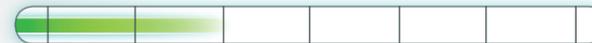




SOLUZIONE

Questo immenso capitolo è il cuore della guida e fornisce una serie di consigli, suggerimenti e analisi approfondite. Per tutti coloro che desiderano completare la prima avventura con il minimo di assistenza, basta utilizzarlo con parsimonia per scoprire come superare una dura battaglia, far evolvere un personaggio o ottenere valide informazioni sulle funzionalità di gioco man mano che vengono introdotte. Allo stesso modo, è perfetto per tutti coloro che vogliono pianificare il percorso ottimale per affrontare questa fantastica avventura.

SPOILER DI FUNZIONALITÀ: **BASSO**



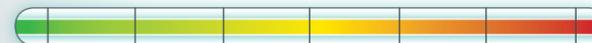
SPOILER DI TRAMA: **BASSO**



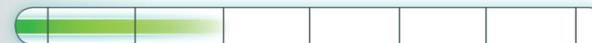
STRATEGIA E ANALISI

Sviluppato principalmente come supporto alle avventure successive (pur essendo senza dubbio una tentazione per tutti coloro che cercano la perfezione fin dalla prima), il capitolo Strategia e analisi svela i meccanismi nascosti alla base di Final Fantasy XIII. Dai consigli pratici (come le tattiche di battaglia avanzate e la crescita del personaggio) alle curiosità più interessanti, questo capitolo combina i suggerimenti degli esperti con una vasta gamma di dettagli sul funzionamento del sistema di gioco. Attenzione: questa sezione rivela molto più di quanto potresti voler scoprire durante la tua prima avventura, assicurati di consultarla solo quando verrai invitato a farlo dai riferimenti diretti di pagina nella Soluzione.

SPOILER DI FUNZIONALITÀ: **ALTO**



SPOILER DI TRAMA: **BASSO**



INVENTARIO

Questo capitolo offre nientemeno che una guida dettagliata a tutti gli oggetti collezionabili di Final Fantasy XIII. Contiene inoltre una lista completa dei beni in commercio disponibili all'acquisto e, forse di maggiore importanza, analizza e chiarisce il fondamentale sistema di potenziamento di armi e accessori.

SPOILER DI FUNZIONALITÀ: **MEDIO**



SPOILER DI TRAMA: **BASSO**



BESTIARIO

Dagli avversari più comuni ai boss più temibili, dai nemici più insoliti ai mostri più rari, il capitolo Bestiario offre un elenco incredibilmente dettagliato di tutti i nemici di Final Fantasy XIII. Vuoi scoprire in anticipo i punti deboli di un avversario o le probabilità di ottenere un determinato materiale da una certa creatura? Queste informazioni, e *molto* altro, sono reperibili in questa autorevole sezione di riferimento.

SPOILER DI FUNZIONALITÀ: **MEDIO**



SPOILER DI TRAMA: **MEDIO**



EXTRA

Infine, il capitolo Extra offre un sommario di tutte le caratteristiche non discusse altrove, come il riassunto delle missioni secondarie, l'elenco degli obiettivi e dei trofei, e tanti altri segreti. Per questo motivo, ti consigliamo vivamente di evitare questa sezione della guida fino a quando non avrai completato la prima avventura.

SPOILER DI FUNZIONALITÀ: **ALTO**



SPOILER DI TRAMA: **ALTO**



SCHEDA VERTICALE

La scheda verticale sul margine destro di ogni doppia pagina è uno strumento di orientamento progettato per semplificare la tua navigazione. La sezione superiore elenca i singoli capitoli, mentre quella inferiore indica la parte del capitolo che stai leggendo in quel momento.

INDICE

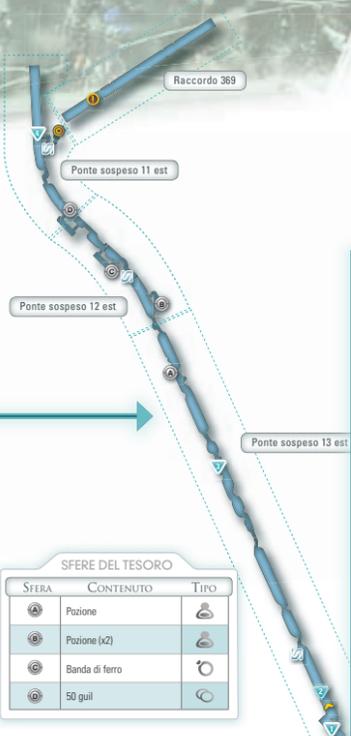
Se stai cercando delle informazioni specifiche, il nostro indice alfabetico è ciò che fa per te. Cerca la parola chiave sulla quale hai dei dubbi e consulta il riferimento di pagina indicato.

FINAL FANTASY XIII

- AVVIO RAPIDO
- SOLUZIONE
- STRATEGIA E ANALISI
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA
- FONDAMENTALI
- TUTORIAL FF XIII
- STRUTTURA GUIDA



CAPITOLO 01
MARGINE ESTREMO



NEMICI		
NOME	NOTE	PAGINA
Assaltore Manasvin	Più aggressivo nel secondo stadio.	233
Vigilante PSICOM	Bastano tre colpi o meno per ucciderlo.	228
Agente PSICOM	Considerata l'area è un nemico piuttosto forte.	228
Gepard furente	PV elevati, ma facile da eliminare.	232
Ricognitore PSICOM	Considerata l'area è un nemico piuttosto forte.	229
Ufficiale PSICOM	Compare come boss secondario; infliggilo stato Crisi per ucciderlo velocemente.	229

SFERE DEL TESORO		
SFERA	CONTENUTO	TIPO
(A)	Pozione	(P)
(B)	Pozione (x2)	(P)
(C)	Banda di ferro	(A)
(D)	50 guil	(G)



1 L'Assaltore Manasvin ha un aspetto imponente, ma non preoccuparti: questa battaglia d'apertura serve soltanto per familiarizzarti con i comandi fondamentali di Final Fantasy XIII. Trova il tempo di completare il tutorial ATB, quindi usa il comando Assalto per eliminare l'assaltore. Dopo una breve interruzione, il nemico riprenderà lo scontro con la salute al massimo e con nuovi e micidiali attacchi a sua disposizione. Usa rapidamente il comando Assalto (Fig. 1) per consumare la sua barra PV prima che la creatura abbia la meglio su Lightning.

Prima di procedere, ti consigliamo di familiarizzare per qualche minuto con la struttura di questo capitolo. L'impaginazione d'esempio presentata qui mostra tutte le caratteristiche del capitolo Soluzione.

1 **Mappe:** ogni doppia pagina inizia con una mappa per completare i consigli e i suggerimenti inclusi nella relativa sezione. Sviluppate per facilitare l'orientamento, queste mappe mostrano tutti i tesori collezionabili (come indicato dalle lettere) e gli altri punti di interesse.

2 **Sfere del tesoro:** a ogni mappa corrisponde una tabella dettagliata delle sfere del tesoro contrassegnate da un'icona differente a seconda del tipo. Se stai cercando un tesoro, non devi far altro che controllare la lettera corrispondente sulla mappa.

ICONA	ATTRIBUTO
(P)	Oggetto
(A)	Arma
(G)	Accessorio
(M)	Materiale
(G)	Guil

3 **Nemici:** con ogni mappa troverai anche una tabella dei nemici disseminati per la regione. Leggi le note corrispondenti per una rapida panoramica delle forze e delle debolezze avversarie. In alternativa, segui i riferimenti di pagina per accedere alla scheda dettagliata del capitolo Bestiario.

4 **Soluzione:** la soluzione è stata sviluppata per guidare i lettori lungo un comodo e piacevole sentiero attraverso la trama principale, fornendo tutte le informazioni necessarie per sconfiggere i nemici incontrati in zona. Naturalmente, abbiamo fatto di tutto per evitare inutili spoiler di trama. Per una maggiore chiarezza, il testo è stato suddiviso in paragrafi contrassegnati da un numero di riferimento. Questi numeri sono gli stessi che compaiono sulle mappe corrispondenti sottoforma di indicatori di destinazione. Consultali per scoprire che sorta di sfide ti aspettano più avanti.

2 Raggiungi il terminale e seleziona Salva per creare un nuovo file e salvare i tuoi progressi. Prosegui lungo il ponte sospeso, seguendo l'indicatore di direzione della mappa di navigazione fino a raggiungere due soldati, quindi avvicinati per iniziare lo scontro. Se uno dei due dovesse notarti per primo, ciò accadrà automaticamente. I due Vigilanti PSICOM sono estremamente deboli e cedono il passo dopo pochi attacchi. Poco oltre giace un ostacolo apparentemente insormontabile (Fig. 2). Tuttavia, l'indicatore vorticante blu nei paraggi indica che Lightning e Sazh possono superarlo con facilità. Corrigili incontro per iniziare la scalata e raggiungere il lato opposto.



3 Affronta il gruppo successivo di soldati (che questa volta include i più coriacei Agenti PSICOM), quindi prosegui lungo la piattaforma fino a vedere un congegno metallico galleggiante. Si tratta di una sfera del tesoro (Fig. 3): avvicinati e premi (A) per impossessarti del contenuto. Tutte le sfere del tesoro sono indicate sulle mappe dell'area della soluzione. A parte ove necessario un appunto (per segnalare la presenza di guardie nemiche, di un'imboscata o di ricompense degne di nota), daremo per scontato che ci penserai tu stesso a recuperarle.



4 Apri un varco fino al termine del Ponte sospeso 11 est dove, dopo un filmato, incontrerai tre Gepard furenti e un Vigilante PSICOM. Questa è probabilmente la prima battaglia veramente impegnativa: se tutti i nemici si concentrano su Lightning c'è il rischio di perdere. Se la barra PV della ragazza scivola nell'area gialla (e a maggior ragione in quella rossa), seleziona rapidamente il menu Oggetti e usa una Pozione. Ricordati che se il leader della squadra (ovvero il personaggio sotto il tuo controllo) dovesse perdere i sensi, verrai spedito automaticamente alla schermata Game Over. Un uso giudizioso degli oggetti di recupero ti farà perdere meno tempo che non riprendere dal punto di controllo precedente.

