50

Questo capitolo contiene una presentazione generale di tutte le funzioni e i concetti principali di Lightning Returns, per aiutarti a superare indenne le prime fasi dell'avventura.



Questo capitolo offre un itinerario temporale che ti consentirà di prendere confidenza con il gioco (in particolare con la sua strutture libera per le missioni). Esso è stato concepito per evitare qualsiasi tipo di problema, frustrazione o confusione durante la prima partita.



I tre capitoli dedicati alle missioni offrono una guida dettagliata per tutte le missioni del gioco, missioni principali, missioni complementari e missioni della tavola dei desideri, con un occhio di riguardo per i giocatori alla loro prima esperienza.

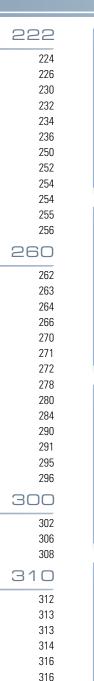


Questo capitolo contiene informazioni preziose sui numerosi nemici che incontrerai nel mondo di Nova Chrysalia.



DMMARIO	
Guida rapida	6
Mondo e personaggi	10
Tutorial	20
Struttura del gioco Il fattore tempo Lightning: sola contro tutti Livello di difficoltà Interfaccia di gioco Comandi Esplorazione Preparazione alle battaglie Sistema di combattimento Funzioni speciali Il mondo di Nova Chrysalia	22 23 24 24 25 27 27 30 36 44 46
Giorno 1 Giorno 2 Giorno 3 Giorno 4 Giorno 5 Giorno 6 Giorno 7 Giorni successivi	56 57 59 60 61 62 63 64
Missioni principali	66
Prologo Luxerion Yusnaan Confini selvaggi Dune arse Ultimo giorno	68 70 74 80 92 100
Missioni complementari	104
Luxerion Yusnaan Confini selvaggi Dune arse	106 114 122 132
Tavola dei desideri	136
Luxerion Yusnaan Confini selvaggi Dune arse Globale	138 140 142 146 148
Bestiario	150
Struttura schede	152

Inventario
Completi Armi Scudi Accessori Ornamenti Abilità Autoabilità Materiali Oggetti speciali Oggetti chiave Oggetti curativi Negozi
Strategia e analisi
Introduzione Parametri assetto Status alterati Crisi Risultati Tecniche di combattimento Meccaniche e tecniche avanzate Modifiche all'equipaggiamento Sintesi magica Valutazione dell'inventario Analisi: riepilogo veloce Ruoli e specializzazioni del personaggio Configurazioni assetti Velocità progressione
Soluzione Ultima
Schema missioni principali e complementari Giorno 13 e il Meandro estremo Nuovo gioco+
Trofei e obiettivi Emanazioni di Caos II Mattatoio Nuovo gioco+ Semi di anima Lucertole Oggetti collezionabili casuali Sorprese e curiosità
Guida rapida
Toursel our control Outdonneids college to the





In questo capitolo troverai tutte le informazioni che ti servono su come ottenere un pezzo di equipaggiamento, sui parametri e i modificatori di un'abilità, sugli effetti di un'autoabilità e l'assortimento completo di negozi sparsi per il mondo di gioco.



Questo capitolo serve a chiarire le meccaniche fondamentali alla base

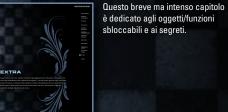
che non vengono rivelati nel gioco.

di Lightning Returns, con un'attenzione particolare ai dettagli



Questo capitolo offre un percorso ottimizzato per completare Lightning Returns tramite l'impiego di strategie efficaci a lungo termine e per più incarichi.





316 317

Troverai una sezione Guida rapida nella pagina seguente, con una presentazione grafica dei contenuti della guida e una spiegazione su come sfruttarli al massimo in base a quelle che sono le tue necessità.

154

154

155

156

172 202

210

212

Se preferisci giocare avvalendoti al minimo degli aiuti, puoi usare l'indice della guida per saltare direttamente agli argomenti che ti interessano ogni volta che hai bisogno di un'informazione specifica.

La scheda verticale presente sul margine destro di ogni doppia pagina è uno strumento di navigazione realizzato per aiutarti a consultare meglio la guida. La sezione in alto elenca i singoli capitoli, mentre quella in basso evidenzia la parte del capitolo attuale.

Tabelle abilità

Elenco nemici

Mostri del Caos Mostri selvatici

Armi da guerra

Umani

Speciali

Informazioni importanti

GUIDA RAPIDA

GUIDA RAPIDA



Dopo le prime ore, Lightning Returns ti offre un'ampia libertà per completare le missioni principali e una serie di obiettivi facoltativi. Il gioco presenta meccaniche straordinariamente ricche e complesse, con un sistema di combattimento stratificato e flessibile che richiede innumerevoli ore di pratica ed esperienza per essere

Se da una parte tutta guesta libertà d'azione ti permette di goderti il gioco come preferisci, dall'altra presenta una serie di potenziali trappole per i giocatori meno esperti, soprattutto picchi di difficoltà derivanti da una cattiva preparazione o dal tentativo di affrontare sfide che andrebbero lasciate per ultime. Ti sarà dunque di grande aiuto avere un'idea chiara di come vuoi approcciare l'avventura.

In questa Guida rapida abbiamo descritto quattro stili di gioco differenti per quelli che potrebbero essere i tuoi obiettivi generali. Indipendentemente dallo scopo che ti prefiggi di raggiungere quando inizi a giocare a Lightning Returns, questo capitolo ti aiuterà a individuare le sezioni della guida più utili in base allo stile di gioco scelto. Se dovessi cambiare le tue priorità andando avanti nell'avventura, torna pure qui per trovare riferimenti rapidi alle altre sezioni della guida.



PRENDERE CONFIDENZA CON IL GIOCO

Questa sezione è rivolta a coloro che giocano per la prima volta a un titolo della serie Final Fantasy XIII o che hanno poca dimestichezza con i giochi di ruolo.

Capitolo Mondo e personaggi (pagina 10)

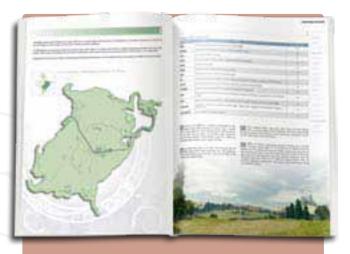
Questo capitolo riassume i protagonisti e gli eventi principali della serie.

Capitolo Tutorial (pagina 20)

Il capitolo Tutorial ti aiuterà a prendere dimestichezza con il sistema di progressione del personaggio, l'esplorazione, il combattimento, lo scorrere del tempo e altri concetti basilari, affinché tu possa affrontare le prime fasi di Lightning Returns con maggiore sicurezza.

Capitolo Soluzione (pagina 54)

In questo capitolo troverai un piano di progressione nel mondo di Nova Chrysalia graduale e accessibile, che indica i momenti migliori per acquisire nuovo equipaggiamento o abilità e presenta le missioni in un ordine che ti aiuterà a evitare potenziali picchi di difficoltà. Se hai bisogno di aiuto per completare un obiettivo, troverai i riferimenti alle pagine relative degli altri capitoli.



COMPLETARE IL GIOCO

Capitolo Missioni principali (pagina 66)

Questo capitolo offre una guida dettagliata delle cinque trame della missione principale, con una serie di mappe commentate che forniscono soluzioni visive a ogni sfida e dungeon.

Panoramica sui contenuti della guida

In generale, i capitoli principali di questa guida appartengono a una di tre categorie, ciascuna delle quali riflette un modo di usare la guida a seconda del tuo stile di gioco e del tuo livello di abilità:

CAPITOLI SUL GIOCO

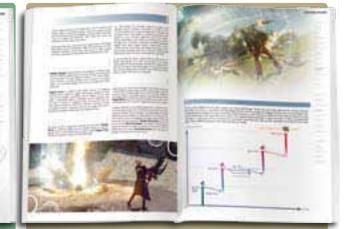
- **Tutorial:** offre una panoramica su tutti gli aspetti principali del gioco. È il punto di partenza ideale per la maggior parte dei giocatori.
- Strategia e analisi: contiene un'analisi approfondita sulle meccaniche fondamentali del gioco.

CAPITOLI DI CONSULTAZIONE

- **Bestiario:** contiene un elenco di tutti i nemici presenti nel gioco, con schede chiare e dettagliate e strategie per affrontare in maniera efficace ogni avversario.
- Inventario: elenca tutti gli oggetti e le abilità, specificandone nel dettaglio la disponibilità, i parametri e gli effetti.
- Extra: presenta un elenco dettagliato dei vari contenuti sbloccabili e delle funzioni bonus.

CAPITOLI SOLUZIONE

- Soluzione: contiene un percorso ottimizzato per completare il gioco una prima volta.
- Missioni principali: contiene soluzioni dettagliate basate su mappe per tutte le missioni principali.
- Missioni complementari: contiene soluzioni dettagliate basate su mappe per tutte le missioni complementari.
- Tavola dei desideri: contiene i requisiti e le soluzioni per tutte le missioni della tavola.
- Soluzione Ultima: offre una guida ottimizzata rivolta ai giocatori esperti.



ASSISTENZA MINIMA

Capitoli Missioni (pagine 66, 104 e 136)

Se hai bisogno d'aiuto per una missione in particolare, i capitoli Missioni principali, Missioni complementari e Tavola dei desideri contengono soluzioni immediate per tutte le missioni. Spesso basta un'occhiata alle mappe commentate per trovare la strada giusta.

Capitolo Bestiario (pagina 150)

Se hai difficoltà a battere un nemico, nel Bestiario troverai una serie di informazioni dettagliate su tutti i mostri, con le loro debolezze e le strategie per sconfiggerli facilmente. Puoi trovare un elenco completo di tutte le creature all'inizio del Bestiario.

COMPLETARE IL GIOCO AL 100%

Questa sezione è rivolta a coloro che puntano a

Capitolo Soluzione Ultima (pagina 300)

Dopo aver terminato l'avventura almeno una volta, la Soluzione Ultima ti aiuterà a completare il gioco in maniera perfetta, portando a termine tutte le missioni disponibili e dandoti parecchio tempo per prepararti alle sfide più impegnative.

Capitolo Strategia e analisi (pagina 260)

Questo capitolo tratta in maniera approfondita i tanti sistemi alla base del gioco, per aiutarti a ottimizzare le tue prestazioni.

Capitolo Inventario (pagina 222)

Scopri come ottenere fino all'ultima abilità e tutti i pezzi di equipaggiamento, studia i loro parametri, a cosa servono e i loro effetti.

Capitolo Bestiario (pagina 150)

Per completare il gioco al 100%, dovrai sconfiggere tutti i mostri, inclusi i boss supremi. Il Bestiario contiene schede con dati e analisi dettagliate per ogni tipo di nemico, corredate da strategie efficaci per ottenere una valutazione a cinque stelle.

Capitolo Extra (pagina 310)

Qui troverai tutti i dettagli sui trofei e gli obiettivi ancora da sbloccare, oltre alle funzioni della modalità Nuovo gioco+ e una serie di eventi speciali.

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE







STRUTTURA DEL GIOCO

Lightning Returns: Final Fantasy XIII è un'avventura che offre una grande libertà d'azione e dalla struttura talmente flessibile da risultare quasi sconcertante nelle prime ore di gioco. All'inizio sai soltanto che impersoni Lightning, e che il tuo ruolo di salvatrice ti impone di salvaguardare le anime degli abitanti di Nova Chrysalia, il mondo di gioco. Per riuscirci devi completare delle missioni che spaziano da semplici favori a lunghe peripezie in compagnia di vari personaggi tratti dalla saga di Final Fantasy XIII

La libertà garantita da Lightning Returns su come e quando completare le sue numerose sfide è uno dei principali punti di forza d'esperienza, anche se rischia di renderla più ostica e confusa. Forse più che in qualsiasi altro gioco di ruolo, la conoscenza è l'arma più efficace in quasi tutte le situazioni. A differenza di quanto avviene tradizionalmente, i parametri del personaggio aumentano soprattutto in base al numero di missioni completate e non all'esperienza ottenuta in battaglia, perciò la crescita di Lightning è legata a una corretta gestione delle missioni. Tutto ciò è complicato dal fatto che alcune missioni sono disponibili soltanto in determinati orari, oppure al raggiungimento di specifici requisiti.

In Lightning Returns esistono tre categorie di missioni:

- Missioni principali: queste sono avventure articolate in più sezioni che coinvolgono i protagonisti dei precedenti episodi della trilogia di Final Fantasy XIII. Le missioni principali corrispondono a capitoli numerati e vanno completate prima del Giorno 12 se vuoi raggiungere la sezione finale della storia e le relative sfide. Se non riesci a farcela entro l'ultimo giorno, comparirà la schermata Game over e dovrai ricominciare dal Giorno 1. Le missioni principali sono legate a specifiche regioni del mondo di gioco (con una sola eccezione) e diventano disponibili automaticamente nelle rispettive località appena completi le prime sezioni di tutorial dell'avventura.
- Missioni complementari: più brevi rispetto alle missioni principali, riguardano vari personaggi del mondo di gioco. Molte di esse prevedono di recuperare determinati oggetti o di risolvere situazioni che in genere richiedono pochi e semplici passaggi, ma non mancheranno le missioni da completare nell'arco di più giorni. La difficoltà di ogni missione è rappresentata dal numero di stelle (🖈), da una stella fino a un massimo di tre per le missioni più impegnative.
- Tavola dei desideri: fuori da ogni stazione della monorotaia puoi trovare una tavola dei desideri, ovvero una sorta di bacheca consultabile parlando con Chocolina (01). Gran parte degli incarichi qui proposti richiedono di accumulare un certo tipo di oggetti, ottenibili perlustrando il mondo di gioco o sconfiggendo i mostri. Ricorda di controllare la tavola dei desideri di ogni località almeno una volta al giorno, sia per accettare nuove missioni sia per portare a termine quelle che hai già completato. Alcune missioni delle tavole dei desideri sono collegate: completandone una puoi sbloccarne un'altra.

Completando le missioni puoi ottenere varie ricompense, quali bonus ai tuoi parametri e oggetti o nuovi pezzi di equipaggiamento. Inoltre, ricevi una certa quantità di Eradia a ogni missione principale o complementare portata a termine. L'Eradia è l'energia che Lightning ottiene dalle anime che riesce a salvare (02). L'Eradia accumulata viene trasferita al sacro albero Yggdrasil al termine di ogni giorno. Al raggiungimento di determinate guantità di Eradia puoi aumentare il numero di giorni che ti separano dalla fine del mondo.

Inizialmente, Lightning ha solo sette giorni per salvare il mondo. Ogni missione principale completata aggiunge un giorno al totale. Per finire il gioco devi arrivare al termine del Giorno 12 completando tutte le cinque missioni principali. Così facendo potrai accedere all'ultimo giorno. Portando a termine un gran numero di missioni complementari puoi sbloccare un giorno speciale "extra" che va a inserirsi dopo il Giorno 12 e prima dell'ultimo giorno.

Sei libero di esplorare il mondo e di completare gli obiettivi come preferisci. Tuttavia, allo scoccare delle 06:00, il giorno termina immediatamente e vieni trasferito in automatico sull'Arca, dove il tempo si ferma. L'Arca è il luogo in cui Lightning conferisce l'Eradia accumulata all'albero Yggdrasil. Ogni nuovo fiore che sboccia nel breve filmato rappresenta un giorno aggiuntivo a disposizione di Lightning per salvare il mondo, a partire dal giorno successivo.

IL FATTORE TEMPO

Il tempo di gioco è indicato dall'orologio in alto a destra nella schermata di gioco. Il tempo scorre di continuo e a ritmo sostenuto: un minuto di gioco corrisponde all'incirca a due secondi e mezzo "reali". Durante il gioco, il tempo si ferma solo nelle seguenti occasioni:

- Durante i filmati e i dialoghi con i personaggi non giocanti
- Durante le battaglie
- Quando è visualizzato un menu (comprese interfacce dei negozi e finestre di scelta)
- Quando la tecnica Cronostasi è attiva (vedi pagina 45)
- Quando ti trovi sull'Arca

In qualsiasi altra circostanza, il tempo trascorre inesorabilmente. Con soli tredici giorni a disposizione per completare tutte le missioni principali, e possibilmente un buon numero di missioni complementari, l'avventura è un'autentica corsa contro il tempo. Ciononostante, questo conto alla rovescia non deve metterti sotto pressione. A conti fatti, anche se non li impieghi con la massima efficienza, tredici giorni di gioco sono più che sufficienti per completare tutte le missioni principali e molte di quelle complementari (se non tutte) grazie al potere della cronostasi. Dopo aver ottenuto questa tecnica nelle prime fasi di gioco, puoi attivarla per fermare brevemente il tempo.

I PE (Punti Energia) sono una risorsa che può essere rigenerata principalmente sconfiggendo i nemici in battaglia. Affrontando una normale sequenza di battaglie per ottenere PE e occupandosi al tempo stesso di altri incarichi, diventa possibile fermare il tempo per periodi prolungati. Appena avrai preso confidenza con le battaglie e il recupero di PE, con la cronostasi un minuto di gioco potrà corrispondere a svariate ore "reali".

Fai tesoro dei seguenti suggerimenti per sfruttare al massimo il tempo che passi a Nova Chrysalia:

• Corse: puoi far correre Lightning tenendo premuto 2 / 1. In questo modo consumerai la barra blu posta nella parte inferiore dello schermo, limitando la quantità di tempo che puoi trascorrere correndo. Rilascia il comando in gualsiasi momento per riempire nuovamente la barra. Dovresti riuscire a correre per la maggior parte del tempo. facendo brevi pause tra uno scatto e l'altro per far riempire la barra prima che si svuoti completamente. In caso contrario, il tempo di utilizzare la propria arma, per un breve periodo.

- Ottimizzare i viaggi: un altro aspetto fondamentale per risparmiare tempo consiste nel ridurre al minimo la durata dei viaggi. Ci sono delle regole semplici che puoi seguire per ottimizzare i tuoi spostamenti in qualsiasi regione. Piuttosto che dirigerti direttamente verso un luogo distante per recuperare un oggetto per una missione che ti è stata affidata, prenditi il tempo per parlare con tutti i personaggi non giocanti nelle vicinanze e accetta di completare qualsiasi incarico che ti assegneranno durante un viaggio. Non c'è un limite al numero di missioni attive nello stesso momento, dunque è sempre consigliabile accettarle subito. Controlla anche la tavola dei desideri ogni volta che ne trovi una e dedicati all'esplorazione e agli acquisti quando possibile. La regola generale è cercare sempre di svolgere più attività allo stesso tempo e "completare" tutti gli obiettivi attuali in un'area prima di passare a un'altra.
- rimanere con le mani in mano, qualunque siano le circostanze. Se hai terminato tutte le attività facoltative in un luogo e hai a disposizione un paio d'ore prima di poter completare il tuo prossimo obiettivo (per esempio, perché una porta è attualmente chiusa o un personaggio non giocante non è ancora disponibile), dirigiti in un'altra regione e inizia 💄 STRUTTURA DEL a completare gli incarichi disponibili lì. Cerca in sostanza di non sprecare nemmeno un minuto del tuo tempo.
- dedicata alle missioni contiene tutto ciò che devi sapere.
- Sblocco delle funzioni: molte funzioni del gioco vengono sbloccate in un determinato giorno durante la storia. Inoltre, riceverai oggetti e abilità ogni volta che visiti l'Arca. Questa guida svela la progressione esatta per sbloccare le funzioni legate ai giorni, dunque non preoccuparti di perderti qualcosa.

ricarica verrà prolungato e Lightning non sarà in grado di correre, né di TUTORIAL

• Tenerti occupato: cerca di rimanere sempre attivo ed evita di

- IL FATTORE TEMPO
- Influenza dell'orario: il trascorrere del tempo all'interno del mondo di gioco è scandito da un orologio. L'orario può determinare la disponibilità di oggetti chiave, la presenza di personaggi non giocanti chiave, l'accesso ad aree particolari e persino la distribuzione dei mostri. Conoscere in anticipo il momento migliore per visitare un'area è molto importante e ti permette di pianificare i tuoi viaggi di consequenza (leggi attentamente le descrizioni della missione per ottenere queste informazioni). Ovviamente, la sezione di questa guida



LIGHTNING: SOLA CONTRO TUTTI

Prima ancora dell'uscita di Lightning Returns, quando furono resi noti i primi dettagli sulle meccaniche di gioco e sull'ambientazione, molti fan di Final Fantasy rimasero interdetti dall'assenza di altri membri ad accompagnare la protagonista durante le battaglie. Anche se tecnicamente Lightning combatte da sola per gran parte della storia, ciò non significa che le dinamiche tattiche che da sempre contraddistinguono la serie Final Fantasy siano state abbandonate.

Invece di selezionare i membri della squadra durante la battaglia, avrai a disposizione tre set composti da equipaggiamenti e abilità personalizzabili, noti come assetti. Ogni assetto è a tutti gli effetti un componente della squadra, con la propria barra ATB (vedi pagina 30) e un ruolo ben preciso (in base alle tue scelte e alle strategie che intendi adottare). In buona sostanza puoi considerare un singolo assetto come un membro della squadra e gli assetti nel loro insieme come la squadra.

Durante il combattimento potrai scorrere gli assetti scelti esattamente nello stesso modo in cui selezioneresti i membri della tua squadra. Utilizzerai i poteri di un assetto prima di passare a un altro quando la sua barra ATB si esaurisce o quando si presenta una situazione che richiede l'uso di un altro assetto con un'abilità specifica. Dato che ogni assetto presenta nove elementi configurabili(completo, arma, scudo, due accessori, quattro abilità) tutti con le proprie caratteristiche e autoabilità secondarie uniche, le combinazioni possibili sono praticamente infinite.

