Se stai cercando dei mostri particolari nell'ambito della missione secondaria Master in mostrologia, puoi usare questi dati per rintracciare le creature che ti mancano. La classificazione utilizzata funziona come segue:

TIPO	SOTTOTIPO	PAGINA
Mostri extratemporali	Insetti	276
	Creature del vuoto	276
	Belve cristalline	276
Mostri selvatici	Fiere	277
	Anfibiodi	277
	Spettri	278
	Umanoidi	279
	Inseguitori	279
	Belve corazzate	280
	Artropodi	280
	Draghi alati	281
	Guardiani	281
	Testuggini	281
	Budini	281
	Behemoth	283
	Goblin	283
	Sahagin	284
	Ochu	284
	Kyactus	284
	Tomberry	285
Felinidi	285	
Chocobo	285	
Draghi alati	286	

TIPO	SOTTOTIPO	PAGINA
Armi da guerra	Corazzati medi	286
	Corazzati superiori	286
	Belve militari gepard	287
	Belve militari zwerg	287
	Belve militari vespidi	287
	Belve militari egel	287
	Belve militari schildpatt	287
	Belve militari gelatinose	287
	Behemoth	288
	Distruttori	288
Armi antiche	Giganti	288
	Androidi	288
	Soldati meccanici	288
	Centauri	289
	Piros	289
Cie'th	Blindati	289
	Cie'th vaganti	290
	Cie'th volanti	291
	Cie'th speciali	291
Speciali	Generali della morte	291
	Custodi	292
	Fal'Cie	292
	Esper	293
	Caos alato	293

5 Resistenza catena (RP): più elevato è questo valore, più tempo ci vorrà per portare al massimo la barra catena del nemico.

Soglia critica (): la percentuale di bonus catena necessaria per innescare una crisi.


Azione: più elevato è questo valore, più è difficile interrompere le azioni nemiche.

Lancio: ti fa sapere se un mostro può essere lanciato ("debole a") e se deve essere messo in crisi perché questo sia possibile ("smorza").

Scan: più basso è questo valore, più volte dovrai sconfiggere il nemico per rivelarne tutti i dettagli nel Bestiario del gioco (cosa che richiede un totale Scan pari a 1.000). Per mostri rari o potenti con un valore inferiore a 1.000, puoi decidere di utilizzare uno Scanner per non doverli battere più di una volta.

6 Oggetti ottenibili (🏆): gli oggetti ottenibili dal nemico, con la possibilità base di ottenerli dopo la battaglia.

Oggetti rari ottenibili (🏆): gli oggetti rari ottenibili del nemico, con la possibilità base di ottenerli.

7 **Possibilità di ingaggiare** (): mostra la probabilità base che un mostro si tramuti in un cristallo e venga coalizzato quando lo sconfiggi, oltre a indicare il suo ruolo.

8 Dati: evidenza forze e debolezze della creatura.