Terminata la battaglia, salta sulla vicina piattaforma e aziona il quadro di comando per proseguire. Una volta raggiunto l'Ufficiale PSICOM e i suoi due compagni, ti consigliamo vivamente di studiare con attenzione l'eccellente tutorial sui sistemi barra catena e Crisi. Le istruzioni su schermo ti comunicheranno tutto ciò che c'è da sapere in questa fase di gioco, su questi importanti aspetti del combattimento di Final Fantasy XIII. Per ora, ti basti sapere che incrementare le catene mantenendo un ritmo di attacchi regolare e infliggendo temporaneamente lo stato Crisi (Fig. 4) è la chiave per sconfiggere la maggior parte dei nemici. Ritorniamo sull'argomento per esaminarlo in maggior dettaglio quando in gioco verranno sbloccate tutte le funzionalità relative.



La terza sfera del tesoro incontrata contiene una Banda di ferro: il primo accessorio del gioco. Gli accessori sono dei pezzi di equipaggiamento speciali che conferiscono dei bonus particolari, di resistenza o di incremento delle capacità di attacco a chi li indossa. In questo caso, la Banda di ferro aumenta di cinquanta i PV totali: un potenziamento che ti conviene assegnare direttamente al leader della squadra, Lightning. Accedi al menu Equipaggiamento per sistemare l'accessorio nell'omonimo alloggiamento a disposizione.

UTILIZZO DEL COLPO RADIALE
Il Colpo radiale è un attacco fisico che coinvolge tutti i nemici posizionati entro un certo raggio, consumando due segmenti della barra ATB di Lightning. La precedente battaglia contro i due Gepard furenti e il Vigilante PSICOM dimostra come utilizzarlo efficacemente. Quando all'inizio del combattimento gli avversari adottano una formazione serrata, Lightning può colpirli tutti e tre contemporaneamente infliggendo più danni che non con due attacchi singoli su un solo bersaglio. Tuttavia, il Colpo radiale su un solo nemico è uno spreco: è leggermente più forte di un comando Attacco, ma è meno potente di due. Generalmente, l'IA del comando Assalto basta e avanza per discernere quando vale la pena utilizzarlo.



5 **Analisi, strategie e punti di interesse:** inoltre, troverai delle tattiche approfondite, dei consigli di "livellamento" preziosi, informazioni varie e introduzioni di qualsiasi tipo.

6 **Segreti e missioni secondarie:** le sfide facoltative di Final Fantasy XIII vengono introdotte man mano che compaiono nel gioco. Le missioni secondarie, o comunque non essenziali, che andrebbero affrontate immediatamente sono state incluse all'interno di riquadri specifici nelle pagine corrispondenti. Quelle da rimandare alla fine del gioco, invece, vengono discusse nella sezione Missioni secondarie presente alla fine del capitolo.

LEGENDA DELLE MAPPE

La maggior parte delle icone usate nelle nostre mappe è di facile riconoscimento, in quanto identica a quelle utilizzate in gioco. In caso di dubbio, non devi far altro che consultare questa legenda.

ICONA	ATTRIBUTO
(▲)	Punto di partenza
(!)	Obiettivo
(▼)	Indicatore di destinazione
(---)	Confine della zona
(- - - -)	Punto di collegamento
(S)	Scale
(T)	Terminale
(A)	Sfera del tesoro
(●)	Punto di interesse
(X)	Ostacolo temporaneo
(O)	Omen
(C)	Teletrasporto

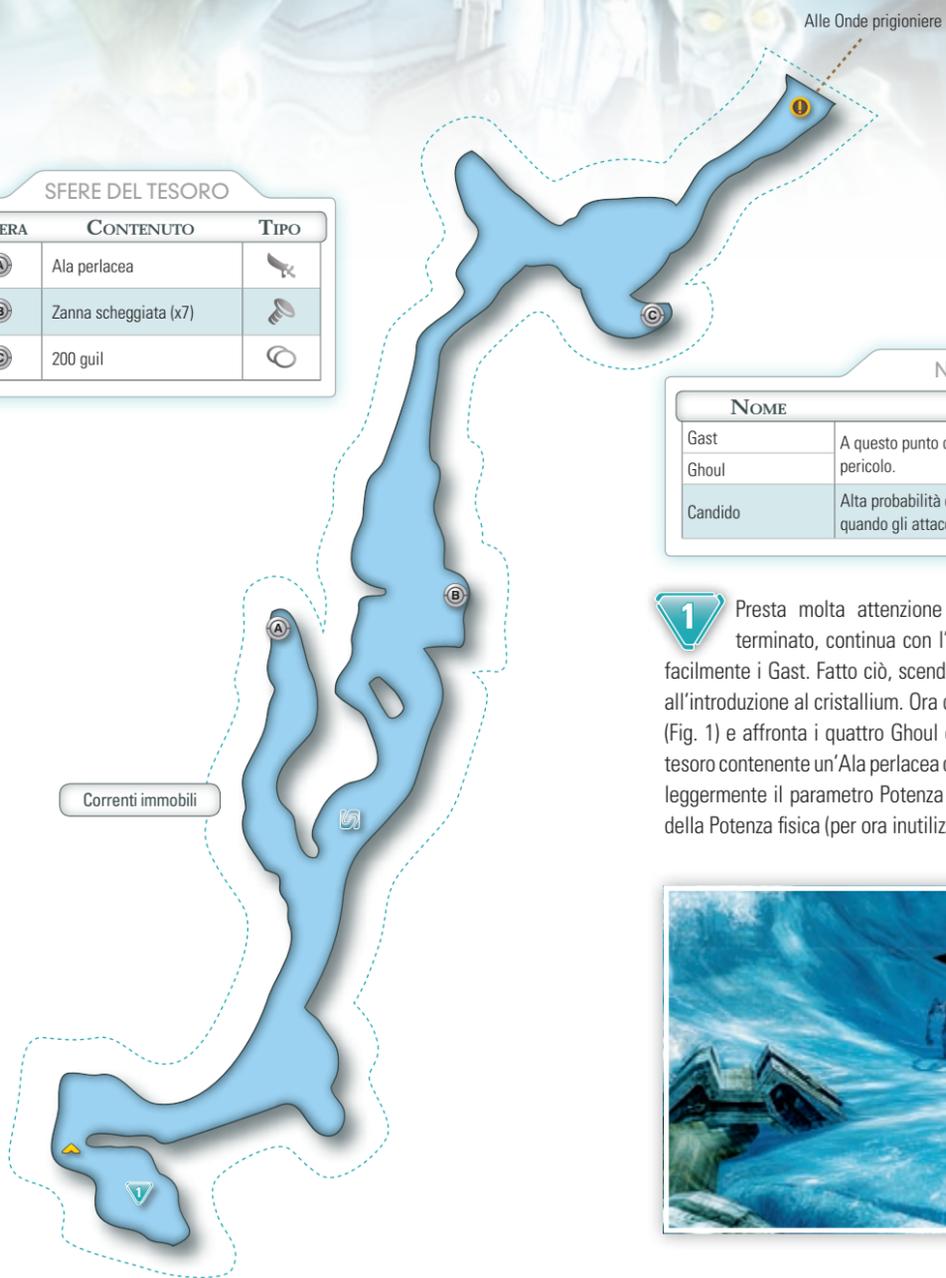
- AVVIO RAPIDO
- SOLUZIONE
- STRATEGIA E ANALISI
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA
- ISTRUZIONI UTENTE
- CAPITOLO 01
- CAPITOLO 02
- CAPITOLO 03
- CAPITOLO 04
- CAPITOLO 05
- CAPITOLO 06
- CAPITOLO 07
- CAPITOLO 08
- CAPITOLO 09
- CAPITOLO 10
- CAPITOLO 11
- CAPITOLO 12
- CAPITOLO 13
- MISSIONI SECONDARIE

LAGO BERSAH



SFERE DEL TESORO

SFERA	CONTENUTO	TIPO
Ⓐ	Ala perlacea	🗡️
Ⓑ	Zanna scheggiata (x7)	🔨
Ⓒ	200 guil	👤



NEMICI

NOME	NOTE	PAGINA
Gast	A questo punto del gioco non pongono alcun pericolo.	244
Ghoul		243
Candido	Alta probabilità di schivare; perisce velocemente quando gli attacchi vanno a segno.	244

1 Presta molta attenzione al tutorial sull'optimum e, una volta terminato, continua con l'opzione Raid inesorabile per annientare facilmente i Gast. Fatto ciò, scendi il pendio per assistere ad altri filmati e all'introduzione al cristallium. Ora dirigiti a sinistra dove il sentiero si divide (Fig. 1) e affronta i quattro Ghoul e un Gast per raggiungere una sfera del tesoro contenente un'Ala perlacea che può tornare utile a Vanille. Incrementa leggermente il parametro Potenza magica a scapito di un calo consistente della Potenza fisica (per ora inutilizzata). Prosegui fino a iniziare un tutorial.



1

OPTIMUM E RUOLI

L'introduzione del sistema dell'optimum, dei ruoli dei personaggi e di nuove e numerose abilità all'inizio del Capitolo 03 segna un passo decisivo verso degli scontri più tattici e impegnativi. Final Fantasy XIII ha molto altro da offrire, ma questo è il punto in cui la forma e le dinamiche del vero motore di combattimento iniziano a diventare evidenti.



RUOLI

Come spiegato dal tutorial sull'optimum, ogni personaggio può assumere uno dei sei ruoli disponibili. Per ora, soltanto quattro sono utilizzati in combattimento. I due ruoli aggiuntivi assumono una posizione di rilievo soltanto durante il Capitolo 04.