Torneremo a parlare degli assetti più avanti nella sezione Tutorial (vedi pagina 31) e li tratteremo più nel dettaglio nel capitolo Strategia e analisi (pagina 295).



LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

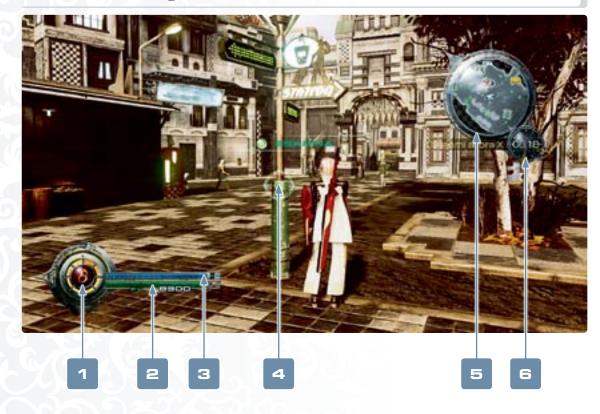
Ogni volta che inizi una nuova partita ti verrà chiesto di selezionare il livello di difficoltà:

- Nella modalità facile, le battaglie sono meno impegnative, puoi fuggire dal combattimento senza subire alcuna penalità e recupererai automaticamente i Punti Vita nella schermata di gioco. Inoltre, riceverai PE extra sconfiggendo i nemici, e le tecniche (vedi pagina 45) costeranno meno. Il rovescio della medaglia è che i nemici sconfitti non rilasceranno i loro oggetti migliori.
- Nella modalità standard, il livello di difficoltà delle battaglie è nella media, subirai una penalità di tempo in caso di fuga da un combattimento e i tuoi Punti Vita non si rigenereranno automaticamente tra uno scontro e l'altro. Anche in questo caso, i nemici sconfitti non rilasceranno i loro oggetti migliori.
- Nella modalità difficile (sbloccata dopo aver completato il gioco la prima volta), le battaglie sono più impegnative. Si applica la penalità di tempo in caso di fuga dai combattimenti e i Punti Vita non verranno rigenerati automaticamente tra uno scontro e l'altro. Riceverai inoltre meno PE dai nemici rispetto al livello normale, ma avrai accesso a tutti gli oggetti rilasciati dai nemici sconfitti, compresi i migliori presenti nel gioco.

Una volta confermato, non potrai più modificare il livello di difficoltà, dunque scegli attentamente. Il gioco è stato concepito per essere portato a termine la prima volta in modalità normale, che offre un livello di sfida e ricompense più bilanciate. Se non hai mai giocato a un titolo della serie, o se è la prima volta che ti cimenti in un gioco di ruolo, probabilmente la modalità facile è quella più indicata per cominciare.

INTERFACCIA DI GIOCO

Schermata di gioco



INDICATORE PE

Mostra i Punti Energia a tua disposizione per le tecniche (vedi pagina 45).

BARRA PV

Mostra i punti vita attuali di Lightning. Lampeggia di rosso quando i PV sono molto bassi. Questa barra si rigenera automaticamente fuori dal combattimento solo in modalità facile. Vedi pagina 39 per un elenco dei vari modi per recuperare i PV di Lightning.

ARRA DI AZIONE

Mostra la quantità di energia a tua disposizione per correre (() () e attaccare i nemici (). Le corse consumano la barra blu posta nella parte inferiore dello schermo. Rilascia il comando in qualsiasi momento per riempire di nuovo la barra. Facendola esaurire completamente, si colorerà di rosso e si rigenererà più lentamente, impedendoti di correre o attaccare per diversi secondi.

INTERAZION

Gli oggetti e i personaggi con cui puoi interagire nel mondo di gioco sono evidenziati da un cerchio rotante, accompagnato da una breve descrizione testuale, di solito "Interagisci" per un personaggio o "Esamina" nel caso di un meccanismo o un oggetto.

MAPPA DI NAVIGAZIONE

Questa schermata offre informazioni sull'area circostante, inclusi dati topografici, punti di navigazione, personaggi non giocanti e altri punti di interesse. La mappa di navigazione indica sempre il nord, anche se è possibile modificare questa impostazione nel menu Opzioni. La freccia che rappresenta Lightning punta nella direzione verso la quale è rivolta. Puoi nascondere la mappa di navigazione e richiamarla premendo SELECT/ .

OROLOGIO L'orologio pres

L'orologio presente nella parte superiore destra dello schermo mostra l'orario attuale. Usalo per pianificare i tuoi viaggi e per verificare la disponibilità di personaggi non giocanti o missioni che stai cercando di completare. L'orologio è accompagnato da un promemoria con il numero di giorni che ti separano dalla fine del mondo.

GUIDA RAPIDA

MONDO E

PERSONAGG

TUTORIAL

SOLUZIONE

MISSIONI

MISSIONI

OIVIFLEIVIENTA

IVENTARIO

TRATEGIA E

LTIMA

STRUTTURA DEL GIOCO

LIGHTNING

DIFFICOLTÀ

INTERFACCIA DI GIOCO

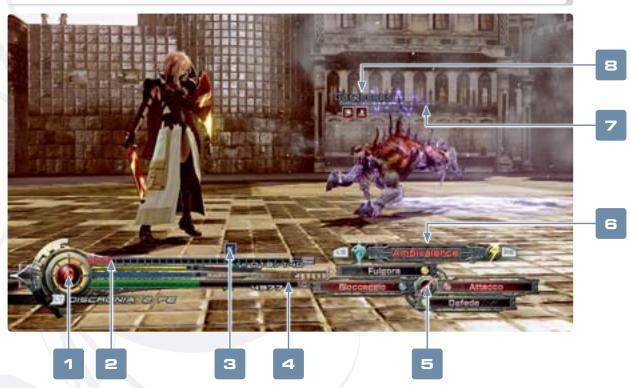
COMANDI

ESFLUNAZION

SISTEMA COMBATTIMENTO

UU/V

Schermata di battaglia



INDICATORE PE

Mostra i Punti Energia a tua disposizione per le tecniche (vedi pagina 45).

ATB (ACTIVE TIME BATTLE, O BATTAGLIA IN TEMPO REALE)

Ci sono tre barre ATB, ciascuna delle quali mostra l'energia a disposizione per ogni assetto corrispondente. Tutte e tre le barre si riempiono gradualmente durante il combattimento (le due in attesa lo fanno con una velocità tre volte superiore a quella dell'assetto attualmente selezionato). I segmenti dell'ATB vengono consumati in proporzione al costo ATB delle abilità che attivi con i comandi frontali del controller.

ICONE DI STATUS

Mostrano gli status alterati ai quali è soggetto il tuo personaggio. Per maggiori informazioni vedi pagina 41.

BARRA PV

3

4

5

6

7

8

Mostra i punti vita attuali di Lightning. Lampeggia di rosso quando i PV sono molto bassi. Questa barra si rigenera automaticamente fuori dal combattimento solo in modalità facile. Vedi pagina 39 per un elenco dei vari modi per recuperare i PV di Lightning.

ABILITÀ

Mostra le quattro abilità assegnate ai comandi frontali del controller. Ogni volta che premi un comando attiverai l'abilità corrispondente e il suo costo ATB verrà sottratto dalla barra ATB. Vedi pagina 32.

ASSETTI

Mostra il nome del tuo assetto attuale (vedi pagina 31). I colori dei nomi dei tuoi assetti e i simboli 🎺 🦻 🕏 corrispondono alla barra ATB di ciascun assetto. Puoi passare all'istante da un assetto all'altro premendo 🗓 / 📵 o 🔞 / 🔞.

ONDA CRITICA

Quando attacchi un nemico (soprattutto con un tipo di attacco che sfrutta i suoi punti deboli) penetrerai lentamente le sue difese, un processo rappresentato da un'onda critica che compare sulla sua barra PV. Quando un nemico è prossimo ad andare in crisi, l'onda critica si colorerà di rosso. Continua a usare attacchi appropriati per mandarlo in crisi. Attaccare un bersaglio mentre è in stato critico infligge molti più danni del normale. Per maggiori informazioni vedi pagina 38.

INFORMAZIONI SUL NEMICO

Mostra il tipo di nemico che stai puntando e i suoi PV attuali, oltre a possibili status alterati ai quali è soggetto. Quando affronti più nemici, puoi cambiare il bersaglio selezionato premendo 🖎.

COMANDI

La seguente tabella riassume i comandi principali che utilizzerai nel corso del gioco.

PS3™	XB0X 360	COMANDI NELLA SCHERMATA DI GIOCO	COMANDI IN BATTAGLIA
•	•	Muovi	Muovi
•	•	Controlla la visuale	Controlla la visuale
\Diamond	lack	Naviga nei menu	Cambia bersaglio
⊗	A	Interagisci/Riponi l'arma	Usa abilità
0	₿	Salto	Usa abilità
	Ø	Accedi al menu principale	Usa abilità
•	⊗	Mostra la mappa	Usa abilità
R1	RB	Attacca il nemico/Estrai l'arma	Cambia assetto
R2	RT	Corsa	Mostra informazioni sul nemico (Scan)
L1	LB		Cambia assetto
L2	15	Corsa	Discronia (vedi pagina 45)
L3	Ť	Corsa	-
R3	Ť	Centra visuale	Cambia visuale
(START)	O	Pausa	Pausa; usa oggetti curativi o tecniche (passa da una schermata all'altra con 🗓/🔞 o 🛂/🚯)
SELECT	O	Mostra/Nascondi la mappa di navigazione; salta i filmati nella schermata di pausa	Torna alla schermata del titolo dalla schermata di pausa

ESPLORAZIONE

L'esplorazione è una delle attività più importanti in Lightning Returns. Il mondo di gioco è assai vasto, con le quattro regioni principali che contengono innumerevoli punti di interesse, centinaia di personaggi non giocanti con cui parlare, oggetti da raccogliere e numerose missioni da portare a termine. Perlustrare ogni angolo di Nova Chrysalia in cerca di nuovi oggetti o cose da fare è una delle esperienze più piacevoli di tutto il gioco. Resterai sorpreso dalla frequenza con la quale il tuo spirito di esplorazione verrà premiato.

Movimenti di base

Viaggiare da un luogo a un altro è molto semplice. Usa **(b)** per muovere Lightning e **(b)** per ruotare la visuale. Ci sono poi una serie di mosse che ti tomeranno utili per raggiungere la tua destinazione:

- Tieni premuto (12) (13) per correre. Questo ti permetterà di ridurre la durata complessiva dei tuoi viaggi. Le corse consumano la barra blu posta nella parte inferiore dello schermo. Rilascia il comando in qualsiasi momento per riempire di nuovo la barra. Facendola esaurire completamente, si colorerà di rosso e si rigenererà più lentamente, impedendoti di correre o attaccare finché non si sarà ricaricata.
- Puoi saltare gli ostacoli bassi o le fenditure più strette premendo ②/③ (o1). Puoi spiccare un salto più lungo del normale mentre corri. Tieni presente che non subirai mai danni da caduta, nemmeno precipitando da altezze considerevoli. Dunque sei libero di provare qualsiasi salto o di lasciarti cadere da un dirupo se pensi possa offrirti una scorciatoia.
- Ogni volta che incontri dei nemici durante i tuoi spostamenti, preparati ad attaccarli con (RI)/(RII) quando sono vicini (vedi pagina 30). Non è possibile interagire con certi aspetti del mondo di gioco (per esempio raccogliere oggetti e salire/scendere le scale) mentre l'arma di Lightning è sfoderata. Premi (A)/(A) per riporla manualmente.

Mappa e mappa di navigazione

Quando la rotta da seguire non è complicata, di solito basta una rapida occhiata alla mappa di navigazione per trovare la strada. Se invece devi pianificare un viaggio più lungo, o trovare un punto di interesse più distante, puoi visualizzare la mappa completa dell'area in cui ti trovi premendo ⊕/⊗.

Nella schermata della mappa è possibile scorrere la visuale con ① e ingrandirla/ridurla con ②. Puoi sistemare fino a dieci segnali premendo ②/② e dar loro un nome. Questa funzione è utile, per esempio, per evidenziare il personaggio di una missione dal quale devi tornare più tardi, o nel caso individuassi un'opportunità interessante per ottenere una ricompensa in battaglia o un oggetto interattivo che non puoi ancora usare.



Salvare

Lightning Returns adotta un sistema di autosalvataggio che memorizza automaticamente i tuoi progressi ogni volta che raggiungi un punto cardine della storia o quando viaggi da un luogo all'altro nel mondo di gioco. Tutte le volte che il gioco salva la partita, nella parte superiore sinistra dello schermo apparirà un'icona. Puoi anche salvare la partita manualmente e creare salvataggi aggiuntivi (fino a un massimo di 50) dal menu di pausa.

LEGENDA MAPPA E MAPPA DI NAVIGAZIONE

\wedge	Lightning		Segnale di destinazione
•	Percorso seguito di recente		Locanda
	Alleato		Ristorante
	Personaggio non giocante		Tavola dei desideri
0	Nemico attivo		Armeria
0	Obiettivo missione		Fabbro
×	Luogo della tua ultima battaglia		Emporio
	Segnale missione principale		Laboratorio di magia
8	Segnale (più colori)	•	Stazione della monorotaia

CUIDA DADID

MONDO E

TUTORIAI

SOLUZIONE

SULUZIUNE

MISSIONI PRINCIPALI

MISSIONI COMPLEMENTARI

STRATEGIA E

SOLUZIONE

EXTRA

INDICE

OTDUTTUDA DEL

TEMP0

LIVELLO DI

INTERFACCIA DI GIOCO

COMANDI

ESPLORAZIONE

BATTAGLIE

SISTEMA COMBATTIMENTO

CHRYSALIA

Collezionabili

Molti oggetti sono contenuti negli scrigni (□2). Premi ⊗/♠ per aprirli. Dopo una breve attesa, un messaggio su schermo rivelerà il contenuto dello scrigno (molto spesso si tratta di oggetti utili, come pezzi di equipaggiamento), che verrà trasferito automaticamente nel tuo inventario.

Inoltre, ogni tanto ti imbatterai in oggetti luccicanti che appaiono direttamente nel mondo di gioco a terra (03). Puoi raccoglierli avvicinandoti e premendo ⊗/**△**. Nella maggior parte dei casi si tratta di medaglie che possono essere vendute nei negozi, offrendoti una seconda fonte di guadagno. Vi sono però dei casi in cui tali oggetti sono oggetti chiave, che vanno raccolte e consegnate all'apposito venditore.

Le mappe contenute in questa guida svelano i luoghi dove si trova ogni oggetto presente nel gioco e la loro disponibilità. Se invece preferisci completare la tua prima partita con gli aiuti ridotti al minimo, i seguenti consigli ti torneranno comunque utili:

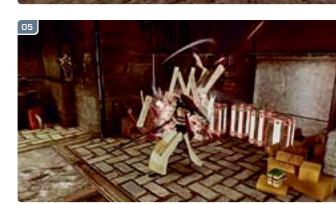
- Usa **@** per esaminare lo scenario in cerca di oggetti mentre attraversi aree vecchie e nuove. Ogni volta che noti dei vicoli ciechi o dei percorsi alternativi, prenditi il tempo per esplorarli. La tua curiosità potrebbe essere ripagata.
- Alcuni oggetti chiave si appaiono naturalmente nel mondo di gioco, in particolare nei Confini selvaggi, dove incontrerai un vasto assortimento di funghi, piante e semi occasionali. Raccoglili ogni volta che puoi.
- · Certi scrigni all'inizio sono chiusi e richiedono di soddisfare determinate condizioni prima di poterli aprire (per esempio ottenere una quantità specifica di PE o svolgere un incarico per qualcuno). Quando vedi uno di questi scrigni, prendi nota della sua posizione o lascia un segnale sulla mappa in modo da tornarci più tardi per aprirlo.
- Nella regione dei Confini selvaggi alcuni scrigni possono essere raggiunti solo dopo aver ottenuto l'accesso alle abilità di planata del chocobo.

Punti di interattività

Oltre agli oggetti collezionabili, durante i tuoi spostamenti all'interno del mondo di gioco ti imbatterai in numerosi punti con cui è possibile interagire. Questi possono essere meccanismi che vanno azionati per proseguire nella storia o personaggi non giocanti con cui parlare. Per interagire con i meccanismi o con i personaggi non giocanti premi &/A.

- I personaggi non giocanti con cui puoi parlare presentano un'icona a forma di fumetto sopra la loro testa (04). Avvicinati a loro e comparirà un cerchio rotante con la scritta "Interagisci", a indicare che è possibile intrattenere una conversazione. Molti dei personaggi non giocanti ti diranno cose che non hanno importanza specifica per i tuoi obiettivi attuali, anche se di tanto in tanto potrebbero fornirti degli indizi o fare dei commenti su un punto di interesse o su una missione in corso. A volte ti imbatterai in personaggi non giocanti con tre punti di domanda sopra la loro testa, ma senza l'icona a forma di fumetto: si tratta di personaggi con i quali potrai parlare in un secondo momento, di solito durante una missione.
- Interagendo con determinati personaggi non giocanti ti verranno proposte delle missioni complementari che potrai decidere se accettare o meno. Il consiglio è quello di accettarle sempre e comunque, anche se non intendi portarle a termine subito. I personaggi non giocanti che assegnano missioni complementari sono indicati con dei simboli a forma di stella (🖈). Più stelle hanno (fino a un massimo di tre) e più difficile è il compito che ti attende, se accetterai. Di solito (ma non sempre), questo aspetto determina il livello delle ricompense che riceverai portando a termine la missione.
- Quando ti avvicini a un oggetto con il quale puoi interagire, sullo schermo compariranno un cerchio rotante e l'opzione "Esamina". Non tutti i punti di interesse sono legati alla missione principale o all'avanzamento di quelle complementari. Alcuni elementi interattivi potrebbero fornirti semplicemente delle informazioni, come nel caso degli orari della monorotaia o dei segnali.
- Durante i tuoi spostamenti ti imbatterai in casse che puoi distruggere premendo RI/RB (05). Al loro interno potresti trovare degli oggetti generici a caso, come le medaglie che puoi vendere nei negozi. A volte queste casse servono anche per bloccare il sentiero o per nascondere parzialmente un punto di interesse, come uno scrigno.
- Diverse aree del gioco presentano porte e barriere a tempo. Queste si aprono solo a orari specifici, di cui devi tenere conto quando vuoi visitare i luoghi che si trovano al di là di esse. Esaminando queste porte per la prima volta, sulla mappa verranno riportati i relativi orari di apertura.
- In certi labirinti e dungeon troverai degli interruttori che di solito dovrai attivare per aprire un passaggio.









Inventario e quil

Ogni oggetto che raccogli viene trasferito automaticamente nel tuo inventario.

- Completi, armi, scudi, accessori e abilità sono oggetti da battaglia, che ti serviranno per preparare e migliorare i tuoi assetti (per maggiori informazioni vedi pagina 31).
- Gli ornamenti sono oggetti decorativi che puoi selezionare quando crei un assetto. La loro unica funzione è quella di modificare l'aspetto di Lightning.
- I catalizzatori sono ingredienti necessari per migliorare ed espandere le abilità attraverso la funzione Espansione disponibile presso tutti i
- Gli oggetti chiave sono oggetti unici, legati alle missioni, o segreti con informazioni Scan su specie nemiche (vedi pagina 45).
- Tutti gli oggetti appartenenti alla categoria Oggetti speciali di solito sono necessari per completare le missioni di raccolta.

La maggior parte dei negozianti acquisterà qualsiasi oggetto che non ti serve. Quelli contrassegnati dall'icona possono essere solo venduti. Non avere fretta di vendere gli altri. Pezzi di equipaggiamento

Negozi

sparsi per tutte le regioni.

PANORAMICA SUI NEGOZI

Emporio

Armeria

Fabbro

Ristorante

Locanda

Informatori

Commerciant

2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Laboratorio di magia

apparentemente obsoleti potrebbero rivelarsi utili per nuove strategie o per preparare assetti di riserva, mentre i catalizzatori sono ingredienti preziosi per migliorare le abilità più avanti nel corso della storia. La maggior parte 🌵 TUTORIAL degli oggetti contenuti nella categoria Oggetti speciali servono per una missione complementare, magari una che non hai ancora sbloccato, o potresti tenerli da parte per utilizzarli in un'altra partita. La regola è quella di accumulare più oggetti possibile nel corso dei tuoi viaggi, dai fuochi d'artificio a Yusnaan ai funghi e ai fiori selvatici che crescono nei Confini selvaggi.

Tieni presente che non otterrai molti guil (la valuta principale nell'universo di Final Fantasy) o profitti a lungo termine vendendo gli oggetti presenti nel tuo inventario. Le due principali fonti di guadagno saranno invece:



Le ricompense ottenute dalle missioni portate a termine. In generale, più una missione è impegnativa e maggiore sarà la ricompensa in guil.





I nemici sconfitti. Ogni tipo di nemico assegna una certa guantità di



Nel gioco sono presenti diversi tipi di negozi, ciascuno dei guali offre prodotti e servizi unici. Nota: l'eguipaggiamento venduto varia da negozio a

negozio e anche i rispettivi inventari sono soggetti a modifiche nel corso del tempo, dunque assicurati di visitare più volte le varie armerie e i fabbri

Scan utili che puoi consultare durante il combattimento premendo 12/11.

permettono di personalizzare l'aspetto del personaggio.

guil, che aumenta dal Giorno 7 in avanti, al pari degli attributi di tutti i mostri. Consulta il nostro Bestiario per conoscere nel dettaglio le ricompense assegnate da ogni tipo di nemico.