- ◆ Gli **Attaccanti** sono specializzati negli attacchi fisici, nonostante alcune abilità a loro disposizione abbiano delle caratteristiche speciali. In linea di massima, infliggono danni maggiori degli Occultisti. I loro assalti rallentano lo svuotamento della barra arancione del tempo nella barra catena: un aiuto prezioso per riuscire a mandare in Crisi un avversario.
- ◆ Gli **Occultisti** usano degli attacchi magici, molti dei quali dotati di proprietà elementali come il Fuoco, l'Aria o il Gelo. Dopo aver identificato le affinità e debolezze elementali di un avversario (consulta Schedario e Scan a pagina 33 per maggiori dettagli in merito), gli alleati Occultisti (e naturalmente un leader della squadra che possa contare su Irruenza) potranno scegliere tra le magie a disposizione per massimizzare i danni inflitti. Il loro contributo più significativo contro gli avversari più forti è quello di incrementare le loro barre e bonus catena a un ritmo elevato per infliggere lo stato Crisi e aumentare il danno causato a ogni colpo.

- ◆ I **Terapeuti** sono dei curatori la cui magia ripristina PV ed eventualmente rimuove effetti di stato negativi. Non possiedono capacità di combattimento.
- ◆ Le **Sentinelle** rientrano nell'archetipo classico del "tank", sfruttando i loro bonus difensivi e abilità speciali per attirare e incassare gli attacchi nemici. Queste "spugne" sono capaci di resistere ad assalti altrimenti letali agli altri membri della squadra.

OPTIMUM

Dopo la trasformazione al culmine del Capitolo 02, tutti i protagonisti possono assumere uno o più ruoli. Le varie configurazioni dei ruoli dei personaggi sono conosciute come optimum. Ogni optimum ha una fine tattico a sé stante, dalla grezza aggressione alla difesa pura, con varie sfumature nel mezzo. Ciascuna configurazione ha un nome differente che ne semplifica il riconoscimento a vista.

Una caratteristica fondamentale di questo sistema è che i personaggi possono usare soltanto le abilità specifiche del ruolo al momento assegnato. Per esempio, Vanille non può usare Energia mentre veste i panni di un'Occultista, o la magia d'attacco Aero mentre agisce come Terapeuta. Premi **L1** / **LB** durante il combattimento per far comparire la lista optimum, quindi premi **X** / **A** per effettuare la selezione ed eseguire un cambio di optimum. Il leader e gli alleati della tua squadra cambiano automaticamente strategia a seconda del loro nuovo ruolo.

Per la maggior parte di questo capitolo, ti serviranno soltanto due optimum: Raid inesorabile per l'attacco e un altro che include un Terapeuta per le cure. All'inizio, l'optimum predefinito con un Terapeuta vede Snow nei panni di una Sentinella: uno stile un po' troppo difensivo per la situazione in cui ti trovi. È arrivato quindi il momento di accedere al menu Optimum e creare una configurazione più personalizzata. Seleziona un alloggiamento vuoto nella lista optimum e crea un nuovo stile che vede Lightning come Attaccante, Snow come Occultista e Vanille come Terapeuta. È chiamato Peana trionfale ed è un optimum di base che ti consente di curare e mantenere un attacco solido. Sentiti libero di ordinare gli optimum come meglio credi e di selezionare quello attivo.

Quando la tua squadra cambia è sempre una buona idea controllare le configurazioni disponibili nella lista optimum e, se necessario, creare nuove opzioni personalizzate. Naturalmente, puoi sperimentare come meglio credi. Durante lo sviluppo della soluzione esamineremo le strategie degli optimum, suggerendo sempre le combinazioni più utili a seconda della situazione.

AVVIO RAPIDO

SOLUZIONE

STRATEGIA E ANALISI

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRA

ISTRUZIONI UTENTE

CAPITOLO 01

CAPITOLO 02

CAPITOLO 03

CAPITOLO 04

CAPITOLO 05

CAPITOLO 06

CAPITOLO 07

CAPITOLO 08

CAPITOLO 09

CAPITOLO 10

CAPITOLO 11

CAPITOLO 12

CAPITOLO 13

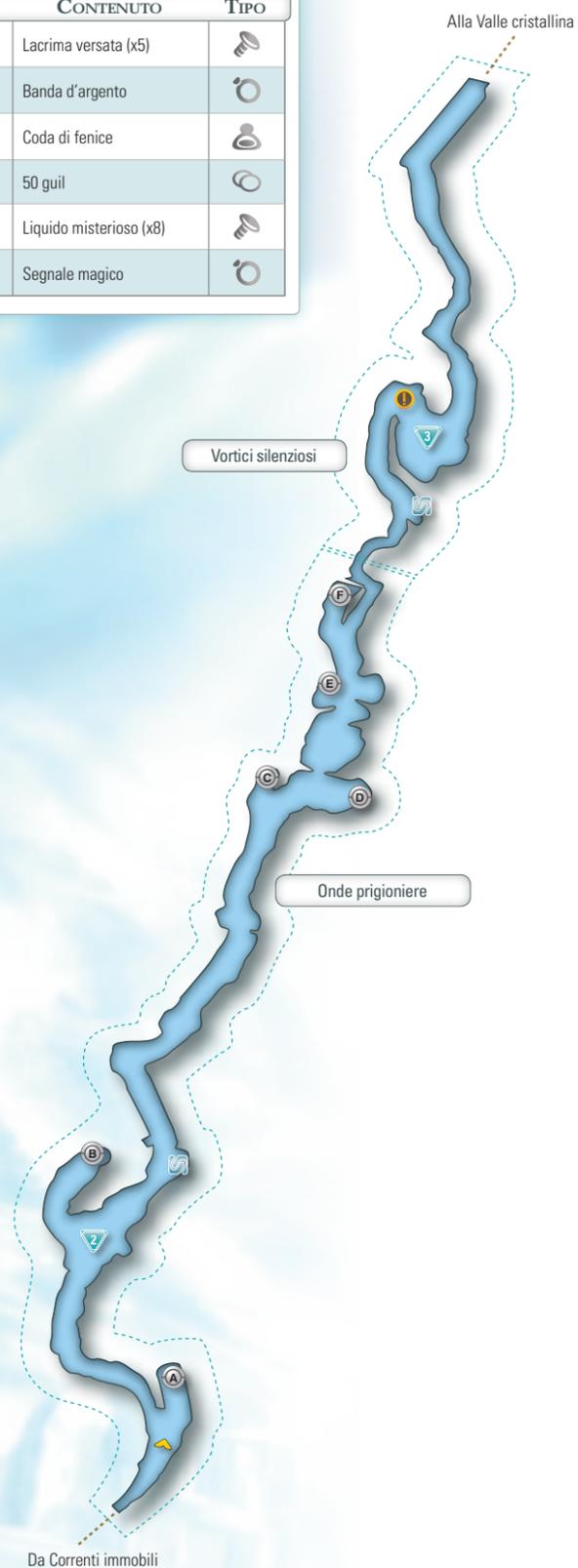
MISSIONI SECONDARIE

NEMICI

NOME	NOTE	PAGINA
Gast	A questo punto del gioco non pongono alcun pericolo.	244
Ghoul		243
Candido	Alta probabilità di schivare; perisce velocemente quando gli attacchi vanno a segno.	244
Vigilante PSICOM	PV estremamente bassi; può perire con un solo colpo.	228
Perca di Bersah	Pericolosa in gruppi numerosi; PV elevati; debole contro gli elementi Fuoco e Tuono, ma dimezza i danni Acqua.	235
Gepard furente	Una semplice scocciatura.	232
Agente PSICOM	Basta un'occhiataccia per ucciderlo.	228
Assalitore Manasvin	Ha un ritmo di battaglia piuttosto distinto e due attacchi estremamente potenti che feriscono tutti i membri della squadra; debole contro gli elementi Tuono e Acqua.	233

SFERE DEL TESORO

SFERA	CONTENUTO	TIPO
(A)	Lacrime versate (x5)	👉
(B)	Banda d'argento	🔗
(C)	Coda di fenice	👉
(D)	50 guil	🔗
(E)	Liquido misterioso (x8)	👉
(F)	Segnale magico	🔗



2 A prima vista la Perca di Bersah sembra un nemico modesto (Fig. 2), ma è piuttosto duro e possiede un colpo di coda sorprendentemente violento. Mantieni il Raid inesorabile come optimum predefinito finché i PV di uno o più membri della squadra calano sotto il 50%, quindi passa alla nuova Peana trionfale (consulta pagina 29) per ordinare a Vanille di curare tutti. Quando le barre sono nuovamente verdi, torna al Raid inesorabile per massimizzare nuovamente il tuo potenziale di danno.

Nel vicolo cieco che si snoda a sinistra, ci sono quattro Perche di Bersah a guardia di una sfera del tesoro contenente una Banda d'argento. Assegnalo al leader della squadra, Lightning, per incrementare i suoi PV. Il resto del tragitto verso l'indicatore di destinazione è incredibilmente semplice. Ricordati soltanto di non tralasciare il Segnale magico quando sei in zona: è un accessorio eccellente fatto su misura per Vanille.



2

3 **Scontro principale – Assalitore Manasvin:** investi i PC (vedi "Utilizzo del cristallium") in potenziamenti del personaggio se ancora non lo hai fatto, salva i tuoi progressi al terminale, quindi dirigi deciso verso l'indicatore di destinazione per incontrare l'Assalitore Manasvin. A differenza del suo fratellastro malaticcio che hai affrontato nella battaglia iniziale, tuttavia, questo assalitore ha una quantità incredibile di 32.400 PV e vanta due attacchi speciali e devastanti che colpiscono tutta la squadra. Continua con il Raid inesorabile fin quando non utilizza il Cannone a onde (Fig. 3), quindi passa alla Peana trionfale (o alla meno efficiente Salda fermezza nel caso in cui non avessi creato l'optimum personalizzato come mostrato a pagina 29) per ordinare a un Terapeuta di curare durante il successivo attacco Pioggia di cristalli. La mancata transizione porterà a una fine prematura del confronto: il breve tutorial anticipato è ottimo per chiarirti le idee.

Quando tutti i personaggi sono di nuovo in forma, con l'Assalitore Manasvin che spara delle Raffiche al plasma verticali sui singoli membri,



3

passa nuovamente al Raid inesorabile per accelerare la battaglia. Ripristina un optimum più difensivo quando la salute dei personaggi cala sotto il 60% o se noti degli indizi visivi relativi al Cannone a onde e alla Pioggia di cristalli. Usando questa tattica dovresti riuscire a sconfiggerlo in meno di due minuti, mandandolo due volte in Crisi.