ESPLORAZIONE

Saltare i filmati

Vende oggetti curativi, che puoi usare per curare o riportare in vita Lightning, applicare effetti di potenziamento e curare status

Ti permette di rafforzare le tue abilità, sia attraverso la sintesi (per migliorare le abilità dello stesso tipo e grado) sia, più avanti

Affitta stanze fino a un orario a tua scelta, permettendoti di recuperare tutti i tuoi PV, anche se è preferibile utilizzare gli oggetti

o i ristoranti per ripristinare la barra PV. Le locande torneranno utili solo più avanti nella storia, dopo che avrai completato la maggior parte delle missioni e avrai bisogno di saltare a un orario specifico per proseguire un determinato incarico. Vendono segreti sui mostri, che rivelano i punti deboli dei singoli nemici, come fare per metterli in crisi e altre informazioni

Di tanto in tanto, durante i tuoi spostamenti incontrerai dei commercianti ambulanti, la maggior parte dei quali vende oggetti

curativi. Ci sono però alcuni venditori "rari" che si possono incontrare solo casualmente in luoghi specifici che offrono preziosi

nella storia, tramite l'espansione (per espandere le abilità sviluppate al massimo con i catalizzatori). Per maggior informazioni

Vende cibo che ripristina immediatamente i PV di Lightning una volta acquistato. Più il cibo è costoso e più PV verranno

Vende completi, fondamentali per creare assetti (vedi pagina 31) e migliorare gli attributi di Lightning, e ornamenti che ti

Vende armi e scudi, pezzi di equipaggiamento essenziali per migliorare le tue statistiche e specializzare i tuoi assetti.

Anche se la maggior parte dei giocatori vorrà godersi ogni più piccolo sviluppo della storia dall'inizio alla fine, ci sono dei momenti (soprattutto dopo aver fallito lo scontro con un boss impegnativo o aver terminato il gioco una prima volta) nei quali potresti voler saltare le lunghe seguenze filmate. Puoi farlo premendo START / ○ seguito da SELECT / ○.

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

pezzi di equipaggiamento



Lightning Returns utilizza una nuova variante del classico sistema di battaglia (ATB), che unisce le possibilità tattiche dei giochi di ruolo tradizionali con il tempismo e le dinamiche di un gioco d'azione.

All'inizio del gioco avrai a disposizione un numero di attacchi e di abilità limitato, ma tale numero è destinato a salire ottenendo equipaggiamenti aggiuntivi e sconfiggendo i nemici. Per evitare eccessivi spoiler sulla trama, questa sezione è stata concepita con il solo scopo di introdurti alle funzioni principali del sistema di battaglia. Se cerchi spiegazioni più dettagliate, le troverai nei capitoli Inventario e Strategia e analisi.

Scontri con i nemici

Quando compare un nemico, avvicinati muovendo (e premi (R) / (R) per attaccarlo. Lo svolgimento della battaglia dipende molto dall'esito del tuo attacco:

- Se riesci a cogliere di sorpresa il tuo bersaglio (V) e il tuo attacco va a segno, comincerai il combattimento in maniera eccellente: i tuoi nemici avranno il 25% in meno di PV rispetto al loro totale massimo.
- Se il tuo bersaglio ti vede () ma il tuo attacco va a segno, comincerai il combattimento con un'"AZIONE RIUSCITA!": i tuoi nemici avranno il 10% in meno di PV rispetto al loro totale massimo.
- Se non riesci a colpire il tuo bersaglio, o se il tuo attacco non va a segno e vieni attaccato a tua volta, comincerai il combattimento in "pericolo", ovvero con il 5% in meno di PV rispetto al tuo totale massimo attuale ai livelli di difficoltà standard e difficile

Le battaglie non portano a una progressione diretta del personaggio ma ti ricompensano con guil, oggetti di valore (incluse abilità) e altri necessari per completare le missioni. Riceverai inoltre un certo quantitativo di PE, di solito in base alla difficoltà dello scontro. Anche se Lightning ottiene numerose tecniche nel corso del gioco, i PE che accumuli vengono molto spesso investiti per utilizzare la cronostasi e fermare il tempo (vedi pagina 45).

All'inizio dell'avventura, quando le statistiche primarie di Lightning sono basse e le opzioni tattiche tra cui scegliere sono limitate dai pochi pezzi di equipaggiamento e abilità disponibili, a volte potrebbe essere necessario evitare certi nemici. Ci sono tre tipi di mostri che incontrerai regolarmente durante i tuoi viaggi: Mostri del Caos. Mostri selvatici e Armi da guerra. Questi si dividono ulteriormente in tre sottotipi: ridotti, medi e mastodonti. In generale, puoi determinare la difficoltà di un nemico dalla sua stazza. I nemici più piccoli di solito sono i più facili da battere.

Combattere i mostri medi e mastodonti durante i primi due giorni dell'avventura è una pessima idea. I mostri "casuali" più potenti di Lightning Returns possono generarsi (e lo faranno) nei loro habitat naturali non appena verrà sbloccata la possibilità di esplorare il mondo. Prendendo dimestichezza con il gioco e migliorando le abilità di Lightning, arriverai piano piano a poter affrontare i nemici Ogni volta che devi evitare una battaglia impossibile da vincere o potenzialmente molto impegnativa, segui questo consiglio.

- Se Lightning si allontana abbastanza da un nemico, questi sparirà automaticamente. Ci sono inoltre certe aree della mappa (come i villaggi nei Confini selvaggi) nelle quali i nemici non appariranno affatto. Se incontri un mostro ai margini di questi luoghi, basterà rifugiarsi entro i loro confini per
- Correndo, Lightning è in grado di distanziare i nemici più lenti. Quelli più veloci potrebbero tenere il passo, ma non si avvicineranno mai abbastanza per iniziare un combattimento durante una corsa in linea retta.
- Gli avversari più veloci possono rivelarsi particolarmente fastidiosi, in quanto potrebbero costringere Lightning a percorrere lunghe distanze prima di seminarli. Esistono due modi principali per sbarazzarsi di questi nemici insistenti. Il primo consiste nel ricordarsi che tutti i mostri hanno limitazioni simili a quelle di Lightning per quanto riguarda la resistenza: dopo aver corso per un certo periodo, devono fermarsi un attimo per recuperare. Se riesci a usare la corsa con il giusto tempismo, potresti riuscire a distanziarli mentre si fermano per riposare. Il secondo metodo consiste nel fare una sorta di slalom tra gli elementi dello scenario. Spesso in questo modo i mostri dovranno fare una breve pausa mentre cercano di superare un determinato ostacolo. Approfitta di questi momenti per distanziarli quanto basta per farli sparire.
- Il combattimento avrà inizio solo se Lightning viene colpita da un nemico. Questo significa che è possibile aggirare (o persino saltare) dei potenziali avversari da distanza ravvicinata.

Ricordati che non puoi interagire con i personaggi non giocanti in presenza di nemici nelle vicinanze. Devi prima affrontarli ed eliminarli o fuggire finché non spariscono automaticamente. Puoi usare un personaggio non giocante come distrazione per agevolare la fuga.

ATB (Active Time Battle, o battaglia in tempo reale)

L'energia a disposizione di Lightning in qualsiasi momento durante la battaglia è rappresentata dalle sue barre ATB. Ogni abilità usata consuma parte della barra ATB dell'assetto attualmente selezionato.

Ciascun assetto dispone della propria barra ATB. Tutte e tre le barre si riempiono gradualmente durante il combattimento (le due in attesa lo fanno con una velocità tre volte superiore a quella dell'assetto attualmente selezionato). I segmenti dell'ATB vengono consumati in proporzione al costo ATB delle abilità che attivi con i comandi frontali del controller. Ogni volta che premi uno di questi comandi, utilizzerai l'abilità corrispondente, il cui costo ATB verrà sottratto dalla

È fondamentale passare da un assetto all'altro per sfruttare al massimo ogni barra ATB ed effettuare le tue azioni con il tempismo giusto per mantenere un attacco costante e non ritrovarti mai con tutte e tre le barre vuote contemporaneamente.

Assetti

Un assetto è composto da vari pezzi di equipaggiamento e da un massimo di quattro abilità, che puoi assegnare attraverso l'opzione Assetti nel menu principale. Puoi avere fino a tre assetti principali a disposizione in combattimento.

Durante la battaglia, puoi passare da un assetto principale all'altro (🖊 🦻 🌓) in qualsiasi momento, per sfruttare al massimo i loro punti

di forza e le rispettive barre ATB.

PANORAMICA SUGLI ASSETTI

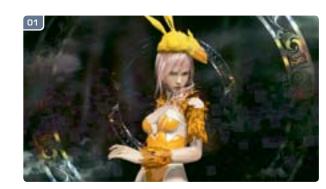
ICONA	PARTE	ATTRIBUTI CHIAVE	DISPONIBILITÀ	NOTE
**	Completo	Vari	Puoi acquistare i completi nelle armerie o riceverli come ricompensa.	Questa è la parte più importante di un assetto. Non solo ogni completo è dotato di autoabilità uniche che offrono varie funzioni e potenziamenti agli attributi, ma fornisce anche abilità native che non possono essere modificate. Inoltre, il completo determina la tua ATB max e la tua ATB iniziale (ovvero, la quantità di energia presente nella barra ATB di un assetto all'inizio di ogni battaglia). Scegliere il completo giusto per ogni situazione e fare in modo che i tuoi assetti attivi si completino a vicenda è fondamentale per avere la meglio sui mostri. Per maggior informazioni su come bilanciare le configurazioni degli assetti vedi pagina 35.
ß	Arma	• POT fisica()) • POT magica())	Le armi si possono acquistare presso i fabbri, possono essere rilasciate dai nemici sconfitti o ricevute come ricompensa. L'arma che scegli di assegnare a ogni assetto aumenta gli attributi POT POT magica del tuo personaggio (vedi pagina 34), che a loro volta deterr quantità di danni che puoi infliggere. Molte armi sono dotate inoltre di autoabilità che possono rivelarsi fondamentali o che conferiscono bonus combattimento (vedi pagina 32).	
0	Scudo	• PV • Velocità ATB(雾) • Difesa(ℚ)	Gli scudi si possono acquistare presso i fabbri o possono essere ricevuti come ricompensa.	Gli scudi determinano i PV dell'assetto (e a volte anche altri attributi), ma il loro parametro più importante è la Difesa, ovvero la capacità dell'assetto di resistere ai danni quando blocchi. Vai a pagina 34 per maggiori informazioni sugli attributi e a pagina 32 per saperne di più sul bloccaggio.
% 2	Accessorio per la testa	Vari		Gli accessori per la testa servono soprattutto per aumentare le tue statistiche d'attacco e di difesa. Hanno effetto solo sull'assetto a cui sono assegnati.
0	Accessorio per le braccia	Vari	Gli accessori si possono trovare negli scrigni o si possono ricevere come ricompensa.	La maggior parte degli accessori per le braccia garantiscono effetti di potenziamento o aumentano la tua resistenza agli status alterati o ai danni elementali, anche se alcuni dispongono di proprietà uniche. Gli accessori per le braccia hanno effetto su tutti e tre gli assetti principali.
	Abilità	Vari	Le abilità vengono rilasciate dai nemici sconfitti o si possono trovare all'interno di alcuni scrigni.	Le abilità determinano quali azioni puoi effettuare durante le battaglie e costituiscono l'asse portante della struttura di gioco. Per maggiori dettagli vedi pagina 32.

È possibile personalizzare l'aspetto di ciascun assetto con gli ornamenti (01), acquistabili presso le armerie o ricevuti portando a termine le missioni. Puoi anche rinominare ogni assetto selezionandone il nome nella parte superiore sinistra dello schermo, o modificare il colore di un completo premendo @/\.

Durante le battaglie puoi passare all'istante a un altro assetto, senza alcun costo o penalità, premendo 🛄 / 🔞 o 🔞 / 🔞 . Ogni assetto ha la sua barra ATB, che si rigenera in base all'attributo Velocità ATB di quell'assetto (Pagina 34). Più questo valore è elevato e più velocemente la barra ATB si riempirà.

Dopo aver preparato i tuoi assetti principali, devi scegliere quello iniziale (con (Q / (Questo non solo determina l'assetto che userai all'inizio di ogni battaglia, ma anche l'aspetto di Lightning guando esplora il mondo di gioco e durante i filmati.

Oltre agli assetti principali, puoi prepararne fino a un massimo di sei di riserva. Questi assetti non sono disponibili durante le battaglie, ma puoi facilmente scambiarli con gli altri dal menu principale premendo (A). Quando inizi ad affrontare tipi di nemici che richiedono approcci tattici particolari, questa funzione ti permetterà di selezionare velocemente i tuoi assetti senza dover trascorrere troppo tempo a modificare le singole configurazioni.



Impostare i tuoi assetti è fondamentale per prepararti al meglio alle tante battaglie che ti attendono. Per ottimizzare le tue abilità e la loro efficacia, è consigliabile assegnare dei ruoli ben definiti a ogni assetto, per contrastare i punti di forza dei nemici e sfruttare i loro punti deboli. C'è una sezione dedicata alla specializzazione del personaggio a pagina 35. Prima di arrivare lì, però, diamo un'occhiata ai vari elementi che rendono unico ogni assetto.

TUTORIAL

STRUTTURA DE GIOCO

BATTAGLIE

Fino ad allora, scappa e fermati a combattere solo le battaglie che puoi vincere.

Abilità

Ci sono quattro tipi di abilità, ciascuna corrispondente grossomodo a un ruolo specifico che puoi assegnare a uno dei tuoi assetti. Se hai giocato a Final Fantasy XIII-e/o a Final Fantasy XIII-2, ricorderai questi "ruoli" distinti introdotti con il sistema Optimum. Puoi trovare un elenco completo di tutte le abilità, con tutti i parametri e i dettagli assortiti, nel capitolo Inventario.

PANORAMICA SULLE ABILITÀ

ICONA	TIP0	DESCRIZIONE	RUOLO CORRISPONDENTE*
	Attacchi fisici danni causerà. Certe abilità avanzate hanno proprietà speciali, ad esempio in grado di interrompere gli attacchi		Assetto fisico: un ruolo specializzato nell'infliggere danni fisici (soprattutto ai nemici in crisi) e ad aumentare o mantenere l'onda critica.
Image: Control of the	Attacchi magici	Sono gli attacchi che infliggono danni basati sull'attributo POT magica. Maggiore è la POT magica dell'assetto e più danni causerà. Molti incantesimi hanno degli attributi elementali che li rendono perfetti per sfruttare i punti deboli dei nemici (vedi pagina 40).	Assetto magico: un ruolo specializzato nel mettere in crisi i nemici e nell'infliggere danni magici.
	Abilità difensive	Le abilità difensive ti permettono di ridurre (o di schivare, o contrattaccare) i danni inflitti dagli attacchi nemici. Maggiore è l'attributo Difesa dell'assetto e meno danni subirai. Certe abilità avanzate hanno scopi specifici, come curare o ripristinare l'ATB.	Assetto difensivo: un ruolo specializzato nell'assorbire i danni inflitti dai nemici.
	Incantesimi di alterazione	Infliggono status alterati ai tuoi nemici. Si tratta di un ottimo modo per intralciarli e renderli molto meno pericolosi. Vai a pagina 41 per una descrizione di tutti gli status alterati.	Assetto di alterazione: un ruolo specializzato nell'infliggere status alterati ai tuoi avversari.

* All'occorrenza, è possibile configurare un assetto in modo che offra un insieme di più ruoli. Vedi pagina 35 per maggiori informazioni sulla specializzazione del personaggio.

Ottenere le abilità: ci sono due modi per acquisire le abilità. Innanzitutto, ogni completo è dotato di abilità native. Per utilizzarle basta equipaggiare il completo in questione. Tieni però presente che le abilità native non possono essere rimosse, come indicato dalla loro icona a forma di lucchetto (). Puoi ottenere nuove abilità sconfiggendo i nemici (di tanto in tanto è possibile trovarle anche negli scrigni). Ogni volta che ne ricevi una che ti interessa, apri il menu principale per equipaggiarla all'assetto desiderato.

Usare le abilità: per accedere alle abilità in battaglia, basta assegnarle a un assetto (vedi il paragrafo precedente). Una volta assegnata l'abilità scelta, puoi usarla in combattimento premendo il comando frontale corrispondente sul controller dopo aver selezionato l'assetto in questione. Molte abilità offensive possono essere usate in rapida successione per creare una combo, con il colpo finale della sequenza capace di infliggere danni aggiuntivi. Per usare un'abilità più volte, puoi premere il relativo comando, in accordo con i movimenti di Lightning, o tenerlo premuto. È consigliabile tenere premuto il comando per le abilità di bloccaggio, dato che in questo modo eviterai che possano esserci delle interruzioni alla tua difesa. L'unico aspetto negativo è che in questo modo non potrai ottenere potenziali bonus tempismo perfetto (vedi pagina 39), anche se si tratta di una funzione avanzata che richiede più tempo per essere padroneggiata.



Sintesi e abilità espanse: tutte le abilità hanno un livello, che compare nel loro nome. All'inizio avrai soprattutto abilità di Lv 1, ma andando avanti nel gioco ne riceverai altre di livello superiore. Inoltre, presto sbloccherai la funzione Sintesi, disponibile presso i laboratori di magia (), che ti permette di fondere le abilità dello stesso livello per potenziarle. Una volta raggiunto il loro limite, potrai aumentarne il livello tramite la funzione Espansione, che si sblocca il Giorno 6. Per maggiori informazioni, consulta il paragrafo Sintesi a destra.

Abilità rare: certe abilità appaiono in giallo nel gioco e hanno una piccola stella sull'icona. Si tratta di abilità rare molto preziose, in quanto dotate di un'autoabilità che fornisce benefici aggiuntivi.

Autoabilità

Le autoabilità (②) sono dei bonus, delle caratteristiche passive che aumentano in maniera permanente l'assetto al quale vengono applicate (e, nel caso degli accessori per le braccia, tutti gli assetti attivi). Ce ne sono di diversi tipi, da quelle che migliorano gli attributi di base come i PV, l'ATB, la potenza critica, la POT fisica e la POT magica, a quelle che hanno effetto sugli attacchi elementali e sulle resistenze contro gli elementi. Alcune di esse si applicano solo in circostanze molto specifiche, come l'autoabilità che offre un bonus ogni volta che Lightning attacca un avversario alle spalle.

Le autoabilità a volte possono rivelarsi estremamente preziose e persino giustificare la scelta di affidarsi a pezzi di equipaggiamento o ad abilità dalle statistiche scarse. Nella composizione di un assetto altamente specializzato, le autoabilità spesso risultano determinanti per decidere quali abilità o equipaggiamento utilizzare. Per esempio, un incremento del +15% dell'attributo POT magica può rivelarsi fondamentale per un assetto orientato alla magia che usa incantesimi elementali (offrendo un bonus del +15% ai danni inflitti). Qualsiasi bonus ai danni (o alla resistenza contro gli status alterati) è una manna per un assetto difensivo pensato soprattutto per assorbire gli attacchi nemici.

Per vedere i dettagli sugli effetti delle autoabilità, muovi il cursore su un oggetto o su un'abilità e premi 🔞 / 🖾 . In alternativa, puoi consultare l'elenco a pagina 250.

Sintesi

Una volta sbloccati, puoi fare visita ai laboratori di magia per rafforzare le tue abilità unendole con altre dello stesso tipo e grado, ad esempio Attacco Lv 1 con Attacco Lv 1. La prima abilità che selezioni viene mantenuta e potenziata durante il procedimento. La seconda viene invece consumata e va persa per sempre.

Qui troverai una breve panoramica di come funziona il sistema. Per tutti i dettagli, consulta il capitolo Strategia e analisi.

- Sintetizzando le abilità fisiche () e le abilità magiche () il loro parametro Attacco (per esempio, da x1,00 a x1,05) aumenta, rendendole più potenti (in questo caso del 5%).
- Quando un'abilità raggiunge il suo limite (il suo livello massimo) viene contrassegnata da un'icona (会). A quel punto, sintetizzarla non ha più alcun effetto sul suo parametro Attacco.
- Il processo di sintesi di solito conserva i migliori parametri delle due abilità che vengono fuse. Per esempio, scegliendo di sintetizzare un'abilità con un costo ATB basso con un'altra in possesso di un parametro Attacco elevato, l'abilità risultante avrà entrambe queste caratteristiche.
- Se entrambe le abilità che scegli di sintetizzare sono dotate di un'autoabilità, verrà mantenuta solo quella della prima abilità selezionata.
- Oltre a migliorare il parametro Attacco della prima abilità, di tanto in tanto il processo di sintesi potrebbe fornire dei bonus extra che di solito si rivelano molto utili, come la presenza di un'autoabilità.
- Non è necessario sintetizzare le abilità difensive () e quelle di alterazione (), in quanto sono sempre al massimo sin dall'inizio e i loro parametri non possono essere aumentati ulteriormente.
- Un'abilità al massimo (contrassegnata dall'icona 会) può essere migliorata attraverso la funzione Espansione che viene sbloccata presso tutti i laboratori di magia dal Giorno 6. Espandere le abilità garantisce sempre potenziamenti incredibili ai loro parametri principali e a volte bonus aggiuntivi, come la riduzione del costo ATB base. Di conseguenza, le abilità che espandi presso i laboratori di magia (soprattutto quelle che hai migliorato dal livello 1) costano meno in termini di ATB rispetto a quelle di pari livello che ottieni dai nemici sconfitti.
- Dopo aver aumentato di livello un'abilità, puoi ripetere il processo da capo per raggiungere livelli più elevati. Questa funzione è parzialmente limitata la prima volta che giochi a livello facile o standard, ma viene completamente sbloccata durante una nuova partita a livello difficile, dopo aver completato il gioco almeno una volta.