UTILIZZO DEL CRISTALLIUM

Coloro che fino a questo punto sono rimasti sorpresi dall'assenza di una crescita tangibile del personaggio daranno un caldo benvenuto all'introduzione del cristallium. Da questo punto in avanti, tutti i protagonisti (della squadra attiva o temporaneamente non disponibili) riceveranno dei punti cristallo (PC) al termine della maggior parte dei combattimenti. La somma è determinata dal valore PC di ogni nemico (come mostrato dal capitolo Bestiario della guida) ed è indicata nella schermata Risultati. Tali punti possono essere consumati nella schermata cristallium, una funzionalità spiegata in dettaglio dal tutorial di gioco.

In questa fase di gioco, i progressi del cristallium sono piuttosto lineari, senza alcuna reale opportunità o bisogno di fare delle scelte oculate su quale ruolo investire per primo. Ti consigliamo di visitarlo per potenziare i membri della squadra ogni volta che accumuli 200-300 PC nel capitolo 03. Detto ciò, se sei in possesso di un cristallo potenzialmente utile (magari per aumentare i parametri o acquisire una nuova abilità) vale sempre la pena porgere una visita anticipata.

I lettori intenzionati a "livellare" fin da subito, devono sapere che i progressi del cristallium sono limitati, con nuovi strati introdotti gradualmente nei punti chiave della storia. Per quanto a volte l'accumulo di PC (tornando sui propri passi per affrontare i nemici rigenerati) possa tornare utile, non è questo il caso: le creature presenti fino alla fine del capitolo bastano per garantire tutti progressi necessari. Inoltre, ricordati che le ricompense PC (e i costi del cristallium) aumentano con il procedere dei capitoli. Di conseguenza, combattere in un punto allo scopo di far crescere il personaggio a lungo termine, non ha alcun senso.





SFERE DEL TESORO		
SFERA	CONTENUTO	TIPO
A	Liquido misterioso (x6)	🔑
B	240 guil	🔑
C	Deneb	🔑
D	Liquido anomalo (x6)	🔑
E	Zanna maledetta (x7)	🔑
F	Scanner	🔑
G	Circuito digitale (x2)	🔑
H	Olio di paraffina (x2)	🔑
I	50 guil	🔑
J	Cavo isolato (x3)	🔑
K	30 guil	🔑
L	Artiglio sporco (X6)	🔑

NEMICI		
NOME	NOTE	PAGINA
Perca di Bersah	Leggermente meno pericolosa dopo i potenziamenti del cristallium, ma sempre forte.	235
Gepard furente	Non pone alcun pericolo.	232
Perca sanguinaria	PV estremamente bassi; quando è in compagnia della Perca di Bersah, uccidila per prima.	235
Behemoth alfa	Potente ma molto lento; vulnerabile a Crisi.	233
Perlustratore PSICOM	PV totali di tutto rispetto, ma nulla di cui preoccuparsi.	228
Corazzato Wache	Estremamente veloce; in gruppi misti, dagli la priorità sugli altri nemici; debole contro gli elementi Tuono e Acqua.	230
Braccatore PSICOM	Debole; uccidilo per primo per impedirgli di lanciare Aegis o Shell sui suoi compagni.	228
Velorex Storch	Dimezza i danni fisici e magici subito; ricevere il 10% dei danni normali mentre è in stato Carica; perde resistenza quando è in Crisi.	231

4 Sazh si unisce ora alla squadra per rimpiazzare Snow, quindi ricordati di visitare il cristallium per sbloccare i suoi potenziamenti. Procedi fino a incontrare due ponti (Fig. 4), quindi prendi quello di sinistra per raggiungere due sfere del tesoro altrimenti inaccessibili. Le Deneb incrementano la Potenza magica di Sazh a scapito di un calo contenuto della Potenza fisica: uno scambio decisamente proficuo. Raggiungi l'altro ponte e attraversalo per incappare in un grosso gruppo di sei nemici. A vederli sembrano degli ossi duri, ma cinque di loro sono delle Perche sanguinarie (facilmente distinguibili dagli arti inferiori rossi): un avversario di gran lunga meno pericoloso del consanguineo, la Perca di Bersah. Prosegui ed esamina il veicolo sopra il ponte per aprirti un varco.



5 Non sottovalutare il folto gruppo di Perche di Bersah e di Perche sanguinarie sul ponte (Fig. 5). Concentrati prima sulle ultime e sii pronto a passare velocemente all'optimum Peana trionfale per curarti durante la battaglia. Dopo il prossimo terminale incontrerai un Behemoth alfa e, fortunatamente, un tutorial dettagliato sull'utilizzo della tecnica Scan. La tattica migliore da adottare è di fare affidamento sull'optimum Raid inesorabile e sullo stato Crisi per vincere rapidamente. Indugiando, il nemico caricherà l'attacco Modalità sterminio, infliggendo circa 300 PV di danno a ogni colpo.



6 Mentre scali la superficie di ghiaccio delle Cascate inerti, segui il percorso di destra quando il sentiero si divide (Fig. 6) per trovare due sfere del tesoro. In cima incontrerai un Corazzato Wache e un potente Velorex Storch. Quest'ultimo ha un'elevata quantità di PV, quindi ti conviene dare la priorità al primo. Non scoraggiarti alla misera quantità di danni inflitta inizialmente: l'alta resistenza fisica e magica del Velorex Storch cala drasticamente con lo stato Crisi.



TECNICHE

Le tecniche sono delle abilità speciali che vengono attivate con l'ausilio di punti tecnici (PT). I PT necessari per ogni tecnica sono indicati di



fianco al nome nel menu di battaglia. Ora hai a disposizione soltanto Scan, ma ben presto il tuo repertorio aumenterà.

Come gli oggetti, i guil e i materiali, anche i punti tecnici sono una risorsa condivisa della squadra; cambiando personaggio o area, la somma totale di PT rimarrà la stessa. Si rigenerano lentamente durante il combattimento dando vita a delle catene prolungate, con incrementi aggiuntivi concessi al termine della battaglia. Maggiore è la tua valutazione in stelle, e più alta sarà la ricompensa (dopo gli scontri minori, la crescita può essere quasi impercettibile).

Più avanti scoprirai che sapere come e quando investire i PT in tecniche è una dote fondamentale. Per ora, limitati a usare Scan ogni volta che ne hai bisogno.

SCHEDARIO E SCAN

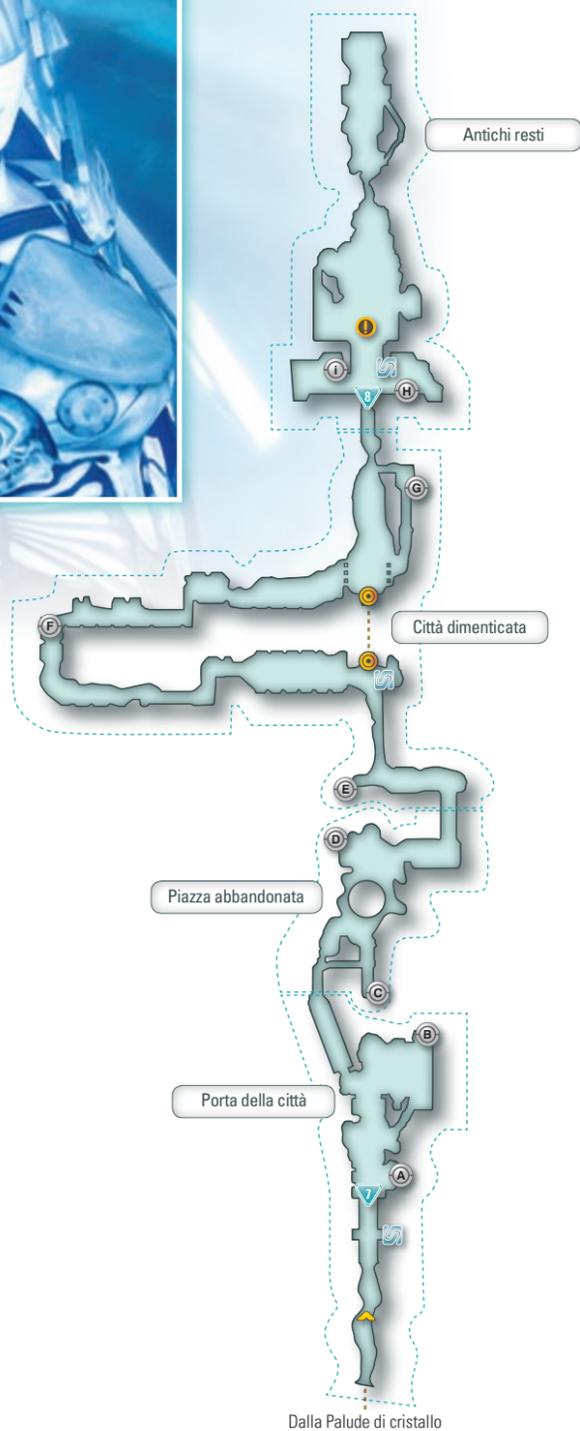
Come avrai notato, è possibile visualizzare le informazioni sui nemici che stai affrontando premendo **R1**/**RB** durante il combattimento. Al primo incontro l'unica informazione disponibile è il nome della creatura, mentre le altre voci vengono aggiunte durante e dopo la battaglia. In linea di massima, bastano tre battaglie per avere un quadro completo dell'avversario (forze, debolezze e parametri speciali).

La maggior parte dei dati ottenuti riguarda la resistenza e la vulnerabilità della creatura alle forze elementali (Gelo, Fuoco, ecc.) e agli status alterati (per ora irrilevanti, ma ben presto fondamentali). Con l'introduzione degli attacchi magici e gli assalti fisici elementali, queste informazioni assumono un'importanza vitale.

Per quale motivo? Le azioni scelte dall'IA, che controlla i tuoi compagni e interviene sul comando Assalto (così come tutte le opzioni automatiche dei vari ruoli), cambiano a seconda delle informazioni a tua disposizione. Per esempio, se ancora non sei al corrente dell'elevata resistenza (o, ancora peggio, assorbimento) di un determinato nemico all'Aria, tutti i membri della squadra agiranno come se nulla fosse. Inoltre, anche quando sai che un avversario è debole all'Acqua dopo aver consultato il capitolo Bestiario o un suggerimento del capitolo Soluzione, i tuoi alleati (e il comando Assalto) rimarranno all'oscuro finché tale informazione non verrà esposta nel gioco. In Final Fantasy XIII, sapere è potere.

È per questo motivo che la tecnica **Scan** e l'oggetto **Scanner** sono fondamentali: possono essere utilizzati per ottenere una panoramica dei parametri dell'avversario, anche se potrebbero essere necessari due utilizzi della prima per svelare i segreti più reconditi. È particolarmente utile contro i nemici più forti (specialmente i boss) che minacciano l'esistenza della squadra. Nota che Scan rivela le informazioni di un solo nemico, mentre un singolo Scanner mostra gli attributi di tutti gli avversari.

- AVVIO RAPIDO
- SOLUZIONE
- STRATEGIA E ANALISI
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA
- ISTRUZIONI UTENTE
- CAPITOLO 01
- CAPITOLO 02
- CAPITOLO 03
- CAPITOLO 04
- CAPITOLO 05
- CAPITOLO 06
- CAPITOLO 07
- CAPITOLO 08
- CAPITOLO 09
- CAPITOLO 10
- CAPITOLO 11
- CAPITOLO 12
- CAPITOLO 13
- MISSIONI SECONDARIE



NEMICI		
NOME	NOTE	PAGINA
Perlustratore PSICOM	Può rivelarsi complicato se viene protetto con Aegis o Shell da un Braccatore PSICOM.	228
Braccatore PSICOM	Debole; uccidilo per primo per impedirgli di lanciare Aegis o Shell sui compagni più forti.	228
Corazzato Wache	Usa degli attacchi a catena mortali in combinazione con i suoi alleati; preparati a curare o rianimare le vittime.	230
Behemoth alfa	PV e Potenza fisica elevata, ma estremamente lento; sorprendilo con un'azione preventiva per semplificare lo scontro.	233
Corazzato Kaempfer	Dimezza i danni inflitti dagli attacchi fisici; cerca di iniziare la battaglia con un'azione preventiva.	231
Gepard furente	Facile come bere un bicchier d'acqua.	232
Generale PSICOM	Agile e veloce; dimezza i danni inflitti da qualsiasi attacco.	229
Intercettore Garuda	Con la Barriera attiva riceve un decimo dei danni; debole all'elemento Aria.	233

SFERE DEL TESORO		
SFERA	CONTENUTO	TIPO
Ⓐ	600 gil	🪙
Ⓑ	Circuito digitale (x2)	🔑
Ⓒ	Artiglio sporco (x7)	🔑
Ⓓ	Anello di tuono	🔑
Ⓔ	Pozione (x3)	🧪
Ⓕ	Millerite	🔑
Ⓖ	Film ferroelettrico	🔑
Ⓗ	Coda di fenice	🔑
Ⓘ	Scanner (x2)	🔑

7 Una volta raggiunta la Porta della città, tenta di sorprendere il Behemot alfa. Mentre procedi nelle rovine, quando incontri dei gruppi di nemici, elimina prima i Braccatori PSICOM. Sono delle prede facili ma, se lasciati liberi di agire, possono lanciare Aegis e Shell sugli alleati più forti, complicando le cose. I due Corazzati Kaempfer lungo la strada sono probabilmente le creature più degne di nota: sono suscettibili a Crisi, ma possiedono degli attacchi potenti particolarmente pericolosi se diretti in continuazione contro un solo membro della squadra. Iniziare gli scontri con un'azione preventiva è decisamente vantaggioso, ma ricordati che non vale la pena sprecare una Coltre celante solo a questo scopo.

Eliminato il secondo Corazzato Kaempfer, il viaggio verso l'area Antichi resti è piuttosto piatto. I Generali PSICOM sono degni di rispetto, ma cadono velocemente una volta in Crisi. Una volta raggiunto l'ultimo terminale, ricordati di aprire le due sfere del tesoro prima di avvicinarti alle scale (Fig. 7).



8 Indossa l'Anello di tuono che hai appena trovato e visita il cristallium per investire i PV accumulati prima di usare il terminale. Se non l'hai ancora fatto, sblocca Aero (magia da Occultista) nel cristallium di Sazh per rendere più semplici le prossime battaglie.

Scontro principale – Intercettore Garuda: questo combattimento è suddiviso in due sezioni. Una fase iniziale introduttiva seguita da un secondo incontro più impegnativo. Nel primo caso, usa Scan per recuperare i dati relativi dell'avversario, quindi lanciati alla carica con l'optimum Raid inesorabile fino all'inizio del filmato. I PV della tua squadra verranno ripristinati per la seconda fase, quindi non è necessario curarti.

Nella seconda parte del combattimento l'Intercettore Garuda è decisamente più forte, in quanto il bonus conferito dalla Barriera, riduce a un decimo i danni fisici e magici inflitti. Non preoccuparti se all'inizio i tuoi attacchi lo scalfiranno appena: una volta in Crisi, la sua debolezza alla magia Aero (Fig. 8) causerà dei danni ingenti facendo schizzare alle stelle il moltiplicatore della catena. Nonostante le difficoltà iniziali (e la necessità di cure occasionali), questa battaglia terminerà piuttosto velocemente.

Riceverai svariate ricompense al termine dello scontro. In termini di bottino otterrai una Banda d'argento e l'accesso al Bazar dell'armaiolo (tramite l'opzione E-shopping del terminale). Sazh e Vanille acquisiranno rispettivamente i ruoli inediti di Sinergista e Sabotatore (che affronteremo a breve), mentre tutti i membri assisteranno alla crescita del proprio cristallium.



9 Battaglia Esper – Shiva: quando il gioco riprende con Snow, al termine del filmato verrai lanciato nel bel mezzo di una battaglia. Se in precedenza lo hai equipaggiato con un accessorio, ti conviene rimuoverlo ora; negli scontri dei capitoli successivi il personaggio assume un ruolo secondario. Per far ciò, premi **START**/**START**, quindi seleziona Ricomincia quando ha inizio il combattimento. Per quanto insolito, in questo modo potrai accedere rapidamente al menu principale prima di riprendere.

Il tuo primo compito è affrontare un gruppo di soldati PSICOM. Con Snow che combatte in solitaria, puoi eliminare subito i Braccatori PSICOM usando il comando Assalto con almeno due segmenti pieni della barra ATB (premi **△/▽**). Quando sopraggiungono i rinforzi nemici, usa le Pozioni per ripristinare i PV, mentre attendi che la barra ATB si riempi per attaccare.

Durante il secondo scontro (con Shiva), adotta immediatamente l'optimum Sentinella. Mentre una delle sorelle (Nix) attacca, la seconda (Stiria) curerà Snow a intervalli regolari. Seleziona Copertura (l'equivalente Sentinella del comando Assalto), per ordinare a Snow di usare Provocazione ai danni di Nix. A dire il vero, la creatura è immune a questa abilità, ma ciò che segue (e che verrà aggiunto alla sequenza di azioni ogni volta che utilizzi Copertura) è la chiave per completare questa sfida: parliamo dell'abilità Alzadifesa. Questa componente fondamentale del repertorio della Sentinella consente al personaggio di incassare gli attacchi con perdite di PV minime.

Tutto quello che devi fare è usare Alzadifesa quando Nix sta per attaccare (Fig. 9). Se gli effetti sono attivi mentre la creatura lancia l'attacco, la barra gestalt si riempirà velocemente. Per assicurarti che tutto vada secondo i piani, premi **△/▽** e **Ⓢ/Ⓔ** a seconda della situazione, per eseguire o annullare Alzadifesa (l'annullamento è possibile quando Nix interrompe il caricamento ATB). Quando la barra gestalt è sufficientemente piena, premi **Ⓢ/ⓧ** per porre fine allo scontro.



BATTAGLIE ESPER

Lo scontro con Shiva introduce una nuova dinamica di gioco: le battaglie Esper. Come spiegato dal tutorial, sconfiggendo questi potenti avversari li metterai al tuo servizio per il resto dell'avventura. A differenza dei boss tradizionali, non basta semplicemente ricorrere alla forza bruta per svuotare la barra PV. Anzi, la sfida è scoprire cosa si aspettano da te queste creature con l'ausilio dell'abilità Scan, indispensabile per ottenere degli indizi e scoprirne le debolezze. Una volta fatto, scegli con cura le azioni per riempire la barra gestalt prima che l'inesorabile conto alla rovescia della Sentenza raggiunga lo zero.

- AVVIO RAPIDO
- SOLUZIONE
- STRATEGIA E ANALISI
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA
- ISTRUZIONI UTENTE
- CAPITOLO 01
- CAPITOLO 02
- CAPITOLO 03
- CAPITOLO 04
- CAPITOLO 05
- CAPITOLO 06
- CAPITOLO 07
- CAPITOLO 08
- CAPITOLO 09
- CAPITOLO 10
- CAPITOLO 11
- CAPITOLO 12
- CAPITOLO 13
- MISSIONI SECONDARIE



SPECIALIZZAZIONE

I GDR tradizionali assegnano gradualmente dei punti esperienza con il procedere dell'avventura, incrementando i parametri a ogni livello acquisito e concedendo delle nuove abilità al momento più opportuno. Con il Crystallium di Final Fantasy XIII, invece, questo mito viene sfatato ed è necessario investire manualmente i punti cristallo o PC (ESP di fatto ma non di nome) per potenziare la squadra.

Tecnicamente, pur non esistendo un modo giusto o sbagliato di investire i PC nel Crystallium, la cosa migliore da fare è pensare allo sviluppo a lungo termine di tutti e sei i personaggi. In questa sezione iniziamo con l'esaminare i meccanismi di questo sistema per poi passare alle doti naturali di ogni protagonista e, naturalmente, al modo migliore di svilupparle.