GUIDA RAPIDA

MONDO E

● TUTORIAI

SOLUZIONE

MISSIONI

MISSIONI COMPLEMENTARI

ECTIVBIU

IV/ENTA DIO

STRATEGIA E

LTIMA

ATTIA

NDICE

TRUTTURA DEL

TEMP0

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

COMANDI

SPLORAZIONE

BATTAGUE

SISTEMA COMBATTIMENTO FUNZIONI

CHRYSALIA

Puoi anche aumentare gli attributi con pezzi di equipaggiamento (vedi pagina 31) e autoabilità (vedi pagina 32).



PANORAMICA SUGLI ATTRIBUTI

ICONA	ATTRIBUT0	DESCRIZIONE	
23	POT fisica	Indica i danni inflitti con gli attacchi fisici. Si tratta di un attributo fondamentale per coloro che puntano a infliggere più danni con gli attacchi fisici (S) attraverso abilità come Attacco, Taglio potente, Colpo radiale e così via.	
凤	POT magica	Indica i danni inflitti con gli attacchi magici. Si tratta di un attributo fondamentale per coloro che puntano a infliggere più danni con gli attacchi magici (S) e con assetti orientati all'alterazione (S) attraverso abilità come Rovina, incantesimi elementali, ostruzioni e così via.	
Q	Difesa	Rappresenta la tua resistenza ai danni quando usi un'abilità di bloccaggio (). Si tratta di un attributo fondamentale per gli assetti difensivi.	
\Diamond	PV	Indica i tuoi PV massimi quando la tua barra PV è piena. Si tratta di un attributo fondamentale solo per gli assetti difensivi.	
緊	Velocità ATB	Indica la velocità alla quale la barra ATB di un assetto viene rigenerata. Si tratta di un attributo fondamentale per tutti gli assetti.	
Σ	ATB max Un bonus al valore ATB max. Più alto è questo valore, più abilità puoi usare in rapida successione con una barra ATP piena.		
X	ATB iniziale Rappresenta il tuo valore ATB all'inizio di ogni battaglia.		
0	RES fisica	Indica la riduzione applicata a ogni tipo di danno fisico che subisci. Questo parametro è importante solo per gli assetti difensivi.	
&	RES magica	Indica la riduzione applicata a ogni tipo di danno magico che subisci. Questo parametro è importante solo per gli assetti difensivi.	
₩.	POT critica Indica il contributo offerto da un attacco per incrementare l'onda critica del bersaglio (vedi pagina 38). Di solito si misura in lettere, con A che indica l'efficacia maggiore ed E quella minore.		
₩.	Conservazione crisi Indica il contributo offerto da un attacco per mantenere l'onda critica del bersaglio (vedi pagina 38). Anche nota come Durata critica. Di solito si misura in lettere, con A che indica l'efficacia maggiore ed E quella minore.		
C	Costo ATB Indica il costo di un'abilità, ovvero quanti punti vengono sottratti dalla tua barra ATB attuale.		

Crescita del personaggio

Durante l'avventura, Lightning diventerà più forte sotto molti aspetti. Tuttavia, a differenza di quanto avviene nella maggior parte dei giochi di ruolo, i suoi attributi non aumenteranno attraverso l'accumulo di punti esperienza al termine delle battaglie, bensì portando a termine le missioni. Ogni missione completata, che si tratti di una missione principale, di una complementare o di un incarico della tavola dei desideri, assegna dei bonus ai tuoi attributi principali. Di solito, le missioni più lunghe o impegnative offrono i bonus migliori. Dato che completare le missioni è anche il requisito principale per avanzare nella storia, ciò rappresenta un grosso incentivo per affrontarne il maggior numero possibile.

In aggiunta a guesti bonus, ci sono altri fattori che contribuiscono alla crescita del tuo personaggio:

• Equipaggiamento migliore: con il passare dei giorni all'interno del gioco, gli inventari dei negozi si amplieranno, dandoti accesso a equipaggiamenti molto più potenti (e costosi), dai completi alle armi, passando per gli scudi. Anche le

ricompense assegnate dalle missioni successive e gli oggetti rilasciati dai nemici avanzati possono fornirti oggetti preziosi. L'equipaggiamento superiore può assegnare un bonus molto elevato alla tua efficacia in combattimento.

- Abilità migliori: a partire dal Giorno 7, i nemici che incontrerai diventeranno più forti ogni giorno che passa. Questo graduale aumento della difficoltà dei combattimenti ha i suoi pregi, uno dei quali è quello di far rilasciare abilità di livello superiore dai mostri sconfitti. Essi metteranno a disposizione anche più abilità rare nel bottino al termine della battaglia, che possono aumentare in maniera drastica sia la tua efficacia in attacco che in difesa.
- Sintesi delle abilità: accumulando parecchie abilità dai nemici sconfitti potrai utilizzare la funzione sintesi disponibile presso i laboratori di magia P per potenziare abilità dello stesso livello ed espanderle una volta raggiunto il loro limite (contrassegnato dall'icona 📚). Espandere manualmente le abilità (soprattutto quelle rare) ti permette di affinare ulteriormente le tue abilità da combattimento.

La specializzazione del personaggio è un aspetto molto importante del gioco. Se disponi di assetti versatili e generalmente simili, composti per esempio da un attacco fisico, un incantesimo elementale, una tecnica ad area e una mossa di bloccaggio per ciascuno, non avrai problemi nelle prime ore. Questo è un approccio naturale per i principianti, dato che all'inizio non avrai accesso agli incantesimi di alterazione. Inoltre, è consigliabile saper bloccare o attaccare con qualsiasi assetto. Questa strategia, però, per quanto funzionale, a

lungo andare limiterà notevolmente la tua efficacia globale negli scontri. Infatti i vari ruoli che puoi assegnare ai tuoi assetti dipendono da attributi completamente diversi e avere degli attributi nella media produce prestazioni tutt'altro che esaltanti in battaglia.

Tratteremo i dettagli e i requisiti per la specializzazione del personaggio nel capitolo Strategia e analisi. Per ora ti è sufficiente comprendere come funziona a livello base.

PANORAMICA SULLA SPECIALIZZAZIONE

) 2	ABILITÀ CHIAVE	RUOLO	DESCRIZIONE	A	TTRIBUTI CHIAVE
		Specialista di danni	Uno specialista nell'infliggere danni fisici, soprattutto nello stato di crisi. Può contribuire anche in maniera molto efficace a mettere in crisi i nemici.		POT fisica
		fisici			Velocità ATB
		Specialista di danni magici	Uno specialista nell'infliggere danni magici ed elementali, in grado di dare un enorme contributo		POT magica
			per mettere in crisi i nemici sfruttando i loro punti deboli.	緊	Velocità ATB
		Assorbitore di danni	Uno specialista della difesa, in grado di assorbire (o schivare o contrattaccare) anche gli attacchi	\mathbb{Q}	Difesa
			nemici più potenti senza perdere troppi PV.		PV
		Assetto di alterazione	Uno specialista degli status alterati, in grado di fare la differenza in battaglia riducendo gli	(Certe autoabilità
			attributi principali del nemico.		POT magica

Dato che ci sono quattro ruoli primari e puoi usare solo tre assetti principali in battaglia, almeno uno di essi dovrà fondere due specializzazioni.

A seguire troverai la descrizione di un assetto tipico molto efficace contro i nemici più potenti e che ti tornerà utile per tutta l'avventura. Naturalmente questa è soltanto una delle tante possibilità, dunque sei libero di adattarla al tuo stile e alle tue necessità e di fare esperimenti. Troverai altri suggerimenti e una descrizione completa del sistema di specializzazione del personaggio nel capitolo Strategia e analisi.

Assetto 1: assetto di alterazione (

Questo ruolo fondamentale si concentra sull'indebolire e intralciare i tuoi nemici. Anche se all'inizio potresti pensare che sia più utile sferrare attacchi standard, considera che gli status alterati danneggiano notevolmente i tuoi nemici e possono avere vari effetti, per esempio aumentare in maniera drastica i danni che causi loro o ridurre quelli che infliggono a te. Ci sono molte abilità di alterazione che fanno miracoli (vedi pagina 41), anche se dovrai sceglierne al massimo quattro per questo assetto. Deaegis, Desphaera, Stress e Lentezza sono scelte efficaci nella maggior parte dei casi. Se decidi di optare solo per tre di esse, puoi usare il quarto slot per un'abilità di bloccaggio (rendendo questo assetto ideale per assorbire gli attacchi nemici

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

un attributo POT magica molto elevato (mentre POT fisica e PV sono Assetto 2: specialista di danni magici (). Questo profilo richiede irrilevanti) e l'accesso agli incantesimi elementali di tutti e quattro gli elementi. Questo significa che tutti e quattro gli slot abilità verranno usati. Scegli un completo elementale che fa al caso tuo e completa la sua abilità nativa con i tuoi migliori incantesimi degli altri tre elementi.

Assetto 3: specialista di danni fisici (). Questo profilo richiede un attributo POT fisica molto elevato (mentre la POT magica è irrilevante) e almeno due attacchi fisici standard, uno in grado di infliggere notevoli danni a un singolo bersaglio e uno ad area per colpire più avversari contemporaneamente. Un ulteriore attacco fisico di tipo elementale può tornare utile contro i nemici vulnerabili all'elemento in questione. In questo modo ti resta almeno uno slot per le abilità libero. che puoi riservare a un'abilità di bloccaggio (dando a questo assetto un secondo ruolo, quello di assorbire i danni (Q) o per un attacco con probabilità di interrompere le azioni del nemico.

Seguendo questa configurazione generale, il tuo assetto difensivo sarà o quello di arrecatore di danni fisici o l'assetto di alterazione. La scelta dipende dalle tue preferenze personali, ma fai in modo che il tuo assetto con il ruolo secondario di assorbire i danni abbia una grossa quantità di PV, un attributo Difesa elevato (con uno scudo), una potente abilità di bloccaggio e magari un'autoabilità relativa (tipo una per aumentare la resistenza ai danni).

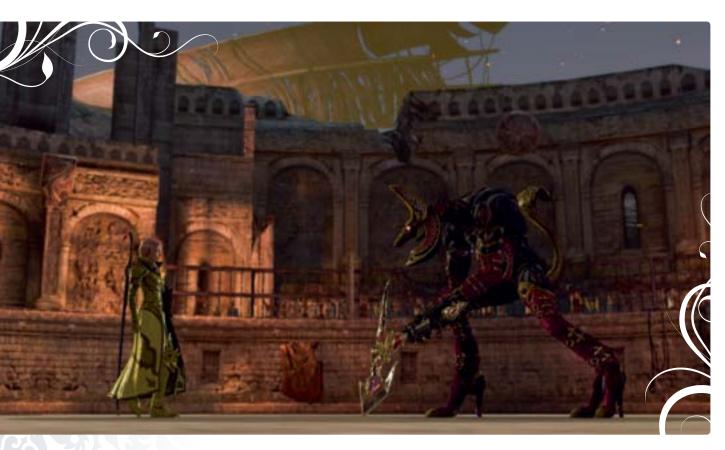
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

LIGHTNING RETURNS

TUTORIAL

B∆TT∆G∐E

SISTEMA DI COMBATTIMENTO







Proprietà del campo di battaglia

Quando vieni colpito (o dopo che sei stato colpito) da un nemico nella schermata di gioco, verrai trasportato automaticamente nella schermata di battaglia. Il campo di battaglia è sempre lo stesso in quanto a forma e dimensioni, indipendentemente da dove di trovi. Si tratta di un'arena circolare all'interno della quale puoi muoverti liberamente con .

Lightning si muove piuttosto lentamente durante il combattimento, dunque i casi in cui è consigliabile usare questa funzione sono abbastanza rari.

- Il più comune è quando vedi che un tipo di nemico ha delle limitazioni specifiche all'attacco. Per esempio, se ti accorgi che un avversario attaccherà solo in mischia, puoi allontanarti da lui per impedirgli di colpirti mentre le tue barre ATB si rigenerano. La tattica opposta (ovvero avvicinarti volontariamente al tuo avversario) si rivela efficace contro nemici che eseguono solo attacchi a distanza o che prediligono assalti più deboli quando Lightning è vicina.
- Ci sono poi certi tipi di nemici più facili da mettere in crisi se presi alle spalle o distruggendo una parte del loro corpo con attacchi mirati contro determinati punti deboli (01). Ogni parte del corpo che riesci a distruggere intralcerà notevolmente il bersaglio, con la possibilità di metterlo in crisi all'istante e impedendogli di eseguire un attacco specifico (di solito uno potente).

In quasi tutti gli altri casi, però, è meglio utilizzare le abilità e sfruttare al massimo le tue barre ATB per portare un'offensiva diretta, piuttosto che perdere tempo prezioso camminando per il campo di battaglia. L'abilità difensiva Destrezza (02) può essere usata per rotolare in qualsiasi direzione, il che è molto più veloce che camminare, ma richiede un costo elevato in termini di ATB, senza contare che ci sono poche situazioni nelle quali è consigliabile l'impiego di guesta mossa.

Ricordati che puoi controllare la visuale con **@** e passare da una inquadratura ravvicinata a una più distante premendo (R3)/(1) (03 e (04)). La visuale da lontano può rivelarsi utile quando devi combattere contro parecchi nemici o vuoi avere un quadro esatto della situazione sul campo di battaglia.





Svolgimento del combattimento

I combattimenti in Lightning Returns ricordano un po' i giochi musicali. con la scelta dei vari assetti che rappresenta il ritmo della melodia e l'attivazione delle abilità le note. La cosa più importante da tenere a mente è che non sei da solo: il comportamento dei tuoi nemici determina in parte il ritmo di ogni scontro, costringendoti ad adattare le tue mosse per meglio contrastare quelle dei tuoi avversari. Se loro attaccano, tu blocca. Se resistono a un tipo specifico di danno o elemento, tu seleziona quello opposto.

In genere non dovrai preoccuparti di muovere il tuo personaggio, né di saltare o eseguire altre mosse: tutto ciò a cui devi pensare è attivare le abilità con i comandi frontali del controller e selezionare l'assetto più appropriato con (1)/R1 o con (B/RB).

Una sequenza tipica durante un combattimento potrebbe essere la seguente:

- A. Inizi la battaglia con il tuo assetto di alterazione, indebolendo il tuo avversario con status alterati (vedi pagina 42).
- B. Selezioni un assetto orientato alla crisi per aumentare l'onda critica del tuo bersaglio, per esempio con attacchi elementali (vedi pagina 43 per come sfruttare i punti deboli del bersaglio) fino a causare uno stato di crisi.
- C. Selezioni un assetto da arrecatore di danni per colpire il tuo bersaglio in stato di crisi con i tuoi attacchi più potenti.

- D. Quando necessario, passi rapidamente al tuo assetto difensivo per assorbire gli attacchi rivolti contro di te, poi torni immediatamente all'assetto precedente per riprendere il tuo attacco.
- E. Continui a ripetere questa sequenza finché il nemico muore, apportando le dovute modifiche, se necessario (per esempio utilizzando una pozione o lanciando di nuovo uno status alterato se il nemico si è curato o si è ripreso dagli effetti nocivi).

Una volta imparati a memoria i tuoi tre assetti, puoi trascorrere la maggior parte del tempo concentrandoti sul tuo avversario. Attiva le tue abilità una dopo l'altra in successione, passando rapidamente al tuo assetto difensivo per bloccare ogni volta che il tuo bersaglio sta per sferrare un attacco (di solito esegue un movimento particolare in questi casi, per esempio agitare il braccio, o sopra la sua testa compare un messaggio con il nome dell'attacco che sta per lanciare).

Con un po' di pratica, le battaglie diventeranno una sorta di balletto, con il tempo (la tua strategia) dettato dal tipo di nemico che hai di fronte, e azioni più contestuali (come le mosse di bloccaggio o l'attivazione di potenti attacchi) che determinano una transizione precisa e fluida tra i tuoi assetti.

TUTORIAL

SISTEMA COMBATTIMENTO

Dare la priorità ai bersagli

Quando affronti più nemici, puoi scorrere i bersagli durante il combattimento con . Questa funzione ha varie applicazioni.

- A volte potrebbe essere consigliabile eliminare un certo nemico per primo, magari uno potente circondato da altri più deboli, oppure annientare un avversario più debole che ha la tendenza a curare o a supportare i propri compagni più orientati all'attacco.
- Puoi sfruttare il cambio di bersaglio anche quando lanci incantesimi d'attacco ad area. Scegli un nemico al centro di un gruppo per infliggere danni al maggior numero possibile di avversari (05).

Di norma, dovresti sempre cercare di sfoltire le file nemiche in fretta tutte le volte che ti trovi a combattere contro gruppi di mostri. Qualsiasi nemico fuori dalla tua visuale può preparare ed eseguire un attacco senza che tu te ne accorga, rendendo molto più difficile bloccare per tempo.



ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM

■ TUTORIAL

Crisi

Colpendo i punti deboli dei nemici puoi distruggere le loro difese e mandarli in crisi. Attaccare un nemico in crisi ti permetterà di infliggere molti più danni del solito, consentendoti di porre fine alle battaglie molto più in fretta e in maniera più efficiente. Riuscire a mandare in crisi i tuoi avversari è fondamentale per sconfiggerli, soprattutto contro le creature più grandi e i boss.

Quando attacchi un nemico, vedrai un'onda critica sulla sua barra PV. Più quest'onda aumenta e più il tuo attacco è stato efficace. Per accelerare le cose, cerca sempre di sfruttare i punti deboli del tuo bersaglio (vedi pagina 40). Per esempio, colpire un avversario vulnerabile all'elemento fuoco con incantesimi e attacchi di fuoco di solito lo farà entrare rapidamente in crisi. Quando stai per mandare in crisi il tuo nemico, l'onda diventerà da blu a gialla, e infine rossa (06). Continua a bersagliare il tuo avversario finché non è in uno stato critico.

Le abilità possono contribuire a mandare in crisi gli avversari in due modi:

- Alcune abilità hanno un'ottima POT critica (κ), il che significa che usarle aumenta notevolmente l'ampiezza dell'onda critica.
- Altre abilità vengono impiegate soprattutto per la conservazione della crisi (AA), ovvero per mantenere attiva l'onda, impedendole di essere azzerata fino a quando il prossimo attacco con un'elevata POT critica non è pronto.

L'attacco che provoca la crisi su un nemico gode di un enorme moltiplicatore per i danni. Ciò rende le abilità potenti ancora più utili sotto questo aspetto. La parola "crisi" compare sopra la vittima, che solitamente reagisce in maniera fisica, per esempio crollando a terra o cadendo sulle ginocchia. Il bersaglio rimane in uno stato critico solo per un periodo limitato, dunque cerca di sfruttare al massimo questi secondi preziosi.

La maggior parte dei nemici infatti risulta molto più debole in stato di crisi, subendo spesso danni più ingenti, diventando più vulnerabili alle alterazioni o



soffrendo persino di alterazioni esclusive per lo stato di crisi (rappresentati da icone esagonali. Questo rende le crisi il modo più veloce ed efficace per sconfiggere la maggior parte dei mostri. Per massimizzare i danni inflitti durante una crisi, potresti ricorrere di tanto in tanto alla tecnica unica Discronia, che ferma il tempo in tuo favore (vedi pagina 45).

Alcuni nemici hanno più di livelli di crisi. Ciò significa che, mentre sono in stato di crisi, puoi ripetere la procedura per mandarli in crisi una seconda volta e ottenere risultati migliori. La vittima generalmente reagirà in maniera fisica a ogni stato di crisi. Per esempio, potrebbe inginocchiarsi la prima volta e lasciarsi cadere completamente a terra se riesci a raggiungere il secondo livello di crisi.

Vale la pena ricordare che alcuni nemici rimarranno in stato di crisi quando blocchi uno dei loro attacchi poco prima che vada a segno o quando li colpisci subito prima o dopo uno dei loro attacchi. Queste mosse dal tempismo perfetto richiedono pratica ma riducono drasticamente la durata e la difficoltà di certi scontri una volta presa la mano.



Tempismo perfetto

L'efficacia di certe abilità può essere migliorata eseguendole con il tempismo perfetto, che solitamente si ottiene effettuando la mossa durante gli ultimi fotogrammi dell'azione precedente.

- Le abilità offensive che è possibile collegare in una combo risulteranno ancora più potenti utilizzandole subito dopo che l'ultimo attacco fisico è andato a segno o nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo precedente. Gli attacchi perfetti infliggono più danni, ma richiedono di premere il relativo comando frontale sul controller con il giusto tempismo. Ovviamente non è possibile eseguirli se scegli di tenere premuto il comando.
- Anche le abilità di bloccaggio risultano molto più efficaci se le attivi poco prima che un attacco nemico vada a segno. Bloccaggio preciso riduce (o potrebbe persino annullare) i danni subiti da Lightning e può mandare in crisi all'istante certi tipi di nemici come ulteriore effetto bonus.
- · Colpire certi nemici subito prima o dopo che hanno eseguito un attacco caratteristico può mandarli in crisi all'istante.