ESPANSIONI

Il Crystallium viene introdotto all'inizio del Capitolo 03. Ogni ruolo all'interno di questo sistema è composto da dieci livelli che vengono sbloccati con il procedere dell'avventura. Durante il Capitolo 10 tutti i personaggi della squadra ricevono un ruolo secondario. Detto ciò, considerato l'enorme investimento in PC, ti consigliamo di concentrarti sulle discipline specifiche fino a quando non avrai sconfitto l'ultimo boss.

ESPANSIONI DEL CRISTALLIUM	
CAPITOLO/EVENTO	LIVELLO DEL CRISTALLIUM
Margine estremo	-
Fal'Cie di Pulse	-
Lago Bersah: diventa un l'Cie	Livello 1
Cime abiette	Livello 2
Foresta di Gapra	Livello 3
Riserva di Sunleth	Livello 4
Palumpolum	Livello 5
Parco di Nautilus/La Palamecia	Livello 6
La quinta arca	Livello 7
Gran Pulse	Livello 8
Eden	Livello 9
Ultimo boss sconfitto	Livello 10

All'inizio del gioco ogni personaggio possiede tre ruoli primari in cui investire PC. In linea di massima, lo sviluppo dei protagonisti non dipende dai cristalli sbloccabili, ma dall'ordine in cui vengono sbloccati una volta raggiunta l'espansione del Crystallium. Quando parliamo di specializzazione, quindi, facciamo riferimento all'atto di concentrarsi su un particolare ruolo o cristallo prima di investire altrove.

Generalmente, affrontando tutte le battaglie alla tua portata potrai riceverai abbastanza PC per mantenere una squadra equilibrata. Detto ciò, basta un po' di "livellamento" per superare la curva di difficoltà di una determinata area o capitolo, semplificando gli scontri e accorciandoli considerevolmente. Consulta pagina 144 per scoprire quali aree del capitolo Soluzione si prestano a questa pratica, con tanto di consigli e suggerimenti.

PUNTI CRISTALLO (PC)

Il totale di punti cristallo indicato al termine di una battaglia superata con successo rappresenta la somma assegnata a tutti i personaggi della squadra attiva e inattiva. In breve, anche i protagonisti che vedono raramente la prima linea possono crescere alla stessa velocità dei tuoi guerrieri preferiti.

I punti cristallo vengono assegnati ogni volta che sconfiggi un nemico, salvo qualche eccezione:

- ◆ Non riceverai alcun PC aggiuntivo per i nemici invocati durante il corso della battaglia. Nel calcolo vengono considerati soltanto quelli schierati all'inizio dello scontro.
- ◆ Non otterrai alcun PC per i nemici fuggiti dalla battaglia.
- ◆ Nelle battaglie incrociate ricevi PC per tutti i nemici schierati in campo all'inizio dello scontro, anche se non li uccidi personalmente.

Ogni personaggio può accumulare al massimo 999.999 PC, una soglia che le tue riserve potrebbero raggiungere dal Capitolo 11 in poi nel caso stessi utilizzando una squadra specifica. Tutti i punti cristallo in eccesso andranno persi, quindi ti conviene consumarli a tempo debito. A questo proposito è il caso di introdurre un altro argomento importante. Ovvero quello dei super specialisti.

SUPER SPECIALISTI

Come spiegato nel capitolo Soluzione, optando per una squadra fissa composta da Lightning, Hope e Fang non appena ne avrai la possibilità, può essere molto vantaggioso. Il motivo è semplice: si tratta di una formazione equilibrata dotata di una buona miscela di ruoli e di abilità uniche. Tra le altre cose a supporto di questo tipo di approccio ci sono un uso efficiente delle risorse per modificare le armi, la possibilità di mantenere una lista optimum fissa e una minore quantità di tempo trascorsa a titolo gestionale nel menu principale.

Inoltre, questa strategia offre un vantaggio meno evidente che potrai sfruttare una volta finito il gioco. Sconfitto il boss finale e sbloccata l'ultima espansione, scoprirai che il sentiero per raggiungere gli ultimi Livelli di ruolo è incredibilmente costoso. Con il trio principale sviluppato per affrontare qualsiasi tipo di situazione (con un gradiente minimo di specializzazione), ti servirà parecchio tempo per ottenere la quantità di PC necessaria. E le riserve? I punti cristallo accumulati dai "panchinari" ti consentiranno di investire immediatamente più di 700.000 PC per potenziare al massimo una disciplina e trasformarli in super specialisti. Grazie a loro potrai sconfiggere tutti gli avversari che danno del filo da torcere alla squadra principale. Per esempio, schierando Snow come super Sentinella potrai sopravvivere a qualsiasi tipo di danno (con le dovute eccezioni).

Naturalmente, questa strategia ha anche delle controindicazioni. Per far eccellere un super specialista in un determinato ruolo, dovrai prima accumulare e investire ulteriori PC nei parametri e nelle abilità più rilevanti delle altre discipline. In breve, dovrai creare una lista optimum che tenga in considerazione le forze e le debolezze del personaggio. Senza contare le armi modificate: concentrandoti sul trio principale, è molto probabile che le tue riserve non potranno godere dello stesso vantaggio. Controindicazioni a parte, la strategia dei super specialisti può semplificare considerevolmente il processo di "livellamento", accumulo di risorse e completamento delle missioni di caccia a gioco finito.

CONSIGLI PER I SUPER SPECIALISTI	
PERSONAGGIO	RUOLO SUGGERITO
Lightning	Occultista o Attaccante
Sazh	Sinergista
Snow	Sentinella
Hope	Terapeuta o Occultista
Vanille	Sabotatore o Terapeuta
Fang	Attaccante

INVESTIMENTI PRIORITARI

Per uno sviluppo della squadra ottimale, è importante assegnare delle priorità ai tuoi investimenti. Infatti, indipendentemente dal costo di sblocco, alcuni cristalli sono decisamente più importanti di altri:

- ◆ **Cristalli ATB:** un segmento ATB aggiuntivo ti consente di eseguire un'azione in più per round, rappresentando uno dei potenziamenti migliori a disposizione. Priorità alta.
- ◆ **Cristalli Accessorio:** è possibile aumentare la capacità di ogni personaggio fino a un massimo di quattro alloggiamenti. Ogni cristallo equivale a un alloggiamento aggiuntivo a cui è possibile assegnare un altro accessorio protettivo o d'attacco, aumentando il potenziale delle abilità di sintesi (consulta pagina 194).
- ◆ **Cristalli Abilità:** l'acquisizione precoce di attacchi elementali, effetti di potenziamento e depotenziamento, affiancati dall'opzione per colpire dei bersagli multipli, può incidere considerevolmente sulle tue prestazioni in battaglia.
- ◆ **Cristalli Livello di ruolo:** al contrario di quanto percepito inizialmente, sono piuttosto importanti. Aumentano considerevolmente l'abilità del personaggio in un determinato ruolo, influenzando positivamente anche i compagni. Questo potenziamento invisibile viene applicato immediatamente una volta sbloccato il cristallo. Consulta pagina 146 per maggiori dettagli su come raggiungerli.

Naturalmente, è importante capire quali cristalli sbloccare e quali accantonare per un secondo momento. Per esempio, se un personaggio non è impostato come leader, alcune tecniche come Sisma, Megaene e Dissipaga, verranno utilizzate piuttosto raramente. Nei ruoli primari, ogni Crystallium presenta delle diramazioni caratterizzate da cristalli facoltativi. Spesso e volentieri, tali cristalli sono più costosi di quelli delle principali rotte della cristallogenesesi. Tienilo bene a mente e sbloccali soltanto quando il prezzo diventa accessibile.

Ricordati che è possibile utilizzare la tabella di completamento del menu di selezione di ruolo per controllare i potenziamenti trascurati nelle precedenti espansioni.

- AVVIO RAPIDO
- SOLUZIONE
- STRATEGIA E ANALISI
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA
- COMBATTIMENTO AVANZATO
- LIVELLARE
- OPTIMUM
- CRISTALLIUM
- SVILUPPO PERSONAGGI
- ABILITÀ DI RUOLO
- TECNICHE
- ABILITÀ DI SINTESI
- ESPER



VANILLE

- ◆ **Ruoli primari:** Sabotatore, Terapeuta, Occultista
- ◆ **Ruoli secondari:** Sinergista, Attaccante, Sentinella

VANILLE: EFFICIENZA DI RUOLO



PANORAMICA

Vanille inizia con delle ottime qualità magiche, equilibrandosi con il procedere dell'avventura. Ciò nonostante, il suo parametro di Potenza magica è secondo soltanto a quello di Hope. Il ragazzo è una scelta migliore in molte situazioni, ma la maggiore quantità di PV e l'abilità Ade, rendono la ragazza un'interessante alternativa in alcune battaglie e sessioni di "livellamento".

Come nel caso di Sazh, l'equipaggiamento può fare la differenza. Se durante lo sviluppo vuoi ottenere un risultato preciso, cerca un'arma che faccia al caso tuo. Pur essendo un ottimo Attaccante durante le fasi iniziali di gioco, concentrati sul suo parametro più elevato, la Potenza magica, per ottenere dei vantaggi a lungo termine.

PERCORSI DI SVILUPPO

Vanille inizia come una magnifica Occultista, ma è priva delle abilità shock e delle magie a zona come Fulgoga, Idroga e Aeroga. Ciò nonostante, può sempre combattere come Occultista secondario negli optimum che ne prevedono due.

Come Sabotatore, Vanille possiede tutte le magie necessarie (Deaegis, Desphaera, Bio e Stress, anche nella versione a zona) per affrontare le fasi iniziali di gioco e a cui i nemici sono più suscettibili. La sua unica pecca è la completa assenza delle magie più avanzate (come Lentezza, Bruma e Strazio), fondamentali per superare le fasi più avanzate. Ciò su cui può fare affidamento, invece, è la magia Ade: infligge ingenti danni al bersaglio in caso di fallimento e lo uccide istantaneamente in caso di riuscita. La maggior parte dei personaggi sono completamente immuni a questa abilità, ma coloro che non lo sono offrono delle ottime opportunità di "livellamento". Consulta pagina 144 per maggiori dettagli.

La vera forza di Vanille è nel ruolo di Terapeuta. È come Hope, ma con una maggiore resistenza agli attacchi grazie alla maggiore quantità di PV. Se stai pensando di utilizzarla come super specialista, non ti resta che scegliere tra questo ruolo e quello da Sabotatore.

SVILUPPO SECONDARIO

Come Sinergista, Vanille può sbloccare la maggior parte degli effetti di potenziamento nella loro forma più nobile, con l'unica pecca che è priva di Sprint. Ovviamente, considerati i bassi parametri di Potenza fisica e PV, utilizzarla come Attaccante o Sentinella è fuori discussione.

SHIVA

MODALITÀ NORMALE: NIX

- ◆ Acquisito da Snow nel Capitolo 03.
- ◆ In realtà, l'Esper Shiva è composto da due sorelle: Stiria e Nix. Accompagnano Snow singolarmente in modalità normale e si trasformano in Shiva durante il gestalt.
- ◆ Le mosse di Shiva sono di tipo Gelo, ma con una caratteristica speciale: se l'avversario assorbe, è immune, smorza o dimezza i danni Gelo, tale resistenza verrà ignorata e trattata normalmente durante il calcolo del danno.
- ◆ In modalità normale, le sorelle condividono una barra PS. Tuttavia, hanno due barre ATB separate.
- ◆ I nemici prendono di mira Nix (la sorella più piccola) e non possono attaccare direttamente Stiria. Gli unici attacchi in grado di colpire Stiria intaccandone la barra PS sono quelli a zona.

MODALITÀ NORMALE: STIRIA

Stiria assume un ruolo di supporto, agendo come Terapeuta e Sinergista con una serie di abilità limitate ma efficaci. Ove possibile, e quando è libera di agire, attacca con le magie del Gelo. Detto ciò, la sua priorità è la cura di Snow, permettendo al ragazzo di assumere un ruolo più aggressivo.

Considerate le priorità di Stiria, avere due compagni in modalità normale non sempre semplifica il riempimento catena. Fortunatamente, lancia delle magie contro bersagli multipli ogni volta che Snow è in condizioni accettabili.

ABILITÀ	COSTO ATB	DESCRIZIONE
Crio	1	Causa danni magici di Gelo.
Criora	2	Causa danni magici di Gelo al bersaglio e ai nemici intorno.
Crioga	3	Causa danni magici di Gelo ai nemici entro un ampio raggio.
Energiga	1	Ripristina un grande quantitativo di PV al bersaglio.
Esna	1	Annulla l'effetto dell'ultima abilità ostruttiva o indebolente subita.
Miracolo	Auto	Rianima dal KO ripristinando i PV. Annulla effetti ostruttivi e indebolenti.
Perforaelementi	Auto	Causa danni anche ai nemici resistenti a Fuoco, Gelo, Tuono e Acqua.

In modalità normale Nix assume un ruolo da Attaccante, infliggendo danni fisici con delle mosse che emulano Lancio, Rovina e Colpo radiale. Si avvicina al bersaglio, attende che la barra ATB si sia caricata completamente, quindi sferra l'attacco. La sua tecnica speciale, Carica ATB, velocizza il riempimento della barra durante il periodo d'attesa.

Tra le due sorelle, Nix è quella migliore con cui collaborare ai fini del riempimento catena. Potrebbe tornarti utile combattere come Occultista per incrementare più rapidamente il bonus catena.

ABILITÀ	COSTO ATB	DESCRIZIONE
Ruota possente	1	Causa danni fisici.
Circonvoluzione	1	Causa danni fisici e lancia in aria il nemico in Crisi.
Ruota danzante	1	Causa ripetuti danni fisici.
Ruota cinetica	1	Causa danni fisici al nemico anche se si trova lontano.
Tornado furioso	2	Causa ripetuti danni fisici ai nemici intorno.
Criora	2	Causa danni magici di Gelo al bersaglio e ai nemici intorno.
Carica ATB	Auto	Accelera il riempimento della barra ATB quando è semivuota.
Perforaelementi	Auto	Causa danni anche ai nemici resistenti a Fuoco, Gelo, Tuono e Acqua.

GESTALT

Gli attacchi di Shiva colpiscono a qualsiasi distanza. L'arma è la moto stessa ed è possibile indirizzarla contro tutti i nemici all'interno dell'arena.

ABILITÀ	COSTO	MOSSA	DESCRIZIONE
Impennata	3	Ⓛ Ⓢ + ⊗ / Ⓐ	Si avvicina al bersaglio causando danni fisici.
Derapage	3	Ⓛ Ⓣ ↓ + ⊗ / Ⓐ	Causa danni di Gelo ai nemici intorno e lancia in aria quelli in Crisi.
Turbine artico	3	Ⓛ Ⓢ ◀ ▶ + ⊗ / Ⓐ	Causa danni volteggiando.
Rampa polare	3	Ⓞ / Ⓑ	Causa danni di Gelo saltando da un trampolino di ghiaccio.
Diamanpolvere	MAX	Ⓐ / Ⓢ	Sferra un attacco di Gelo a raffica sui nemici.

CONTENUTI DEL CAPITOLO

Questo capitolo è dedicato a tutti gli oggetti disponibili nel gioco, con analisi e modo migliore per acquisirli. Di seguito un sommario degli argomenti trattati:

Armi (consulta pagina 207) – Tutte le armi di gioco, con le relative statistiche, tabelle comparative di Potenza fisica e Potenza magica, e analisi tattiche.

Accessori (consulta pagina 213) – Elenco completo di tutti gli accessori. Mostra i parametri di ogni pezzo d'equipaggiamento, svelandone funzionalità e combinazioni segrete.

Materiali (consulta pagina 216) – Elenco completo dei materiali e di come utilizzarli al meglio.

Modifica (consulta pagina 218) – Spiega come potenziare i vecchi oggetti e crearne di nuovi, svelando i segreti di una combinazione efficiente.

Scomponi (consulta pagina 220) – Elenco degli oggetti prodotti utilizzando l'opzione Scomponi, che mostra come reinvestire al meglio gli articoli inutilizzati.

Oggetti (consulta pagina 222) – Elenco delle Coltri e degli oggetti di consumo, con una panoramica di tutti gli oggetti chiave.

Punti vendita (consulta pagina 223) – Elenco completo dei rivenditori accessibili dal terminale, con i dettagli sulla mercanzia. Questa sezione include le informazioni necessarie per ottenere tutti i permessi di accesso.



STRUTTURA DELLE TABELLE

La maggior parte delle tabelle in questo capitolo condivide la stessa struttura, con il significato di ogni colonna spiegato di seguito. Non dimenticarti che Final Fantasy XIII adotta un intricato sistema di sviluppo di armi e accessori. Tradotto in parole povere, l'unico modo per prendere delle decisioni consapevoli è comprendere alla perfezione il sistema di modifica. Per far ciò, è necessario lavorare su entrambi i fronti: studiare la teoria e sperimentarla con la pratica.

◆ **Rango** – Un parametro nascosto che determina l'ESP dei materiali quando modifichi un oggetto. Tutte le armi e gli accessori sono caratterizzati da un rango che varia da 1 (minimo) a 11 (massimo); più alto è il valore e minore sarà il valore ESP conferito dai materiali.

◆ **Livello max** – Il livello di esperienza massimo dell'arma o dell'accessorio nella sua forma attuale. Nel gioco, gli oggetti che raggiungono il limite sono contrassegnati da una stella (★) al posto del solito numero di livello.

◆ **Caratteristica speciale** – Un potenziamento o un'abilità passiva che viene conferita al personaggio che sta equipaggiando l'oggetto.

◆ **Gruppo di sintesi** – Il gruppo di armi o accessori combinabili con l'oggetto in questione per attivare l'abilità di sintesi (consulta pagina 194 per maggiori dettagli).

◆ **Prezzo di acquisto/vendita** – Indica il prezzo di acquisto dell'oggetto in negozio e il ricavato della vendita (in gil).

◆ **Disponibilità** – Indica il punto di vendita dal quale è possibile acquistare l'oggetto utilizzando l'opzione E-shopping del terminale, o la creatura che lo trasporta come bottino.

◆ **Catalizzatore** – Il materiale di trasformazione necessario a modificare un'arma o un accessorio che ha raggiunto il livello massimo. Nelle nostre tabelle le fasi di trasformazione sono indicate da una freccia che collega un oggetto a un altro.

◆ **Parametro: min** – Il parametro principale dell'oggetto (Potenza fisica, Potenza magica, bonus PV o valore percentuale) al livello 1.

◆ **Parametro: max** – Il parametro principale dell'oggetto al livello massimo.

◆ **Parametro: incremento** – La crescita del parametro al passaggio di livello.

Come noterai ben presto, ogni personaggio ha a disposizione otto famiglie di armi, ognuna delle quali caratterizzata da tre forme (iniziale, intermedia, suprema), per un totale di ventiquattro articoli. Le otto armi supreme dei protagonisti sono facili da riconoscere in quanto condividono lo stesso nome (come Omega Weapon per Lightning).

In linea di massima, le armi iniziali sono reperibili nelle sfere del tesoro e nei punti vendita. Per quanto riguarda le armi intermedie e supreme, invece, dovrai necessariamente modificarle (consulta pagina 218 per maggiori dettagli). Si tratta di un procedimento costoso, ma molto utile. Ogni arma suprema offre, tra le altre cose, il sesto segmento ATB. L'unico inconveniente di questa categoria è la perdita del rispettivo gruppo di sintesi. Tradotto in fatti, le proprietà speciali vengono conservate, ma i benefici concessi dalle abilità di sintesi verranno meno.