Ogni volta che esegui un'azione con tempismo perfetto, un'aura luminosa avvolgerà Lightning (07). Tempismo perfetto è una tecnica di livello elevato che richiede capacità decisionali rapide e molta pratica,



ma che offre enormi vantaggi

Curare

A meno che tu non stia giocando in modalità facile, dove la barra PV si rigenera automaticamente fuori dalle battaglie, curare Lightning potrebbe essere più complicato del solito all'inizio dell'avventura, in quanto le abilità curative a tua disposizione prevedono di consumare PE e oggetti che puoi trasportare in quantità davvero limitate. Avanzando nel gioco però, riceverai slot aggiuntivi per gli oggetti curativi, PE extra ed equipaggiamento che offre nuove abilità che rendono meno problematico mantenere alto il conto dei PV.

La tua barra PV è mostrata in ogni momento nella parte inferiore sinistra dello schermo, sia che ti trovi nella schermata di gioco, sia nella schermata di battaglia, sia nei menu.

Ecco una panoramica sui vari metodi che puoi utilizzare per curarti nelle prime ore di gioco:

Oggetti curativi: sono oggetti consumabili che puoi usare sia durante le battaglie (premi (START)/ seguito da L1/LB o R1/RB per cambiare schermata), sia al di fuori del combattimento (tramite il menu principale). Esistono diversi tipi di pozioni più o meno efficaci e alcune di esse possiedono effetti aggiuntivi, come la capacità di assegnare degli status benefici. Consulta il capitolo Inventario di questa guida per un elenco completo. Puoi acquistare gli oggetti curativi presso i numerosi empori sparsi per il mondo e da Hope (in cambio di PE invece che di guil) durante ogni visita all'Arca.

Tecniche: puoi anche utilizzare queste abilità sia durante le battaglie (premi (START)/D, seguito da LI/LB o RI/RB per cambiare schermata) sia al di fuori del combattimento (tramite il menu principale). Consumano PE e alcune possono essere usate per recuperare i PV. Energiga, disponibile sin dall'inizio, permette di recuperare tutta la tua barra PV. Vedi pagina 45.

Ristoranti: tutti e quattro i continenti presentano dei ristoranti (anche se nelle Dune arse ce n'è soltanto uno). Essi vendono diversi piatti dal costo variabile che ti permettono di recuperare i PV all'istante. Di norma, più guil spendi e più PV ripristinerai.

Locande: riposare presso una locanda permette di recuperare tutta la barra PV, anche se sarà necessario pagare una certa somma in quil e, soprattutto, perdere del tempo. Considerando che hai a

disposizione un numero limitato di ore per portare a termine i tuoi obiettivi, è preferibile curarti presso i ristoranti. Le locande possono tornare utili nelle fasi avanzate della storia, quando avrai un numero relativamente basso di missioni da completare e dovrai accelerare il tempo per un motivo o per un altro.

Rigeneratore: è assai probabile che tu ottenga l'abilità Rigeneratore durante la tua prima visita a Yusnaan, in quanto viene rilasciata dal tipo di nemico Budino ausiliare. Essere in grado di ripristinare i PV di Lightning mentre blocchi un attacco (o nei momenti di calma contro avversari più deboli) riduce la necessità di consumare oggetti curativi o PE. Ci sono altre abilità in grado di offrire proprietà analoghe, ma si rendono disponibili in una fase molto più avanzata del gioco.

Rigene: questo effetto di potenziamento fa sì che i tuoi PV si rigenerino lentamente con il passare del tempo durante le battaglie, finché l'effetto non si esaurisce. Anche se non puoi lanciarlo con un'abilità, ci sono alcuni modi per attivarlo (soprattutto attraverso certe pozioni e, più avanti nel gioco, tramite equipaggiamenti particolari).

Alleati: un alleato ottenuto durante la storia principale nei Confini selvaggi può lanciare incantesimi curativi su Lightning.

Chiaramente. lo scenario ideale sarebbe evitare del tutto di subire danni. Il segreto per riuscirci è bloccare i colpi, una tecnica nella quale ti consigliamo di esercitarti bene. Per aumentare le tue possibilità di successo, assicurati di assegnare sempre le tue abilità difensive allo stesso comando frontale del controller (per esempio (□)/(❸) e inizia a tenere premuto quel comando non appena vedi un attacco nemico in arrivo, mentre selezioni simultaneamente l'apposito assetto.

Con la pratica, diventerà una mossa che eseguirai in maniera naturale a ogni battaglia. Nei combattimenti più facili, è sufficiente bloccare con Rigeneratore per annullare i danni subiti dai nemici e ripristinare i PV come bonus aggiuntivo. Puoi usare Rigeneratore persino per ripristinare i PV di Lightning dopo aver mandato in crisi i nemici più deboli. Contro quelli più forti, di solito è meglio ricorrere alle abilità di bloccaggio con una resistenza maggiore ai danni (come Bloccaggio alto) Subire pochi danni, o non subirne affatto, senza potersi curare è meglio che ricevere più danni sperando di poterli curare con Rigeneratore.

SISTEMA COMBATTIMENTO

Morte, Game Over e Nuovo gioco+

In Lightning Returns, la **morte** non è definitiva e perdere una battaglia non ti condurrà nella schermata di Game Over. Ogni volta che la tua barra PV si consuma completamente, ti verrà chiesto di selezionare uno dei mezzi a tua disposizione per tornare in vita: usare un oggetto curativo, come Coda di fenice, o una tecnica, come Miracolo.

Se hai consumato tutti questi oggetti e sei rimasto senza opzioni per riportare in vita Lightning, l'unica alternativa che ti resta è **fuggire** dalla battaglia con l'abilità Regressione (che costa 0 PE). Fuggire da una battaglia riavvolge il tempo a prima che lo scontro avesse inizio. ripristinando tutti i tuoi parametri e oggetti al loro stato precedente, ma consuma un'ora di gioco in modalità standard o difficile, rendendo questa soluzione sconveniente se usata troppo spesso.

Infatti. là dove l'utilizzo occasionale di Regressione può essere perfettamente accettabile. l'uso ripetuto porterà a uno scorrere del tempo troppo veloce, impedendoti di portare a termine certi obiettivi chiave. Se non riesci a completare tutte e cinque le missioni principali entro il Giorno 13, quando è prevista la fine del mondo, raggiungerai la schermata di **Game Over**. A quel punto, l'unica opzione è ricominciare l'avventura da capo.

Quando questo accade, hai la possibilità di attivare la funzione **Nuovo gioco+** che ti permette di iniziare l'avventura dal primo giorno conservando tutto l'equipaggiamento e gli attributi del salvataggio precedente, dandoti un enorme, indubbio, vantaggio nella tua nuova partita.

Tipi di danno ed Elementi

Tutti gli attacchi del gioco possono essere di tipo fisico o magico. I primi infliggono danni basati sull'attributo POT fisica, mentre i secondi sull'attributo POT magica.

Sia gli attacchi fisici che quelli magici possono essere di tipo neutrale o elementale, ovvero basati su un elemento appartenente a un sottoinsieme di quattro varietà elementali.

TIPI DI DANNI ED ELEMENTI

ICONA	SIGNIFICATO	ICONA	SIGNIFICATO
	Fisico		Gelo
	Magico	3	Tuono
	Fuoco		Aria

Ogni nemico ha un set di affinità che determina la quantità di danni che riceve dagli attacchi.

AFFINITÀ AI DANNI

DESCRIZIONE	MODIFICATORE DANNI
Debole	Il nemico subisce danni addizionali
Normale	Il nemico subisce danni normali
Dimezza	Il nemico subisce danni ridotti
Smorza	Il nemico subisce pochissimi danni
Immune	Il nemico non subisce danni
Assorbe	Gli attacchi curano il nemico



assetto in modo da sfruttarli. Per esempio, se un mostro è debole all'elemento fuoco, ma smorza i danni magici, equipaggiando un'abilità fisica basata sul fuoco (come Shock di fuoco o Ondata di caldo) a un assetto dedicato ai danni fisici si otterranno risultati ottimali. Se invece continui a fare affidamento sulle abilità (anche quelle più potenti) ai quali i nemici sono resistenti, i tuoi attacchi avranno effetti molto limitati su di loro.

Esistono diversi modi per migliorare ulteriormente gli effetti dei tuoi attacchi quando vuoi sfruttare i punti deboli del nemico.

- Certi oggetti curativi, inclusi vari tipi di pozioni, possono assegnarti effetti di potenziamento. Questi aumentano un tipo di danno (fisico con Audacia, magico con Fede) o forniscono proprietà elementali ad attacchi altrimenti neutrali (gli status benefici che iniziano con "Pro", come Profuoco, Progelo e
- Puoi equipaggiare determinati accessori che producono effetti simili.
- · Puoi utilizzare diversi pezzi di equipaggiamento che offrono autoabilità in grado di migliorare un tipo specifico di danno o elemento.
- Puoi lanciare lo status alterato Stress sui tuoi nemici, modificando le loro affinità ai danni elementali di un livello (per esempio da "normale" a "debole").

Hai a disposizione anche diversi mezzi per incrementare la tua resistenza a tutti i tipi di attacchi dei tuoi avversari:

- Molti pezzi di equipaggiamento, soprattutto gli accessori, offrono effetti o autoabilità in grado di migliorare la tua resistenza a tutti i tipi di danno.
- Certe abilità, come Multibloccaggio, aumentano la tua efficacia quando blocchi tipi di danno specifici.
- Vari effetti di potenziamento possono migliorare la tua resistenza a un tipo di danno. Ulteriori dettagli nella prossima pagina.

Effetti di potenziamento





Gli effetti di potenziamento (detti anche status benefici) sono status alterati che migliorano le capacità offensive o difensive di chi li usa, sia che si tratti di Lightning (OB) che di un nemico (OB). Essi rivestono un ruolo decisivo nel determinare la difficoltà, la durata e l'esito finale dei combattimenti più

Gli effetti di potenziamento non possono essere assegnati tramite le abilità ma soltanto attraverso l'uso di oggetti curativi o accessori. Ciascuno status benefico ha uno scopo specifico, come riportato nella seguente tabella.

•	SISTEMA COMBATTIMENTO
	FUNZIONI

PANORAMICA SUGLI EFFETTI DI POTENZIAMENTO

Audacia

	Fede	Migliora la statistica POT magica del bersaglio, incrementando i danni inflitti dagli attacchi magici.
	Aegis	Incrementa la resistenza del bersaglio agli attacchi fisici.
	Sphaera	Incrementa la resistenza del bersaglio agli attacchi magici.
	Sprint	Incrementa la velocità con la quale si rigenera la barra ATB.
	Arguzia	Incrementa la resistenza del bersaglio alle interruzioni.
W	Rigene	Rigenera lentamente i PV con il passare del tempo.
	Velo	Incrementa la resistenza del bersaglio agli status alterati.
	Profuoco	Rafforza gli attacchi basati sull'elemento Fuoco e assegna questo elemento agli attacchi non elementali.
	Progelo	Rafforza gli attacchi basati sull'elemento Gelo e assegna questo elemento agli attacchi non elementali.
§	Protuono	Rafforza gli attacchi basati sull'elemento Tuono e assegna questo elemento agli attacchi non elementali.
E	Proaero	Rafforza gli attacchi basati sull'elemento Aria e assegna questo elemento agli attacchi non elementali.
	Risveglio	Ti riporta in vita quando la tua barra PV si esaurisce del tutto.

Migliora la statistica POT fisica del bersaglio, incrementando i danni inflitti dagli attacchi fisici.

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM

TUTORIAL

Status alterati

Gli status alterati (che includono sia le **ostruzioni**, sia gli **indebolimenti**) sono status negativi che possono essere inflitti a Lightning e ai suoi nemici. Andando avanti nel gioco essi assumono una rilevanza maggiore durante il combattimento. Certi avversari (in particolare i boss e i nemici mastodonti) possono risultare difficili da battere se non vengono prima indeboliti con gli status alterati.

Il modo più comune per infliggere status alterati è attraverso le abilità indebolenti (a). Di norma, dovresti avere uno dei tuoi assetti specializzato almeno in parte nell'infliggere indebolimenti e prestare attenzione a qualsiasi immunità che il tuo bersaglio attuale potrebbe avere. Usare gli indebolimenti ai quali il tuo nemico è vulnerabile potrebbe trasformare uno scontro potenzialmente lungo in una formalità.

Quando vieni colpito dagli status alterati, valuta in fretta il loro grado di pericolo. La tecnica Esnada è la soluzione più ovvia per rimuoverli, anche se costa 1 PE. Altri rimedi includono gli oggetti curativi come le panacee e le pozioni che assegnano uno status benefico che contrasta l'indebolimento di cui soffri.

PANORAMICA SUGLI STATUS ALTERATI

PANO	RAMICA SU	IGLI STATUS ALTERATI
ICONA	ALTERAZIONE	EFFETTO
	Deaudacia	Riduce la statistica POT fisica del bersaglio.
R	Defede	Riduce la statistica POT magica del bersaglio.
	Deaegis	Riduce la resistenza del bersaglio agli attacchi fisici.
	Desphaera	Riduce la resistenza del bersaglio agli attacchi magici.
(P)	Lentezza	Riduce la velocità alla quale la barra ATB si rigenera.
	Maledizione	Riduce la resistenza del bersaglio alle interruzioni.
••	Bio	Infligge danni graduali finché non viene rimossa o fino a quando gli effetti svaniscono.
	Stress	Riduce la resistenza del bersaglio agli attacchi elementali.
×	Strazio	Impedisce al bersaglio colpito di utilizzare abilità fisiche.
	Bruma	Impedisce al bersaglio colpito di utilizzare abilità magiche.
	Apatia	Stordisce il bersaglio e aumenta i danni subiti dagli attacchi.
	Resistenza fisica	Riduce la RES fisica del bersaglio.
	Resistenza magica	Riduce la RES magica del bersaglio.
	Resistenza a Fuoco	Riduce la resistenza del bersaglio ai danni da Fuoco.
	Resistenza a Gelo	Riduce la resistenza del bersaglio ai danni da Gelo.
	Resistenza a Tuono	Riduce la resistenza del bersaglio ai danni da Tuono.
	Resistenza ad Aria	Riduce la resistenza del bersaglio ai danni da Aria.
	Vulnerabile alla crisi	Rende il bersaglio più facile a una crisi.
	Infetto	Rende il bersaglio più vulnerabile agli status alterati.
	Intralciato	Rallenta i movimenti del bersaglio.
	Confuso	Impedisce al bersaglio di distinguere tra alleati e nemici.
	Maledetto	Rende più facile respingere il bersaglio e interromperne gli attacchi.
	Apatico	Rende il bersaglio incapace di agire e più vulnerabile ai danni.
	Strazio	Impedisce al bersaglio di utilizzare gli attacchi fisici.
	Bruma	Impedisce al bersaglio di utilizzare gli attacchi magici.



Tieni presente che ciascuno di questi status alterati (a parte Stress) può essere contrastato utilizzando l'effetto opposto che rafforza lo stesso parametro, e viceversa.

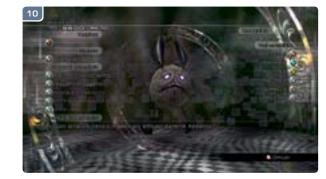


Quando affronti un tipo di nemico immune a certi status alterati (o a tutti), ricordati che causare una crisi al bersaglio spesso annulla le sue immunità e lo rende vulnerabile a una veloce serie di alterazioni all'inizio del periodo di crisi, permettendoti di sferrare i tuoi attacchi più potenti per ottenere i risultati migliori. Questa è una tecnica fondamentale contro i nemici e i boss più forti del gioco.

Inoltre, molti tipi di creature subiscono indebolimenti unici mentre sono in crisi, rendendole ancora più vulnerabili ai tuoi attacchi. Queste alterazioni hanno le stesse icone di quelle introdotte qui, cambia solo la forma esagonale (consulta la tabella Panoramica a sinistra).



Nemici



Durante i tuoi viaggi nelle regioni principali di Lightning Returns, ti imbatterai in decine di tipi di mostri diversi. Molti di essi vagano da soli, mentre alcuni viaggiano a coppie o in gruppi più numerosi. Dal momento che certe battaglie non possono essere evitate, e le ricompense per sconfiggere i nemici sono molto preziose (nuove abilità, pezzi di equipaggiamento, oggetti relativi alla missione, guil), è fondamentale conoscere i punti deboli e i punti di forza dei tuoi avversari. Ancora più importante è saper reagire di conseguenza adattando i tuoi assetti e le tue tattiche.

Premi Pr

Per svelare i dati sui nemici più in fretta, puoi provare tutti i tipi di attacchi non appena la battaglia ha inizio: lancia rapidamente tutte e quattro le



varietà di incantesimi elementali con il tuo assetto magico, quindi seleziona l'assetto di alterazione e lancia tutti gli incantesimi disponibili, poi passa all'assetto fisico e sferra un attacco fisico. Questa breve sequenza di mosse ti permetterà di scoprire la maggior parte delle informazioni essenziali sul bersaglio.

In alternativa, puoi acquistare i segreti sui mostri dai mercanti informatori che ti forniscono una pagina Scan completa a un prezzo relativamente basso.

La maggior parte dei dati ottenuti su ciascun nemico riguarda la sua vulnerabilità o la resistenza alle forze elementali e agli status alterati. Si tratta di informazioni molto importanti che ti permettono di sfruttare i punti deboli dei tuoi avversari, l'unico modo per mandarli in crisi e sconfiggerli rapidamente. Se per esempio non hai scoperto che un nemico ha una resistenza elevata contro i danni da Aria, o peggio, li assorbe, qualsiasi abilità che utilizza quell'elemento curerà il tuo bersaglio invece di danneggiarlo.

Una volta stabilito quali attacchi sono più o meno efficaci contro nemici diversi, scoprirai come mettere in crisi ogni creatura, un aspetto fondamentale per vincere le battaglie senza troppi problemi (vedi pagina 38).

Ci sono alcune informazioni finali che dovresti sapere per comprendere appieno i pericoli rappresentati dai mostri:

- Evoluzione dei mostri: a partire dal Giorno 7, tutti i mostri diventano più forti a intervalli regolari (per maggiori dettagli, consulta il Bestiario della guida), infliggendo più danni a Lightning e ricevendone meno da lei. Si tratta di un aspetto importante da prendere in considerazione quando pianifichi i tuoi viaggi e l'ordine con il quale completare le missioni della storia principale e le missioni complementari.
- Oggetti rilasciati: man mano che i mostri diventano più forti dal Giorno 7 in poi, anche le ricompense rilasciate saranno migliori. Riceverai più guil, ma soprattutto avrai una probabilità maggiore di ottenere oggetti superiori e abilità di livello elevato. Per esempio, un tipo di nemico che di solito rilascia una versione standard di Rovina Lv 1 i primi giorni, inizierà a rilasciare Rovina Lv 2 o Lv 3, magari in versione rara, dal Giorno 10. Questo rende molto più appagante, anche se più difficile, andare a caccia di mostri nelle fasi avanzate della storia.
- Superstiti: le terre di Nova Chrysalia sono abitate da un numero limitato di mostri. Dopo aver sconfitto tutti quelli di una specie, non ne incontrerai altri. Fai attenzione in questo senso ai superstiti. Si tratta degli ultimi esemplari della loro specie, che compaiono quando sono a rischio di estinzione. I superstiti sono di colore rosso (11), sono molto più forti dei loro predecessori e facili da individuare, visto che nel loro nome compare la lettera "Ω" (omega, l'ultima lettera dell'alfabeto greco). Eliminandoli, spesso è possibile ottenere oggetti di valore, oltre a un pezzo di equipaggiamento da raccogliere al termine della battaglia. Ricordati che alcune specie non possono essere sterminate. Per maggiori informazioni consulta il Bestiario di questa guida.

GUIDA RAPIDA

MONDO E

TUTORIAI

COLLIZIONE

SULUZIUNE

MISSIONI COMPLEMENTARI

BESTIARIO

IVENITABIO

STRATEGIA E ANALISI

XTRΔ

NDICE

STRUTTURA DEL GIOCO

GHTNING

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ INTERFACCIA DI

20141101

ESDI OBAZIONE

SISTEMA COMBATTIMENTO

PECIALI

FUNZIONI SPECIALI



L'Arca



L'Arca è la base operativa di Lightning, dove il tempo si ferma. Verrai ricondotto automaticamente qui ogni mattina alle 06:00, indipendentemente da dove ti trovi e cosa stai facendo. Durante la procedura, il tuo indicatore PE verrà riportato al suo livello massimo.

Ogni volta che visiti l'Arca, troverai un regalo da parte di Hope in uno scrigno a forma di cubo (). Ricordati di aprire questi regali in quanto possono contenere oggetti preziosi, come nuove tecniche e completi speciali da usare in battaglia.

Puoi anche parlare con Hope per saperne di più sui vari concept e personaggi, ma soprattutto per ottenere oggetti curativi speciali in cambio di PE (vedi pagina 39). Alcuni di questi oggetti sono molto rari e non si possono trovare altrove.

L'Arca contiene anche il libro delle conquiste, al cui interno sono registrati i risultati record ottenuti contro i nemici unici (per la maggior parte boss e superstiti) che Lightning ha combattuto e sconfitto. Esamina il libro per attivare i record e potrai sfidare di nuovo questi nemici nella loro forma più potente. Queste battaglie non offrono alcuna ricompensa. Servono solo da allenamento.

Emanazioni di Caos



Le emanazioni di Caos sono sacche di Caos che appaiono senza preavviso durante il gioco (O2). Gli avversari presenti al loro interno sono molto più difficili da battere per una serie di diversi fattori.