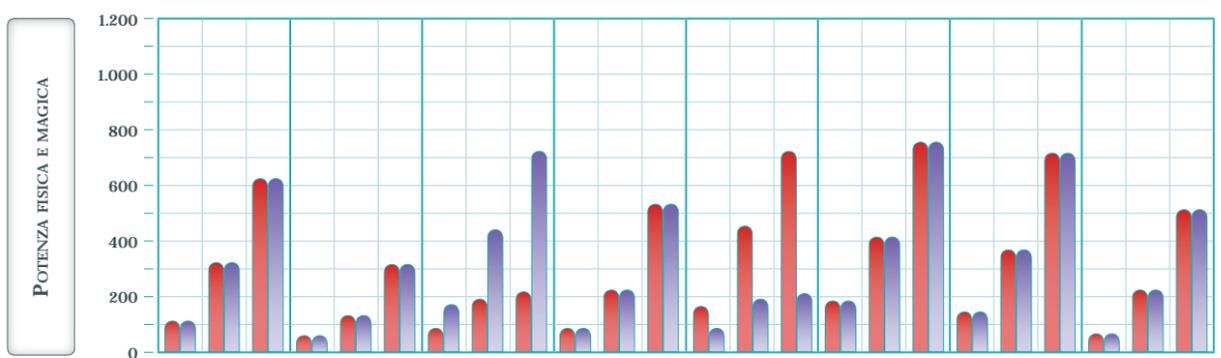
ARMI DI LIGHTNING

ELENCO ARMI



NOME	Lama infuocata			Fiamma magnum			Omega Weapon			Lama dinamica			Lama ignea			Omega Weapon			Carabina affilata			Carabina tagliente			Omega Weapon			Salvatrice			Epoepa			Omega Weapon			Gladius			Helter-Skelter			Omega Weapon			Organix			Apocalypse			Omega Weapon			Hauteclair			Durandal			Omega Weapon			Cuor di leone			Ultima Weapon			Omega Weapon		
	Rango	Livello Max	Caratteristica Speciale	Gruppo di Sintesi	Prezzo di Acquisto	Prezzo di Vendita	Disponibilità (Punto di Vendita)	Disponibilità (Sfera del Tesoro)	Catalizzatore	Min	Max	Incremento	Min	Max	Incremento																																																									
	3	5	11	5	9	11	3	5	11	5	8	11	4	6	11	2	4	11	4	6	11	2	4	11	4	6	11	2	4	11	4	6	11	2	4	11	4	6	11	6	8	11																														
	26	61	100	21	41	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	21	41	100																														
				Attacco carica ATB	Attacco carica ATB II	Attacco carica ATB II				Premio Rinascita	Premio Rinascita II	Premio Rinascita II				Supersacrificio ATB	Sacrificio ATB	Sacrificio ATB	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi	Anticrisi																															
	Difesa fisica	Difesa fisica	Indipendente	Incremento	Incremento	Indipendente	Difesa magica	Difesa magica	Indipendente	PV bassi	PV bassi	Indipendente	Difesa fisica	Difesa fisica	Indipendente	Adamantia	Adamantia	Indipendente	Gestalt	Gestalt	Indipendente	Gestalt	Gestalt	Indipendente	Gestalt	Gestalt	Indipendente	Gestalt	Gestalt	Indipendente	Gestalt	Gestalt	Indipendente	Gestalt	Gestalt	Indipendente	Gestalt	Gestalt	Indipendente	Gestalt	Gestalt																															
	2.000	-	-	15.000	-	-	4.600	-	-	20.000	-	-	7.100	-	-	280.000	-	-	20.000	-	-	20.000	-	-	20.000	-	-	20.000	-	-	20.000	-	-	20.000	-	-	20.000	-	-	28.000	-	-																														
	1.000	4.000	12.800	7.500	19.500	34.125	2.300	9.200	29.400	10.000	26.000	45.500	3.550	14.200	45.440	14.000	36.400	63.700	10.000	26.000	45.500	14.000	36.400	63.700	10.000	26.000	45.500	14.000	36.400	63.700	10.000	26.000	45.500	14.000	36.400	63.700	10.000	26.000	45.500	14.000	36.400	63.700																														
	Bazar dell'armadio			Fucina di Plautus			Bazar dell'armadio			Fucina di Plautus			Bazar dell'armadio			Gilgamesh S.p.A.			Gilgamesh S.p.A.			Gilgamesh S.p.A.			Gilgamesh S.p.A.			Gilgamesh S.p.A.			Gilgamesh S.p.A.			Gilgamesh S.p.A.			Gilgamesh S.p.A.			Fucina di Plautus																																
	-	-	-	Pagina 56	-	-	Pagina 46	-	-	Pagina 60	-	-	Pagina 24	-	-	-	-	-	Pagina 84	-	-	Pagina 84	-	-	Pagina 100	-	-																																													
	Perovskite	Trapezoido		Adamantite	Trapezoido		Perovskite	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido		Uraninite	Trapezoido		Cobaltite	Trapezoido		Uraninite	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido		Hihrokane	Trapezoido																															
	15	23	26	8	13	18	8	10	12	8	25	25	25	28	30	37	50	57	13	18	18	13	18	18	8	13	13	37	50	57	13	18	18	13	18	18	8	13	13																																	
	115	323	620	48	133	315	83	190	210	88	225	520	175	448	723	187	410	750	138	378	711	68	213	508	187	410	750	138	378	711	68	213	508	187	410	750	138	378	711	68	213	508																														
	4	5	6	2	3	3	3	3	2	4	5	5	6	7	7	6	6	7	5	6	7	5	6	7	3	5	5	6	6	7	5	6	7	5	6	7	5	6	7	3	5	5																														
	15	23	26	8	13	18	20	28	30	8	25	25	13	10	12	37	50	57	13	18	18	13	18	18	8	13	13	37	50	57	13	18	18	13	18	18	8	13	13																																	
	115	323	620	48	133	315	170	448	723	88	225	520	88	190	210	187	410	750	138	378	711	68	213	508	187	410	750	138	378	711	68	213	508	187	410	750	138	378	711	68	213	508																														
	4	5	6	2	3	3	6	7	7	4	5	5	3	3	2	6	6	7	5	6	7	5	6	7	3	5	5	6	6	7	5	6	7	5	6	7	5	6	7	3	5	5																														

POT MAGICA | POT FISICA



ANALISI DELLE ARMI

- ◆ Le armi iniziali tendono a equilibrare i parametri di Potenza fisica e Potenza magica. Nel caso di Lightning, un personaggio poliedrico che fa uguale affidamento sui ruoli di Attaccante e occultista, la Lama infuocata è particolarmente indicata. La sua unica pecca è la mancanza di caratteristiche speciali.
- ◆ Hauteclair non può infliggere Crisi, ma il lavoro di squadra può. Utilizzando degli optimum appropriati potrai compensare questa debolezza sfruttando a dovere quest'arma e le relative modifiche.
- ◆ Seguendo un principio simile ma opposto, la maneggevolezza della Lama dinamica e delle relative modifiche va a scapito dei parametri. La sua caratteristica principale, la velocità, è una componente micidiale; combinando la caratteristica speciale Attacco carica ATB con l'abilità di sintesi Velocità ATB, trasformerai Lightning in un soldato inarrestabile.
- ◆ Per enfatizzare un parametro rispetto a un altro, opta per la Gladius con le relative modifiche alla Potenza fisica (e l'abilità di sintesi Danni fisici -) o per la Carabina affilata con i rispettivi potenziamenti alla Potenza magica (e l'abilità di sintesi Danni magici -).
- ◆ Cuor di leone e i relativi potenziamenti appartengono al gruppo di sintesi Gestalt e conferiscono con tutta probabilità alcune tra le abilità di sintesi più interessanti. Aggiungi a questo dei buoni parametri e la caratteristica speciale Crisi precoce e otterrai una delle armi migliori a disposizione di Lightning.

- AVVIO RAPIDO
- SOLUZIONE
- STRATEGIA E ANALISI
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRA
- INTRODUZIONE
- ARMI
- ACCESSORI
- MATERIALI
- MODIFICA
- SCOMPONI
- OGGETTI
- PUNTI VENDITA



STRUTTURA DELLE SCHEDE

Tutte le schede nemiche di questo capitolo utilizzano un formato predefinito per semplificare la consultazione. Le informazioni contenute includono i dati dello schedario di gioco corredate da rivelazioni inedite altrimenti inaccessibili.

Segue una breve legenda:

Luogo: la mappa dove incontrerai la creatura per la prima volta e, dove possibile, gli altri habitat conosciuti.

Affinità ai danni: indica la reazione nemica a seconda del tipo di danno inflitto. Il significato delle icone è spiegato qui:

TIPI DI DANNO							
							
Danno Fuoco	Danno Gelo	Danno Tuono	Danno Acqua	Danno Aria	Danno Terra	Danno fisico	Danno magico

A ogni attacco corrispondono sei possibili reazioni, ognuna caratterizzata da un moltiplicatore di danno differente, come mostrato nella lista seguente:

TIPI DI VULNERABILITÀ	
REAZIONE	SIGNIFICATO
x2	Debolezza all'elemento; danno raddoppiato.
-	Reazione normale; nessun moltiplicatore.
½	Danno dimezzato.
1/10	Resistenza all'elemento; 10% di danno.
IMM	Immunità all'elemento; nessun danno.
ASS	Assorbimento dell'elemento; i tuoi attacchi curano il nemico (fino a un massimo del 30% dei danni totali).

PV: la quantità di danni da infliggere alla creatura, in punti vita, per sconfiggerla.

POT magica: parametro magico del nemico. Più alto è il valore e più potenti saranno i suoi attacchi magici.

POT fisica: parametro fisico del nemico. Più alto è il valore e più potenti saranno i suoi attacchi fisici.

PC: punti cristallo conferiti a ogni personaggio una volta sconfitta la creatura.

Vulnerabilità agli status alterati: mostra la percentuale di vulnerabilità dell'avversario ai depotenziamenti. Il significato delle icone è spiegato di seguito:

STATUS ALTERATI					
					
Deaegis	Desphaera	Stress	Bio	Lentezza	Strazio
					
Bruma	Maledizione	Apatia	Provocazione	Ade	Dissipatio

Bottino normale: l'oggetto normale ottenibile dal nemico con la relativa probabilità. La probabilità aumenta indossando la Scelta giusta.

Bottino raro: l'oggetto raro ottenibile dal nemico con la relativa probabilità. La probabilità aumenta indossando la Scelta migliore e ottenendo delle valutazioni alte al termine della battaglia.

Crisi: la soglia critica del bersaglio. Ovvero, il bonus catena da raggiungere per mandarlo in Crisi.

Resistenza catena: più alto è questo valore e più tempo sarà necessario per riempire la barra catena del nemico.

Note: include le forze e le debolezze della creatura.