- I PV, la POT fisica e la POT magica dei mostri viene incrementata del 50%.
- I mostri rigenerano PV all'infinito attraverso un effetto Rigene permanente.
- I mostri sono più resistenti alle interruzioni, indipendentemente dagli attacchi usati.
- I mostri sono in grado di liberarsi velocemente di qualsiasi status alterato.
- Gli status alterati su Lightning durano più a lungo del normale.

Ci sono comunque dei vantaggi a combattere i mostri all'interno delle emanazioni di Caos. Innanzitutto, hai più probabilità di ricevere oggetti e otterrai più PE e guil al termine della battaglia. Inoltre, le emanazioni di Caos contengono i semi di anima, oggetti collezionabili che puoi raccogliere e vendere a buon prezzo ai mercanti sparsi in ogni continente.

Quando sconfiggi le creature generate da un'emanazione, il Caos si disperderà. Sta a te soppesare i rischi e decidere se combattere o meno. Nel dubbio, dai un'occhiata all'interno per identificare il tipo di nemico generato. Affrontalo se appartiene a una specie che non pone alcun pericolo e ritirati in caso contrario: potrai eliminarlo fuori dall'emanazione o allontanarti e tornare dentro nella speranza di trovarci un altro tipo di mostro, più debole.

Se sei bravo a evitare i nemici che inseguono Lightning, puoi fare rapide incursioni nelle emanazioni di Caos per raccogliere i semi di anima nell'area senza entrare in battaglia. Tuttavia, dato che sconfiggere i nemici all'interno delle emanazioni di Caos rappresenta una notevole fonte di PE, di solito vale la pena attendere che venga generato un avversario al tuo livello e sfruttare l'opportunità per ottenere un bottino superiore.

PE e tecniche

L'indicatore posto nella parte inferiore sinistra dello schermo rappresenta i Punti Energia (PE) di Lightning. Puoi usarli per attivare le tecniche (o per acquistare oggetti curativi a bordo dell'Arca).

Esistono diversi modi per recuperare i tuoi PE:

- I PE vengono ripristinati completamente quanto torni sull'Arca alle 06:00 di ogni giorno.
- Per ogni mostro sconfitto, riceverai una certa quantità di PE, in base al suo livello di difficoltà. La maggior parte dei mostri del sottotipo mastodonte assegnano enormi quantità di PE una volta battuti, rendendo le varietà più deboli dei bersagli molto efficaci per ripristinare il tuo indicatore PE.
- I nemici che sconfiggi nelle emanazioni di Caos assegnano molti più PE del normale.
- Gli oggetti curativi della categoria Etere (oggetti rari che si possono ottenere solo come ricompense nelle fasi avanzate del gioco) ripristinano parte del tuo indicatore PE.

L'indicatore PE, che rappresenta il numero massimo di PE a tua disposizione, può essere aumentato completando le missioni principali. È una buona idea portarle a termine per prime, in quanto diverse tecniche hanno delle applicazioni molto utili. Puoi trovare l'elenco completo di tutte le tecniche nel capitolo Strategia e analisi della guida. Tieni presente che alcune di esse vengono sbloccate nei giorni successivi, come regali da parte di Hope a bordo dell'Arca. Il seguente elenco ti darà un'idea dell'importanza delle tecniche a tua disposizione all'inizio:

- Regressione: ti permette di fuggire dal combattimento e di riavvolgere il tempo a prima della battaglia, consumando un'ora di gioco a difficoltà standard (non c'è invece alcuna penalità a difficoltà facile) o difficile.
- Energiga: ripristina completamente i PV di Lightning.
- Miracolo: riporta in vita Lightning dallo status di KO e ripristina i PV in relazione alla quantità di PE consumati. Può essere usata anche con 0 PE. ma una volta sola.
- Discronia: rallenta il tempo di gioco durante le battaglie, permettendo a Lightning di muoversi e attaccare normalmente.
- Cronostasi: ferma il tempo per un breve periodo. Può rivelarsi fondamentale per completare obiettivi prima che una porta si chiuda o che tu venga riportato a bordo dell'Arca. Se riesci a ottenere PE in maniera costante dai mastodonti, con questa abilità potrai fermare il tempo virtualmente all'infinito.
- Teletrasporto: permette ti raggiungere all'istante stazioni della monorotaia, villaggi e altri punti di riferimento visitati in precedenza.

Per attivare le tecniche, apri il menu principale nella schermata di gioco o il menu di pausa nella schermata di battaglia (premi START/>>, seguito da ()/(IB) () () () ()

L'empireo

Lightning Returns mette a disposizione svariate funzioni di rete per comunicare con gli altri giocatori. Per usufruirne, oltre a disporre di una connessione a Internet attiva, è necessario soddisfare i requisiti per la sottoscrizione/accesso. L'ambiente online al quale è possibile connettersi prende il nome di empireo.

Puoi pubblicare le tue esperienza nel gioco, condividere i tuoi risultati e vedere le immagini e i messaggi degli altri giocatori parlando con certi abitanti di Nova Chrysalia. Le persone il cui nome appare in blu hanno messaggi inviati dagli altri giocatori. Puoi modificare i tuoi parametri attuali per l'empireo alla voce Opzioni nel menu principale.

GUIDA RAPIDA

MONDO E

TUTORIAI

SOLUZIONE

MISSIONI

MISSIONI

TAVOLA DEI

BESTIARIO

INVENTARIO

ANALISI

XTRΔ

INDICE

TRUTTURA DEL

TEMP0

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ

01000

SISTEMA

FUNZIONI

NOVA CHRYSALIA



Nelle prossime otto pagine ti offriremo una panoramica generale sulle quattro regioni che esplorerai durante gli eventi di Lightning Returns.

Al termine della seguenza iniziale dedicata al tutorial. L'avventura avrà ufficialmente inizio a Luxerion. Una volta completati alcuni incarichi aggiuntivi qui, sarai libero di visitare una qualsiasi delle altre tre regioni principali: la vivace città di Yusnaan, i lussureggianti Confini selvaggi e le aride Dune arse. Puoi esplorare questi scenari e affrontare le missioni nell'ordine che preferisci.

Il metodo di viaggio più usato per spostarti tra le quattro regioni principali è la rete della monorotaia. Puoi trovare gli orari di ogni linea presso le relative stazioni. Di norma, i viaggi in monorotaia costano pochi guil, ma richiedono preziosi minuti in termini di tempo di gioco. Per esempio, se parli con un ferroviere per prenotare il tuo viaggio alle 18:53 e il prossimo treno è previsto per le 19:30, il viaggio sprecherà 37 minuti del tuo tempo, oltre ai minuti richiesti per il viaggio stesso. Cerca dunque di pianificare al meglio i tuoi spostamenti per evitare di fare avanti e indietro inutilmente.

Un po' più avanti nel gioco otterrai una tecnica che ti permetterà di spostarti all'istante tra due destinazioni specifiche (vedi pagina 45). Si tratta di una funzione molto comoda, ma che richiede un'attenta gestione dei PE.



Luxerion

Luxerion ospita numerose missioni complementari e incarichi della tavola dei desideri. Completare queste attività risulta tuttavia complicato per la relativa scarsità degli scontri. Ciò limita la tua capacità di mantenere sempre attiva la cronostasi, a meno che tu non voglia di tanto in tanto dedicarti a ottenere PE, e rende la città molto dispendiosa in termini di tempo. Ci sono soltanto tre aree specifiche dove i nemici appaiono con una certa regolarità. Una di queste è chiusa dalle 00:00 alle 06:00 e un'altra resterà bloccata finché non avrai fatto dei progressi nella storia principale per quella regione.

Al contrario di quanto potresti pensare, non è necessario compiere parecchi progressi a Luxerion prima di poter visitare le altre regioni. In effetti, trascorrere troppo tempo in città all'inizio dell'avventura potrebbe svantaggiarti. È meglio invece fare delle brevi visite mirate per completare più incarichi alla volta.

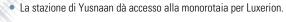
- La stazione nord presenta l'accesso alla monorotaia per Yusnaan, con un emporio vicino ai binari. Nella piazza all'esterno si trovano una locanda e
- La stazione sud presenza l'accesso alla monorotaia per i Confini selvaggi e le Dune arse. L'area con i negozi a nord ospita due armerie, una locanda, un emporio e un ristorante.
- Entra pure nel quartiere sacro e goditi lo spettacolo della cattedrale, ma ricordati che non ci sono punti di interesse specifici, né missioni che vengono originate all'interno della cattedrale. A meno che tu non venga invitato a entrare, non vale la pena fare questo lungo viaggio.
- Il ponte dei pellegrini è una delle tre aree principali dove i mostri possono apparire a Luxerion prima del Giorno 9. I gremlin e i rosicchiotti sono facili da battere per Lightning, anche all'inizio dell'avventura, mentre i gorgonops possono rivelarsi avversari ostici finché non porterai i tuoi assetti a un livello competitivo.
- Il borgo antico presenta un fabbro, un laboratorio di magia e una locanda a sud poco prima di raggiungere il ponte dei pellegrini.
- È possibile accedere alla zona oscura da due ingressi: uno situato presso la stazione nord a ovest e l'altro a est del borgo antico, ma sono aperti solo dalle 00:00 alle 06:00 ogni giorno. Ci sono numerose missioni che richiedono a Lightning di entrare nella zona oscura, dunque è consigliabile affrontarne il più possibile contemporaneamente per ottimizzare il tempo. I mostri si generano con frequenza in tutta l'area. I gertrude in particolare rappresentano una seria minaccia nei primi giorni della storia.

- Entrambi gli ingressi per il cimitero abbandonato rimarranno bloccati finché non avrai compiuto dei progressi nella missione principale a Luxerion. Quest'area ospita i mostri più forti della città. I gaunt tendono a rigenerarsi con una freguenza molto alta e possono creare più di qualche fastidio finché non troverai la strategia migliore per affrontarli. Gli zomoch e i dreadnought mastodonti andrebbero evitati a tutti i costi nelle prime fasi dell'avventura.
- La strada a nord-ovest è bloccata da una barriera fino al Giorno 9. Una volta libera, offre una via diretta per i Confini selvaggi.
- Il sentiero che conduce verso sud dal quartiere dei magazzini rimarrà sorvegliato da un potente mostro all'interno di un'emanazione di Caos finché non avrai completato una missione complementare relativa. Se vuoi raggiungere la parte sud della città prima di essere pronto ad affrontare questo avversario, passa per l'adiacente galleria o dal ponte dei pellegrini nella parte est della mappa.
- Ci sono tre scrigni a Luxerion che non possono essere aperti finché Lightning non avrà accettato una missione legata a essi. È facile riconoscerli, perché mostrano un'icona a forma di lucchetto non appena ti avvicini.
- Le quardie della cattedrale che girano per la città attaccheranno Lightning se vengono colpite due o tre volte in rapida successione. Puoi sfruttare questo espediente per ottenere PE e ricompense ogni volta che le incontri. È tuttavia consigliabile mettere in pratica questo trucco nei giorni successivi, quando Lightning è abbastanza forte da vincere questi scontri velocemente.



Yusnaan è una regione più compatta rispetto a Luxerion, ma offre comunque molte cose da vedere e da fare. La differenza sostanziale è che le guardie locali di pattuglia lungo le strade principali (la guardia del reggente, di solito affiancata da un paio di budini ausiliari) attaccheranno Lightning a vista finché non completerai la missione principale per quest'area.

Completando il secondo capitolo della missione principale per questa regione sbloccherai l'accesso al palazzo di Yusnaan a sud del quartiere dell'oracolo. Tratteremo questo "dungeon" nel capitolo Missioni principali.



- A sud della stazione si trova il quartiere dei golosi, che ospita diversi ristoranti e un emporio. C'è un'armeria e una locanda prima di avvicinarti al corso centrale a est.
- Nel quartiere dei valorosi si trovano un'armeria, un laboratorio di magia, un fabbro, un emporio e un ristorante. L'altra attrazione principale è il Mattatoio, un'arena nella quale puoi combattere per ottenere ricompense fisse.
- Anche se la loro disponibilità varia in base all'orario (e al giorno della tua visita), il monumento al kyactus, la piazza della fontana e il quartiere dei piaceri sono il punto di partenza per diverse missioni complementari.
- Il tunnel che conduce dal quartiere dei piaceri al quartiere dei magazzini è chiuso finché non avrai ottenuto la chiave necessaria più avanti nella storia.
- Il quartiere dell'oracolo viene sbloccato durante la missione principale. Esso presenta un'armeria, due ristoranti e un emporio, e permette di accedere al palazzo di Yusnaan, dove si trovano molti mostri pericolosi e, da qualche parte ai piani superiori, un vecchio
- Il sentiero che conduce a nord dal corso centrale porta a un'area in rovina con gli accessi sono invece buone prede.
- raggiungere a piedi le Dune arse.
- La zona industriale resterà bloccata finché non la visiterai durante la missione principale di questa regione. Gli oplites che si trovano qui sono facili da sconfiggere, mentre i desdemona potrebbero rivelarsi un po' più impegnativi all'inizio.
- La stazione merci oltre la zona industriale e il sentiero che conduce a sud sono punti di interesse soprattutto durante la missione principale. Una volta portate a termine le relative sfide e raccolti gli oggetti in queste aree, non c'è motivo per tornarci.
- Il quartiere dei magazzini ospita più avanti nella storia una missione complementare di combattimento molto ricca sotto il profilo delle ricompense (e ripetibile più volte), che ti permette di ottenere PE e oggetti all'infinito.

alla zona industriale e al quartiere dei magazzini. Questa distesa all'aperto, che va dalla spiaggia a est fino alla strada (inizialmente bloccata) a ovest, contiene svariati potenziali nemici. Consigliamo di evitare di combattere contro gli apanda e i gurangatch ogni volta che li incontri qui per due motivi: primo, gli apanda farebbero un sol boccone di Lightning ai livelli più bassi e secondo entrambi i nemici sono fonti vitali di PE nei loro habitat principali, rispettivamente nei Confini selvaggi e nelle Dune arse. Dal momento che entrambi questi mostri sono presenti in numero limitato, ogni esemplare che sconfiggi qui non sarà disponibile quando e dove potresti averne più bisogno. I gremlin e gli skata'ne

• La strada che conduce a ovest è bloccata fino al Giorno 9. Una volta libera, permette di

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM

Quartiere dei piaceri

Ingresso zona industriale

Quartiere dei magazzini

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

nananan

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

TUTORIAL

NOVA CHRYSALIA

L'area dei Confini selvaggi è la più vasta delle quattro regioni. Presenta diversi villaggi che permettono di tirare il fiato tra uno scontro e l'altro, considerato l'alto tasso di rigenerazione dei mostri in queste aree. I nemici che incontrerai qui sono di tutti i livelli. Una menzione particolare spetta al mangiachocobo, il secondo dei mastodonti più pericolosi, eguagliato solo da una specie simile che si trova nelle

L'area dei Confini selvaggi è una gioia da esplorare. Scoprirai inoltre che gli scrigni e i mercanti incontrati qui ti saranno di grande aiuto per migliorare le capacità in combattimento di Lightning durante le prime fasi dell'avventura. Facendo attenzione a scegliere le battaglie, evitando avversari mastodonti (inclusi gli



ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM

- I Confini selvaggi sono unici per il fatto che offrono due missioni principali: una lunga locale e una seconda che tocca tutte e quattro le regioni. Mentre quella legata alla regione è difficile da portare a termine finché Lightning non sarà pronta ad affrontare il suo impegnativo dungeon con relativo boss, l'altra consiste in cinque compiti piuttosto diretti che in teoria si possono completare in uno dei primi giorni della storia.
- Prima di darti all'esplorazione dei Confini selvaggi, dovresti completare i primi due capitoli della missione principale per questa regione. Essa assegna a Lightning un chocobo che la accompagnerà nei suoi viaggi attraverso la regione. Il chocobo è utile sia come mezzo di trasporto che come alleato in battaglia, attaccando i nemici, distogliendo la loro attenzione da Lightning e aiutandola con incantesimi di cura ed effetti di potenziamento, riducendo notevolmente la difficoltà dei combattimenti. Ci sono inoltre molti luoghi sulla mappa che solo il chocobo è in grado di raggiungere e la sua velocità superiore permette di ridurre il tempo necessario per attraversare le vaste distese di questa regione.
- Ci sono quattro tipi di oggetti che devi raccogliere a più riprese e in grandi quantità per completare certe missioni, dunque vale la pena cercarli ogni volta che attraversi i Confini selvaggi. Il fior di sole e il fungo chocoboleto appaiono di giorno. Di notte invece sono rimpiazzati dal fior di luna e dal luminomicete (li troverai nella stessa posizione).
- La stazione dei Confini selvaggi, nella parte ovest della piana ventosa, permette di raggiungere Luxerion e le Dune arse. La tua prima meta al tuo arrivo dovrebbero essere le fattorie Canopus. Tornerai qui in diverse occasioni durante la missione principale e per numerose missioni complementari, anche se il primo vero punto d'interesse è rappresentato dall'armeria. Questo mercante vende alcuni completi elementali utili che possono fornirti dei benefici immediati. Qui troverai anche una locanda, un emporio e un ristorante.
- La piana ventosa è l'habitat di un assortimento di piccoli mostri facilmente battibili, anche se gli apanda saranno probabilmente troppo forti per Lightning durante i primi giorni della storia. Dopo aver completato un numero sufficiente di missioni ed esserti procurato l'equipaggiamento adatto, questo mastodonte offre una riserva preziosa di PE mentre sei impegnato a completare molte missioni complementari disponibili nei Confini selvaggi
- Nella parte sud della mappa, l'area del colle di Aryas (accessibile attraverso un pendio a sud-est) presenta le stesse varietà di mostri della piana ventosa. Il villaggio di Aryas è un luogo da cui partono diverse missioni proficue che visiterai molte volte. I suoi dintorni sono privi di nemici. Un ristorante ti permette di curarti e c'è anche un'armeria.
- Le due strade a sud del villaggio di Aryas sono bloccate fino al Giorno 9. Quella a sud-ovest conduce alle Dune arse, mentre quella a sud-est offre accesso diretto a Luxerion.
- Viaggiare per la foresta di Jagd potrebbe disorientarti all'inizio, dunque consulta spesso la mappa di navigazione (e la mappa principale, se necessario) per non perderti. La velocità di rigenerazione dei mostri è molto alta in tutta l'area, con una vasta scelta di avversari da combattere. Si tratta tuttavia di nemici che non dovrebbero creare troppi problemi, e dovrebbero diventare facili da sconfiggere dopo che il chocobo di Lightning è di nuovo in condizioni di combattere.
- Il villaggio di Jagd è un altro snodo da cui partono diverse missioni e presenta un laboratorio di magia, un'armeria e un fabbro. Una volta che il chocobo è al massimo della forza, puoi saltare il sentiero a nord per tagliare verso l'area delle muraglie rocciose (e viceversa).
- Il villaggio moguri, situato nelle profondità della foresta di Jagd, è accessibile solo tra le 19:00 e le 07:00. È consigliabile visitarlo nella tua

complementari esclusive.

- Le muraglie rocciose si estendono da nord della foresta di Jagd a ovest della landa degli eremiti, all'estremo nord. Questo ambiente brullo è l'habitat esclusivo degli yujinxiang, dei mastodonti piuttosto pericolosi fino alle fasi avanzate della storia. Puoi sconfiggerli anche nelle prime fasi del gioco, ma le battaglie sono lunghe e tecniche finché Lightning non ottiene certe abilità chiave e un equipaggiamento migliore. Ti consigliamo di attendere finché il chocobo non si è ristabilito prima di esplorare
- Il villaggio di Poltae ospita appena un emporio e una locanda, ma riveste un ruolo importante nella missione principale della regione. Esso offre inoltre alcune missioni complementari proficue. Puoi raggiungere il sagrato a nord-ovest solo con un chocobo al massimo della salute. Il tempio della dea che si trova oltre è trattato nel capitolo Missioni principali.
- La landa degli eremiti è il terreno di caccia del grande mangiachocobo. Questo possente mastodonte può creare seri problemi anche nelle fasi finali dell'avventura, a meno di preparare i tuoi assetti per sfruttare al massimo i suoi punti deboli. Per questo motivo è consigliabile evitarlo durante i primi giorni della storia. Una Lightning di basso livello farà fatica anche contro i budini regali che vagano per l'area, anche se questi nemici diventano più accessibili una volta ottenuti potenti attacchi basati sul
- Come già segnalato per le muraglie rocciose, è meglio esplorare la landa degli eremiti solo quando il chocobo di Lightning è al massimo della forza. Ci sono molte aree (e oggetti) impossibili da raggiungere senza le capacità di salto e di planata del chocobo.
- Il campo base di ricerca è l'ultimo villaggio e il principale snodo per le missioni nei Confini selvaggi. Dispone di un laboratorio di magia e di un fabbro che vende uno scudo molto interessante, in grado di fare la differenza per Lightning ai livelli più bassi.
- All'estremo nord si trova il luogo dell'impatto che è il punto di partenza per la seconda missione principale dei Confini selvaggi.

prima giornata di attività nei Confini selvaggi per iniziare le sue missioni

• TUTORIAL



Le Dune arse hanno in serbo una sorpresa la prima volta che le visiti: oltre al vasto deserto, c'è un intero labirinto di rovine sotterranee da esplorare. Queste sono bloccate finché non raggiungi l'unico villaggio presente nella regione, Ruffian, e completi i primi due capitoli (piuttosto brevi) della missione principale locale. Tuttavia, dato che così facendo otterrai anche un prezioso alleato per combattere al fianco di Lightning, questa dovrebbe essere la tua priorità quando sei pronto per fare

Anche se vale la pena visitarle nelle fasi iniziali del gioco per raccogliere certi oggetti (un completo prezioso in particolare), sarebbe meglio lasciare le Dune arse per gli ultimi giorni durante la prima partita. Esplorare le vaste rovine sotterranee del tempio infestate di mostri non è una passeggiata, e risulterà più semplice una volta che sarai in grado di sconfiggere la maggior parte dei nemici locali senza difficoltà, anche solo per ottenere i PE necessari per usare regolarmente la cronostasi.



ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM

• La stazione delle Dune arse si trova a sud dell'enorme distesa nota come Sabbie del gigante. Essa fornisce il passaggio verso Luxerion e i Confini selvaggi. Anche se non sono indicati sulla mappa del gioco, puoi trovare due mercanti all'esterno: un'armeria e un emporio. Il primo vende un completo che ti tornerà incredibilmente utile nel lungo periodo: si chiama Passione rossa e puoi acquistarlo per una cifra modesta. Come ti verrà ricordato più volte in questa guida, Passione rossa rappresenta un elemento chiave per moltissimi assetti per parecchio tempo.

- Non sottovalutare i mostri che popolano le Sabbie del gigante. Lo sahagin del deserto in particolare può creare parecchi problemi ai livelli bassi e la sua velocità elevata quando insegue Lightning lo rende un pericolo costante mentre esplori l'area. Al contrario, il gurangatch è forse il più facile da sconfiggere tra tutti i mastodonti. Li combatterai spesso per ottenere PE per la cronostasi durante le tue visite nelle Dune arse (più avanti ti pentirai di aver dato loro la caccia così avidamente fino a farli estinguere).
- Durante la tua prima visita alle Dune arse potrai accedere a Ruffian, l'unico villaggio della regione, solo attraverso il sentiero a nord (o quello a est). L'ingresso a sud resterà bloccato finché non avrai completato i primi due capitoli della missione principale. Troverai un ristorante, una locanda e un emporio mal fornito durante la tua prima visita (le cose miglioreranno dopo che avrai completato una missione complementare). Andando avanti nella storia, al bazar al coperto verranno aggiunti un fabbro, un'armeria e un laboratorio di magia.
- Ci sono numerose statue di kyactus rosse sparse per il deserto e dentro le rovine del tempio. Interagendo con esse la prima volta le attiverai e fungeranno da punti di viaggio veloci. Puoi usare le statue di kyactus per raggiungere all'istante una di quelle sbloccate
- Le Sabbie del gigante presentano tre accessi alle rovine sotterranee del tempio, ma saranno tutti bloccati da barriere che ti impediscono di proseguire finché non avrai completato i capitoli necessari della missione principale. Puoi trovare mappe e istruzioni dettagliate per questo labirinto sotterraneo nel capitolo Missioni principali.
- Ti imbatterai spesso in piccole lucertole che corrono in mezzo alla sabbia. Anche se non creeranno alcun problema a Lightning, eliminale ogni volta che le vedi per ottenere le code di lucertola, un oggetto speciale necessario per diverse missioni complementari. Ne avrai bisogno in grandi quantità, dunque tanto vale iniziare a raccoglierle non appena puoi iniziare a esplorare le Dune arse.

• Finché non avrai raggiunto una fase molto avanzata dell'avventura, l'unico modo per affrontare i giganteschi mostri mangiaterra presenti in questa regione è scappare. Questi mastodonti sono incredibilmente difficili da battere senza un equipaggiamento eccellente, statistiche 🌵 TUTORIAL elevate e assetti studiati apposta. Si tratta senza dubbio della varietà di mostri non unici più potente tra quelle incontrate nei primi tredici giorni. Se ne trovano parecchi nel Greto assetato, nelle Sabbie di Atomos e nella Necropoli dei colossi.

- In maniera analoga, non lasciarti trasportare dalla tua curiosità se dovessi imbatterti in una strana sfera nera punteggiata di energia che galleggia sopra le Sabbie del gigante. Si tratta dell'aironet, un nemico unico che potrai affrontare solo nelle fasi finali della storia.
- Certe aree delle mappe sotterranee e in superficie nelle Dune arse saranno inaccessibili finché non le sbloccherai con un oggetto chiamato croce del pellegrino. Questi oggetti a forma di croce sono disponibili in grosse quantità esplorando con attenzione e potresti addirittura trovarne molti più di quanti te ne servono. Naturalmente, abbiamo dedicato un'apposita sezione della guida a un elenco con tutte le loro posizioni.
- La strada a sud delle Dune arse porta a Yusnaan, mentre quella all'estremo nord conduce ai Confini selvaggi. Entrambe sono bloccate
- La maggior parte degli oggetti luccicanti che si possono trovare a caso tra le sabbie delle Dune arse (o che si possono ottenere da altre fonti, come le lucertole) sono classificati come "oggetti da stimare". Dopo aver portato a termine una missione complementare molto semplice. potrai visitare il bazar di Ruffian per farli esaminare e identificare da un personaggio non giocante. Di solito si tratta di articoli che possono essere venduti in cambio di guil, ma di tanto in tanto potresti trovarci oggetti rari e preziosi, come l'etere e il turboetere, che permettono di

YUSNAAN



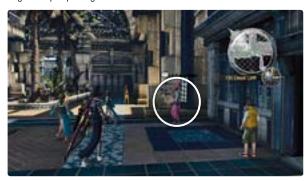
POTENZIALI NEMICI								
NOME	SEGRETI	PAGINA DEL BESTIARIO						
Guardia del reggente	Citizen the city of the city o	211						
Budino ausiliare	Si incontrano in tutte le aree centrali della città. Attaccheranno Lightning a vista.	203						
Oplites	Sfrutta la sua debolezza al Fuoco e alle abilità elementali Tuono per ottenere una vittoria rapida.	202						
Rosicchiotto	Usa gli incantesimi di Fuoco. Attacca durante Appetito per provocare una crisi istantanea.	156						
Gremlin	Attacca mentre sta lanciando per mandarlo in crisi.	172						
Desdemona	Usa attacchi fisici o di le abilità elementali Tuono, soprattutto negli istanti successivi a Carica.	204						
Ciclope	Questo sottoboss fisso si trova verso la fine del capitolo 2-1: non viene generato.	164						
Schroedinger	Compare principalmente nel quartiere dei magazzini. È in grado di curarsi e di assorbire gli attacchi per gli alleati più deboli. Cerca di eliminare prima i suoi compagni.	182						

2-1: La Missione furtiva

Raggiungi il quartiere dei piaceri nella parte sud della città e parla con i civili che incontri per ottenere informazioni.

Una volta raggiunto l'ingresso del quartiere dell'oracolo, parla con il turista esperto per ricevere un prezioso consiglio su come Lightning potrebbe penetrare di nascosto nell'area chiusa.

Torna indietro verso est e cerca il suonatore con le vesti sgargianti. Probabilmente lo sentirai prima di vederlo. Si tratta della guida turistica. Dopo aver ascoltato il suo racconto, compra il biglietto per la missione furtiva che costa 2.000 guil. A questo punto, non puoi proseguire la missione principale fino alle 18:00. Se è ancora presto, potresti dirigerti in un'altra regione per dedicarti ad altre attività fino al tardo pomeriggio, ma non prendertela troppo comoda: se dovessi fare tardi, dovrai attendere il giorno seguente per proseguire nella storia.



Quando sei pronto per continuare, dirigiti verso l'ingresso della zona industriale nella città bassa passando per il corridoio a nord del corso centrale. Parla con il guardiano losco e seleziona Sì quando ti viene chiesto. Se sei in anticipo, ti verrà offerta la possibilità di avanzare il tempo fino alle 18:00 esatte. Parla di nuovo con il guardiano losco per continuare.

Entra nella zona industriale e segui il sentiero fino a raggiungere delle scale che conducono verso l'alto. Procedi in senso antiorario, saltando l'apertura nella passerella, e sali sulla scala. C'è uno scrigno che richiede 2 PE per essere aperto e che potresti notare a distanza di salto quando arrivi in cima, ma è meglio lasciarlo stare per ora: contiene gli orecchini affilati, un accessorio speciale che non ti serve in questa fase.



Segui il percorso più ovvio, scendendo al piano inferiore una volta raggiunta la prima scala. Quando raggiungi la seconda scala, esamina il vicolo cieco nelle vicinanze a nord per trovare l'orologio di bronzo (un oggetto necessario per un missione della tavola dei desideri) prima di salire.

Segui il sentiero verso nord per raggiungere la stazione merci, quindi dirigiti a est. C'è un mercante poco prima di arrivare alla linea dei rifornimenti che vende oggetti curativi. Approfittane per fare scorta, se necessario.

Sulla linea dei rifornimenti cerca il punto dove il sentiero scende e alza lo sguardo per vedere una piattaforma più in alto verso la quale Lightning può saltare (nota lo speciale punto di ancoraggio: tieni premuto �/• quando salti e Lightning si tirerà automaticamente su al contatto con la piattaforma). Apri lo scrigno qui presente per ottenere l'accessorio corda del soldato, che offre il 20% di resistenza ai danni fisici per l'assetto al quale viene equipaggiato.



Rimanendo in tema, questo è un ottimo momento per consultare il Bestiario per ricevere consigli su come prepararsi ad affrontare i ciclopi una volta raggiunto il prossimo punto di navigazione. La battaglia avrà luogo subito dopo la sequenza filmata. Troverai una descrizione dettagliata di questo tipo di nemico e la strategia per sconfiggerlo a pagina 164 del Bestiario.

Dopo il filmato che segue il combattimento con i ciclopi, Lightning si ritrova nel quartiere dei magazzini. Il tasso di generazione dei nemici in questa zona è altissimo, ma a parte gli schroedinger in grado di curarsi da soli, gli altri avversari non presentano particolari difficoltà. Dirigiti a ovest per raggiungere un'apertura a nord, quindi cerca un mucchio di casse che si trovano oltre: conducono a una passerella con uno scrigno che contiene l'accessorio ghirlanda veggente. Dopo averlo raccolto, dirigiti verso i successivi due punti di navigazione fino a raggiungere un cumulo di ossa. Esamina le ossa per ottenere il pass.

Dirigiti a est dalle ossa seguendo il sentiero tra i container e sali le scale per raggiungere l'ingresso del passaggio sotterraneo. Segui questo corridoio lineare fino a una porta chiusa.

Interagisci con il pannello per proseguire. Attento a non lasciarti sfuggire un piccolo oggetto luminoso (una fiamma del deserto, necessaria per una missione complementare) e uno scrigno. In fondo al tunnel si trova una scala che conduce al quartiere dei piaceri.

Per concludere il capitolo, avvicinati all'interfaccia presso le porte del quartiere dell'oracolo e interagisci con essa per entrare. I vari incarichi che devi affrontare per portare a termine il capitolo 2-2: La leggenda della salvatrice, possono essere tutti completati durante una serata di gioco. Ti consigliamo di cominciare subito.

GUIDA RAPIDA

MONDO E

PERSUNAGGI

SOLUZIONE

MISSIONI PRINCIPALI

COMPLEMENTARI TAVOLA DEI

DECTIADIO

NVENTARIO

STRATEGIA E ANALISI

EXTRA

INDICE

....

YUSNAAN

DUNE ARSE

ULTIMO GIORNO

LUXERION

ELENICO DELLE MUCCIONIL COMPLEMENTA DI

ELENCO DELLE	MISSIONI	COMPLEMENTARI	RICOMPENSA							
NOME	DIFFICOLTÀ	DISPONIBILITÀ	\Diamond	8	ष्	6	SAS	SPECIALE		
La via della fede	***	Dalle 21:00 alle 23:45 (solo Giorno 1)	80	6	6	800	Occhiali da intellettuale	-		
Cerca Holmes	***	Dalle 21:00 alle 06:00 (solo Giorno 1)	30	3	-	300	Cappello da ferroviere, Basco da ferroviere	-		
La cosa che ha perso	***	Dopo il capitolo 1-2; dalle 21:00 alle 06:00 (nei giorni successivi)	30	-	3	100	Carbuncle	-		
Semi di anima	***	Dopo il capitolo 1-2 (Giorno 1)	40	2	4	400	Similtatuaggio scuro	-		
La belva del Caos	***	Dopo il capitolo 1-2 (Giorno 1)	120	12	10	6.000	Tricorno da esploratore	Pendragon (Q)		
Uscire da Gem	***	Dopo il capitolo 1-2 (Giorno 1); dalle 15:00 alle 03:00 (nei giorni successivi)	80	-	12	1.600	Orecchie di gatto nero	-		
L'ultimo desiderio	***	Dalle 06:00 alle 22:00 (dal Giorno 2)	80	8	4	-	Lanterna dell'astio	-		
Sfere sospette	***	Dalle 08:00 alle 17:00 (dal Giorno 2)	40	4	2	300	Baffi da miliardario	-		
Più veloce della luce	***	Dalle 10:00 alle 15:00 (dal Giorno 2)	30	6	-	200	Medaglia d'oro	-		
II pallone e il ragazzino	***	Dalle 10:00 alle 20:00 (ogni giorno)	30	3	-	100	Distintivo da pilota SOS	-		
Una passione sepolta	***	Completa il capitolo 1-4; disponibile dalle 10:00 alle 19:00	80	8	4	1.300	Montatura nera	-		
Precisione innanzitutto	***	Completa il capitolo 1-4; successivamente disponibile dalle 08:00 alle 18:00	80	4	8	1.200	Ingranaggio di ottone	-		
Trova la mia ragazza	***	Completa il capitolo 1-5; disponibile dalle 00:00 alle 06:00	80	4	8	1.500	Occhiali esotici	-		
La gemma della santa	***	Completa il capitolo 1-5; disponibile dalle 22:00 alle 06:00	40	-	6	500	Copia di frammento	Paladino (%), Chiave di servizio (8)		
L'avido lettore di diari	***	Completa il capitolo 1-5; disponibile dalle 05:00 alle 23:00	60	6	4	900	Coltello dell'astio	-		
La ragazza che grida 'Al lupo!'	***	Completa il capitolo 1-5	40	2	4	500	Zaino di pelle	-		
Voci dall'aldilà	***	Completa il capitolo 1-5	40	6	-	400	Cerchio angelico	-		
Una specie di rosa	***	Completa il capitolo 1-5	120	10	12	3.200	Rosa di cristallo, Papillon rosso	Ninja purpureo (🎇)		
Lacrime d'angelo	***	Dalle 16:00 alle 21:00	80	4	8	2.400	Lacrima di cristallo	-		
Salva un'anima pia	***	Dopo aver letto il diario di Ranulph in "L'avido lettore di diari"	120	12	10	4.500	-	Cavaliere nero (🎇)		

★★★ LA VIA DELLA FEDE

Disponibilità	
Dalle 21:00 alle 23:4	5
(solo Giorno 1)	

106



• Questa è la missione iniziale del Giorno 1, descritta nel capitolo Missioni principali (vedi pagina 71). Per quanto sia improbabile che accada, ricorda che la missione fallisce se non riesci a ottenere e consegnare abbastanza indizi e testimonianze all'inquisitore prima delle 23:45. In tal caso, addio ricompense!

★★★ CERCA HOLMES

Dalle 21:00 alle 06:00 (solo Giorno 1)







PIAZZA DELLA STAZIONE NORD

• Parla con Thorton all'ingresso della stazione nord, poi con Holmes nel lato ovest della piazza fuori dalla stazione nord.

• Dopo aver condotto Holmes da Thorton all'interno la stazione, interagisci con quest'ultimo. Completando questa missione mentre "La via della fede" è attiva puoi ricevere automaticamente una testimonianza utile all'indagine in corso, perciò portala a termine appena vedi comparire

MISSIONI COMPLEMENTARI

LUXERION

GALLERIA

• Una curiosità: portando a Dolce un carbuncle rosso di peluche (che puoi trovare lungo la parete sud della locanda fuori dalla stazione nord) al posto del suo carbuncle verde di peluche, la ragazzina andrà su tutte le furie! In questo caso fallirai la missione e perderai tutte le ricompense

★★★ LA COSA CHE HA PERSO

PIAZZA DELLA STAZIONE NORD E BORGO ANTICO

• Parla con Dolce, la ragazzina a destra dell'ingresso della stazione nord.

1-2 della missione principale di Luxerion.

Consegnalo a Dolce per riscuotere la ricompensa.

Durante il Giorno 1 compare soltanto quando hai completato il capitolo

• Dolce ha smarrito un carbuncle verde di peluche e teme sia stato consumato dal Caos. Puoi recuperarlo nel borgo antico, un quartiere nella parte sud-est della città, esaminando le casse di fronte al fabbro.

Dopo il capitolo 1-2;

dalle 21:00 alle 06:00 (nei giorni successivi)







★★★ SEMI DI ANIMA

Dopo il capitolo 1-2 (Giorno 1)







- Parla con Baird nell'area della galleria (lo vedrai accanto a una colonna sulla destra, appena arrivi dalla zona residenziale) per avere l'opportunità di acquistare un riconoscimento ufficiale al prezzo di 2.000 guil. È un investimento oneroso in queste prime fasi della storia, ma sarà quasi interamente ripagato al completamento della missione.
- La seconda parte della missione prevede di ottenere almeno un seme di anima all'interno di un'emanazione di Caos (vedi pagina 313). Queste sacche di Caos compaiono in tutto il mondo: ne troverai una a sud di Baird se completi questa missione nel Giorno 1. Entra nell'emanazione, leggi il tutorial, sconfiggi il mostro, raccogli i semi di anima da terra e torna da Baird per venderli.

107

STRUTTURA SCHEDE

Tutte le schede con i dati sui nemici presenti in questo capitolo hanno lo stesso formato per poter essere consultate in maniera semplice e veloce. Le informazioni contenute al loro interno includono i dati base che si possono trovare nelle pagine Scan durante il gioco, più una serie di particolari extra. Il significato di ogni riquadro è spiegato nel dettaglio in guesta pagina.

Attributi principali:

- PV: indica la resistenza del nemico. Come per diversi altri attributi, riportiamo il valore PV iniziale per la modalità standard. Il totale dei PV varia a seconda del livello di difficoltà scelto e dei progressi attuali (vedi Informazioni importanti nella pagina accanto).
- POT fisica: indica la potenza fisica del nemico. Più questo valore è alto e più danni infliggerà con i suoi attacchi fisici.
- POT magica: indica la potenza magica del nemico. Più questo valore è alto e più danni infliggerà con i suoi attacchi magici.
- Mantenimento: indica il valore iniziale/da inattivo relativo al mantenimento della posizione da parte del nemico. Più è alto e più è difficile interrompere le azioni del nemico. Per maggiori informazioni su questo sistema, vedi pagina 273.

Per certi mostri, alcuni di questi attributi possono variare in base agli eventi che si verificano durante le battaglie, per esempio quando un avversario è in crisi, o quando utilizza un'abilità specifica. In questi casi, troverai i valori dell'attributo corrispondente in una riga a parte.

Ricompense:

- Oggetti rilasciati: sono gli oggetti che puoi ottenere sconfiggendo il nemico, con le percentuali esatte e le relative condizioni riportate nel capitolo Inventario. Gli oggetti più avanzati (di solito quelli nel quarto e quinto slot) spesso si possono ottenere solo durante una seconda partita Nuovo gioco+ in modalità difficile.
- **Guil:** la quantità di quil ricevuta sconfiggendo il nemico in modalità standard.
- **PE:** la quantità di PE ricevuti sconfiggendo il nemico in modalità standard.

3 Dati:

- Habitat: le aree della mappa dove è possibile incontrare la creatura.
- Estinzione: il numero di nemici di questa varietà che devi sconfiggere per far apparire il superstite, ovvero l'ultimo esemplare prima che la specie si estingua.
- Lancio: indica se un mostro può essere lanciato o no.
- Interruzione: indica se un mostro può essere interrotto (per esempio atterrato o respinto) quando il valore Riduzione di un'abilità che usi è superiore a quello Mantenimento della

SCHRODINGEF

POT critica: incantesimi x1, attacchi fisici x0

20%/40% Nessun ulteriore stato critico. Danni: attacchi fisici x3.

🔊 🕢 🚳 🕙 🥝 (3) 🛛 🔃 🖸 🖸 🖸 🛍 🚳 🔡 🧇 🧆

Dettagli crisi:

i parametri riportati in queste tabelle sono legati tutti al concetto di crisi. Essi possono variare in base alle condizioni del tuo bersaglio. Una condizione iniziale indica lo stato in cui il nemico comincia la battaglia. Le altre condizioni si spiegano da sole.

- Punto critico: la soglia da raggiungere affinché la creatura entri in uno stato di crisi. L'onda critica serve da indicatore visivo per la crisi. Tutte le abilità offensive con POT critica (contribuiscono ad aumentare l'onda (il loro potere viene aggiunto all'indicatore) fino a raggiungere il punto critico.
- Riduzione critica: indica il numero di punti al secondo che vengono rimossi dall'indicatore della crisi. Quando si verifica la riduzione critica, l'onda critica aumenta d'intensità e diventa più piccola.

Durata onda massima: molte delle tue abilità hanno un valore durata critica (4), che significa che possono bloccare temporaneamente la riduzione critica. In questi casi, l'onda critica pulsa più lentamente. La durata onda massima stabilisce la quantità di durata critica che puoi accumulare contro ogni tipo di nemico (e, di conseguenza, quanto a lungo l'onda può pulsare a velocità inferiore prima che inizi a ridursi)

- Riduzione durata onda: indica il valore che viene sottratto alla durata dell'onda ogni secondo. Una volta raggiunto lo 0, la riduzione critica riprende.
- Durata: indica la durata dello stato critico.
- Effetti aggiuntivi: mandare in crisi certi nemici può infliggere loro automaticamente uno status alterato. La maggior parte di questi effetti si basa sulle alterazioni tradizionali, anche se vengono raffigurati con un'icona esagonale. Vedi pagina 264 per un elenco completo.
- Durata effetto: indica la durata dell'effetto
- Resistenza critica: indica la resistenza (in percentuale) che viene applicata quando cerchi di provocare altre crisi dello stesso tipo. Per esempio, se mandi in crisi uno schrodinger, che ha un solo tipo di crisi, la POT critica di ogni attacco usato per indurre una seconda crisi al termine della prima verrà

ridotta del 20%. Se riesci lo stesso a mandare in crisi il nemico, la POT critica di ogni attacco usato per provocare una terza crisi verrà ridotta del 40%. L'ultimo numero indica il limite massimo che può raggiungere questo valore. Di conseguenza, lo schrodinger ha una resistenza del 40% alla POT critica per tutte le crisi dopo la terza.

 Modificatori crisi: sono i moltiplicatori applicati a vari tipi di attacchi o a momenti specifici. Questi moltiplicatori possono influenzare la POT critica dei tuoi attacchi o i danni inflitti. Per esempio, tutti gli incantesimi che colpiscono uno schrodinger nel suo stato iniziale (all'inizio della battaglia) hanno un modificatore alla POT critica x1, mentre gli attacchi fisici hanno un modificatore x0, il che vuol dire che non contribuiranno a provocare una crisi. Se nerò riesci a mandare in crisi la creatura non sarà possibile provocare altre crisi finché questa non si esaurisce, ma gli attacchi fisici infliggeranno il triplo dei danni normali, rendendoli molto più potenti degli incantesimi.

Puoi trovare una descrizione completa del sistema di crisi, con esempi e applicazioni pratiche, a pagina 266 del capitolo Strategia

Preparazione assetti c=

- Incantesimi elementali di Fuoco o d'Aria
- Abilità Stress
- Abilità Lentezza o Maledizione

Panoramica

• Schrodinger è in grado di curarsi da solo con Energira. Puoi rallentarlo applicando Lentezza per ridurre la frequenza delle sue azioni o usare Maledizione per interromperlo. Quando accompagna altri mostri in battaglia, sconfiggilo per primo, soprattutto ai livelli più bassi, in quanto potrebbe fungere da tank e assorbire i danni per i suoi compagni.

RIEPILOGO -

Usa incantesimi elementali di Fuoco e d'Aria dopo aver applicato Stress. Lentezza può ridurre la freguenza con la quale il nemico usa gli incantesimi di cura.

riferimento a questi segreti per maggiori informazioni su una variante speciale dell'attributo in questione che entra in gioco quando vengono soddisfatte delle

Modifiche alle condizioni: fai condizioni molto particolari.

Strategia:

- Preparazione assetti: contiene consigli sull'equipaggiamento e sulle abilità che offrono i risultati migliori in attacco e in difesa contro un certo tipo di nemico. In alcuni casi, forniamo degli assetti specifici per affrontare i nemici più forti del gioco.
- Panoramica: contiene una strategia semplificata da utilizzare la prima volta che incontri un certo tipo di mostro o durante le fasi iniziali di una partita in modalità standard. Include i dettagli sul comportamento del nemico, le tattiche più efficaci per mandarlo in crisi e altre informazioni, come le condizioni
- in cui viene generato e le ricompense più preziose in caso di vittoria
- Strategia aggressiva e segreti aggiuntivi: fornisce spiegazioni più approfondite sulle strategie offensive da usare contro i nemici mastodonti e i boss, per i giocatori che conoscono alla perfezione le meccaniche del gioco o per coloro che vogliono ottenere una vittoria senza troppa fatica dopo aver ampliato il repertorio di Lightning con abilità più potenti. Questi concetti andrebbero applicati alle varianti dei nemici più forti, come i superstiti, e rappresentano le basi di una strategia veloce in grado di assegnare un punteggio elevato.

Riepilogo:

contiene un riassunto con le informazioni più importanti presenti in ciascuna scheda Dedicato ai giocatori che vanno di fretta e non amano perdersi nei dettagli.

Modificatori e resistenze

• Tipi di danni e modificatori: esistono svariate reazioni a ogni tipo di attacco, ciascuna delle quali corrisponde a un calcolo applicato al danno di base. I tipi di danni e i modificatori sono, a grandi linee. i seguenti:



ICONA		=		SIGNIFICATO
	Danni fisici	ANA	Da 120% a 500%	Ogni nemico ha una debolezza. Gli attacchi ai quali è debole infliggono dal 120% al 500% di danni.
3	Danni magici		D- 1000/ - 7E0/	
_	0		Da 100% a 75%	Danni standard .
	Danni da Fuoco	JRI	Da 70% a 30%	I danni vengono ridotti. Con un modificatore del 50%, risultano dimezzati.
	Danni da Gelo	ATO	Da 1% a 25%	Il nemico è resistente e i danni vengono ridotti in maniera significativa.
3	Danni da Tuono	FIC	0%	Il nemico è immune a quel tipo di danni e riceve 0 danni.
	Bullill du Tuollo		Da -100% a -500%	Il nemico assorbe i danni ricevuti dai tuoi attacchi, che finiranno per curare il
3	Danni da Aria	MOI	24 100 /0 4 000 /0	bersaglio. Per esempio, con un modificatore di -200%, un attacco che infligge
		_		1.000 danni ripristinerà 2.000 PV del nemico.

• Resistenze agli status alterati: questi riquadri mostrano la resistenza del tuo avversario agli status alterati. Più questo valore è alto e più tentativi saranno necessari al tuo incantesimo per applicare lo status alterato corrispondente (per maggiori informazioni su questo sistema, vedi pagina 264). Il significato delle icone usate è il seguente:

STATUS ALTERATI

Deaudacia	Deaegis
Defede	Desphaera







Vulnerabilità fisica

Modifiche alle condizioni: Riduzione critica: 10 durante la crisi C





* Per certi mostri, alcuni di questi parametri possono variare in base aqli eventi che si verificano durante le battaqlie, per esempio quando un avversario è in crisi. In questi casi, troverai informazioni aggiuntive in una riga a parte

BESTIARIO

MOSTRI SELVATICI



	CONDIZIONE	PUNTO CRITICO	RIDUZIONE CRITICA	DURATA MAX	RIDUZIONE DURATA	MODIFICATORI CRISI
ISI	Iniziale	500	20	600	100	POT critica: tutti gli attacchi x1 (x5 durante Fammi pappare!).
DETTAGLI CRISI	CONDIZIONE	DURATA	EFFETTI AGGIUNTIVI	DURATA EFFETTO	RESISTENZA CRITICA	MODIFICATORI CRISI
DETT	Crisi	10s	Vulnerabilità magica	20s	30%/60%	POT critica: attacchi fisici contro il punto debole sullo stomaco x5.
	Crisi (livello 2)	10s	Stremato	Permanente	0	Nessun ulteriore stato critico.

🔊 🕙 🕙 🥝 🥝 🐼 🛛 🖸 🐼 🔞 🚳 🚳 🚳

Modifiche alle condizioni: Riduzione critica: 10 durante la crisi, torna a 20 quando entra in crisi durante una crisi | POT fisica: 650 quando è arrabbiato | Modificatori danni magici e fisici: 150% durante la cris



	CONDIZIONE		RIDUZIONE CRITICA		RIDUZIONE DURATA	
ISI	Iniziale	600	20	600	100	POT critica: tutti gli attacchi x1 (x5 durante Fammi pappare!).
CRISI			EFFETTI	DUDATA	RESISTENZA	
TTAGL	CONDIZIONE		AGGIUNTIVI	DURATA EFFETTO	CRITICA	
DET	Crisi	10s	Vulnerabilità magica	15s	20%/40%	POT critica : attacchi fisici contro il punto debole sullo stomaco x5.
	Crisi (livello 2)	15s	Stremato	Permanente	0	Nessun ulteriore stato critico.

🔊 🕢 🔕 🥝 🥝 🕟 🛛 🗶 🖸 🖸 🛣 🍪 🍪

100% 100% 50% 50% 100% 100% 30 30 30 30 30 95 30 30 0 30 0

Modifiche alle condizioni: Riduzione critica: 10 durante la crisi, torna a 20 quando entra in crisi durante una crisi I POT fisica: 1.500 quando è arrabbiato I Modificatori danni magici e fisici: 200% durante la cris

196

Segreti sugli assetti

- Completo Electronica o Silfide dei boschi
- Accessori RES fisica
- Abilità elementali di Tuono o d'Aria
- Abilità Stress e Lentezza
- Autoabilità Plagio potente e Salto

Panoramica

- Il mangiachocobo infligge notevoli danni, soprattutto quando si potenzia. Questa battaglia risulta molto più semplice se hai completato la missione principale a Yusnaan e ottenuto il cappuccio ultraterreno. Tutti gli attacchi di guesto mostro sono di tipo fisico, il che significa che puoi assorbire i danni bloccando i colpi. Se vuoi rischiare, Destrezza è efficace contro quasi ogni abilità del nemico e ti permette di evitare completamente i danni se eseguita con il giusto tempismo.
- Inizia il combattimento infliggendo i tuoi status alterati e aumentando l'onda critica. Uno stato di crisi provoca un effetto Vulnerabilità magica, aumentando l'efficacia degli incantesimi, ma se disponi di un personaggio di livello inferiore dovresti puntare a una crisi di livello 2 (vedi pagina 266) che applica un effetto Stremato permanente e rende più facile causare altre crisi con il procedere della battaglia.
- Quando il mangiachocobo si prepara a potenziarsi con Potrei farmi un arrosto.... applica di nuovo ogni status alterato. Quando usa Ho troppa fame!, ottiene Sprint, Audacia, Velo e Aegis. Per questo motivo, è consigliabile tenere uno fra Deaegis o Stress come ultimo status alterato prima che ciò si verifichi, in quanto l'effetto durerà. Tra un attacco e l'altro del mostro, ruba il suo Sprint e Audacia con Taglio potente, continua ad accumulare l'onda critica, poi passa ai tuoi attacchi fisici più potenti per infliggere il maggior numero di danni una volta che il nemico è in crisi. Alla fine, il mangiachocobo entrerà nello stato Ora va meglio..., ritornando al suo comportamento normale finché non avrà inizio un nuovo ciclo.
- Se non hai modo di equipaggiare il cappuccio ultraterreno, assicurati di bloccare per tempo l'attacco Fammi pappare!, che infligge notevoli danni. Vale la pena di ricordare che tutti gli attacchi godono di un grosso modificatore alla crisi durante Fammi pappare!, nel caso ti sentissi abbastanza coraggioso da cercare di interromperlo.

• Quando hai PE da spendere o sei abbastanza • Se sei sufficientemente aggressivo, dovresti RIEPILOGO potente, prova a equipaggiare bocciolo incoraggiante e usa Discronia con attacchi fisici dopo la prima fase di status alterati e incantesimi.

Strategia aggressiva e segreti sul superstite

- ullet Attacca il fortissimo mangiachocobo Ω con tutto ciò di cui disponi durante una crisi di livello 1 per sconfiggerlo senza dover mai avere a che fare con Ho troppa fame!
- Il completo Ammiraglio supremo è altamente consigliato per la sua autoabilità Audacia con cambio. Inoltre, dovresti avere un rimedio Proaero o Protuono tra i tuoi oggetti curativi.
- riuscire a provocare una crisi in meno di 30 secondi (vedi pagina 295 per le possibili configurazioni). Una volta che il nemico si trova in uno stato di crisi, lancia Lentezza e spendi tutta la tua ATB per usare Audacia con cambio insieme ad Ammiraglio supremo. Usa il rimedio Proaero o Protuono e poi usa ripetutamente Discronia. Dovrebbero bastarne tre per abbattere il mostro con una raffica di danni concentrati.
- Se queste tattiche non sono attuabili per qualsiasi motivo, il cappuccio ultraterreno e la maschera persecutoria ti terranno in vita mentre rimuovi gli ultimi PV rimasti al nemico.

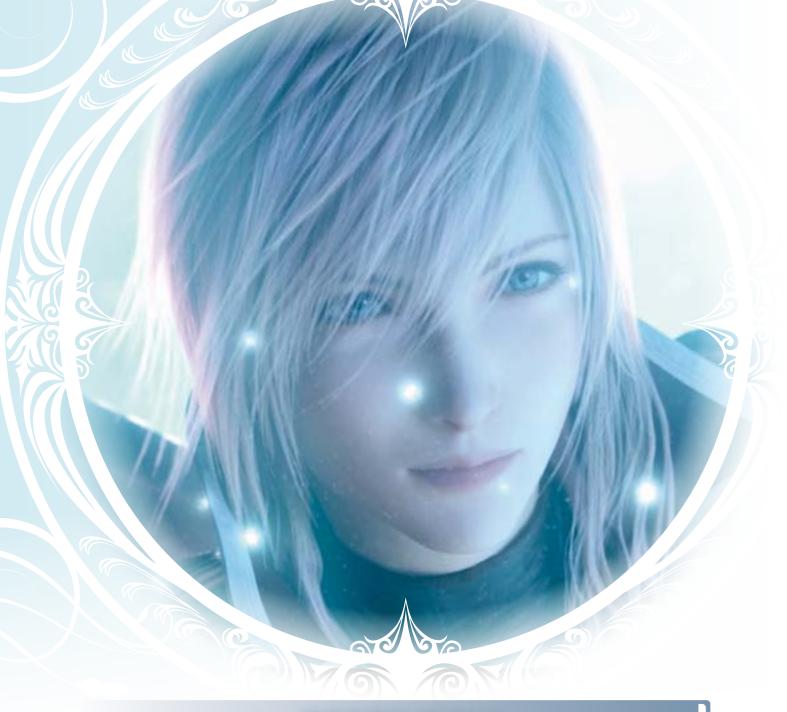
Usa Salto o gli incantesimi elementali di Tuono o d'Aria per indurre uno stato di crisi. Provoca una crisi di livello 2 per rendere più semplice mettere a segno quelle successive. Usa Plagio potente per rubare gli status benefici del nemico dopo Ho troppa fame!. Prova a usare Discronia e i rimedi benefici insieme a Stress per provocare una crisi di livello 1 e porre fine rapidamente al combattimento. Equipaggia il cappuccio ultraterreno come misura di sicurezza.

MOSTRI SELVATICI

ABILITÀ

CONDIZIONE		TIP0	POTENZA	VARIAZIONE	RIDUZIONE	MANTENIMENTO	SCHIVATA E CONTRATTACCO	EFFETTI AGGIUNTIVI
	Attacco (braccio destro)	Fisico	1,00	10%	50	65 (Ω: 75)	1	
	Attacco (braccio sinistro)		1,10	10%				_
Iniziale	Fauci affamate	Fisico	1,50	10%	65	65 (Ω: 75)	✓	_
IIIIZIGIE	Ho troppa fame!	Speciale	_	-	60	100	1	Sprint: 500s Audacia: 500s Aegis: 500s Velo: 60s Apatia (contro Tuono): 110/10s
	Risucchio	Fisico	0	-	20	80	✓	_
Dopo Ho troppa fame!	Fammi pappare!	Fisico	3,00	10%	90	80	1	_
	Pancia mia fatti capanna!	Fisico, Fuoco, Gelo	0,83 x3 + 0,83 x3	10%	60	80	✓	_

BESTIARIO



INTRODUZIONE

ALTRE PAGINE D'ESEMPIO DISPONIBILI SU WWW.PIGGYBACK.COM

Il fulcro di Lightning Returns è il suo complesso sistema di combattimento. Mentre i due precedenti capitoli della serie Final Fantasy XIII erano caratterizzati da un elevato livello di automazione per tutti i membri della squadra durante le battaglie, stavolta avrai il controllo diretto di Lightning in ogni situazione.

Anche se è possibile superare gli eventi principali della storia adottando un approccio basato sulla forza fisica, non farai molta strada senza una solida conoscenza delle meccaniche di gioco, un'attenta configurazione del tuo personaggio e la volontà di insistere e fare esperimenti per trovare la strategia adatta a ogni occasione. Non lasciarti scoraggiare all'idea degli sforzi necessari per perseguire questo approccio. Le tue conoscenze e le tue abilità miglioreranno di pari passo con il tempo che dedicherai per assorbire la miniera di informazioni disponibili in questo capitolo e a metterle in pratica.

I concetti base, come il potenziale offensivo e le interruzioni, sono facili da apprendere. Spesso, però, il loro funzionamento, basato su parametri

invisibili, risulta meno ovvio, facendo sorgere domande come: "Perché sto infliggo meno danni rispetto a un minuto fa?" o "Perché posso interrompere il nemico in queste circostanze e non in altre?". In questo capitolo offriremo delle risposte chiare ed esaurienti a questi e ad altri interrogativi, per fornirti gli strumenti necessari a comprendere appieno cosa succede sullo schermo in ogni momento.

Abbiamo isolato tutti i sistemi più importanti e li abbiamo elencati seguendo un ordine naturale. Al termine della nostra analisi troverai una serie di ruoli efficaci per Lightning che puoi usare come base di partenza per i tuoi assetti, oltre a diversi esempi adatti a scenari e stili di gioco specifici. Unite alla tua conoscenza delle meccaniche di gioco più avanzate, queste sezioni dovrebbero consentirti di sviluppare nuove strategie per conto tuo.

E ora preparati, l'avventura comincia...

PARAMETRI ASSETTO

I seguenti set di parametri determinano l'abilità di Lightning in combattimento e sono le basi su cui si poggia tutto il resto. I nemici possiedono molti di questi parametri, anche se alcuni non vengono applicati allo stesso modo. I dettagli sugli attributi dei nemici sono elencati nel capitolo Bestiario, ma troverai informazioni aggiuntive a riguardo più avanti in questo capitolo.

Parametri base

Parametri abilità

essere completamente indipendenti.

- I PV sono la rappresentazione numerica della salute di Lightning e indicano la quantità di danni che può subire prima di essere tramortita. Il limite massimo è di 50.000, a meno che non attivi Sfondamento in battaglia in una partita Nuovo gioco+, che permette di arrivare fino a 99.999, inficiando però la validità dei risultati al termine delle battaglie. Il valore minimo è di 100.
- La POT fisica e la POT magica determinano la capacità di Lightning di infliggere, rispettivamente, danni fisici e magici. Il limite massimo per questi valori è di 5.000, ma può essere aumentato a 9.999 applicando le stesse condizioni dei PV. Il valore minimo per ciascun parametro è di 5.
- L'ATB max indica la quantità di resistenza a disposizione di ogni assetto utilizzata da Lightning per compiere azioni. Questo valore dipende soprattutto dal completo scelto, ma può essere aumentato ulteriormente con le autoabilità. Il limite massimo è di 200.
- La Velocità ATB è un parametro importantissimo che determina la velocità con la quale la barra ATB di un assetto si rigenera mentre

Questi parametri sono legati alle abilità ed entrano in gioco in diversi

sottosistemi di combattimento. Possono dipendere da parametri base o

Lightning non sta utilizzando un'abilità. Questo valore, il cui limite massimo è di 200, è pari alla percentuale della velocità di recupero standard restando inattivi di 2 ATB al secondo per ogni assetto attivo. In altre parole, una Velocità ATB di 150 equivale a 3 ATB recuperate al secondo (2 x 150%). La velocità di recupero si triplica per i due assetti non utilizzati

- Il parametro Mantenimento determina la capacità di Lightning di resistere agli effetti di interruzione. Questo valore è pari a 10 quando Lightning è inattiva. In questi casi, viene superato facilmente dalla maggior parte degli attacchi nemici.
- Le Resistenze innate sono le proprietà difensive che influiscono sulla quantità di danni che Lightning riceve dagli attacchi nemici e sulla sua vulnerabilità agli status alterati. All'inizio, Lightning non dispone di alcun bonus, subisce il 100% dei danni da ogni tipo di danno ed elemento e non possiede alcuna resistenza contro gli status alterati. Questo parametro può essere migliorato solo dalle autoabilità conferite dall'equipaggiamento.

• **POT critica:** indica il contributo offerto da un'abilità per accumulare

l'onda critica. Una crisi si verifica quando la POT critica accumulata raggiunge o supera il Punto critico. Molti gran finali delle abilità hanno un bonus alla POT critica oltre che alla POT danni.

• **Durata critica:** indica quanto un'abilità è in grado di mantenere l'onda critica, impedendo temporaneamente che venga ridotta. Vedi la sezione sulla crisi per una spiegazione più dettagliata (pagina 266).

ABILITÀ DIFENSIVE

• Resistenza bloccaggio: questa forma di resistenza entra in gioco solo quando si bloccano i colpi. Si tratta di un moltiplicatore ottenuto sottraendo l'effetto dal 100%. Per esempio, un'abilità Bloccaggio di livello 3 con il 46% di Resistenza bloccaggio applicherà un moltiplicatore di 0,54 per ridurre i danni degli attacchi. Ricordati che gli attacchi speciali dei nemici ignorano questo parametro, a meno che tu non riesca a eseguire un Bloccaggio preciso.

ABILITÀ DI ALTERAZIONE

- Accumulo: si tratta di un valore nascosto per gli incantesimi di alterazione che determina la loro capacità di infliggere status alterati sul nemico. Viene confrontato con la resistenza agli status alterati del bersaglio. Questo valore è pari a 500 per tutti gli incantesimi elementali che terminano in -ga (tranne Dissipaga), 110 per Disastro e 250 per tutti gli altri. Per maggiori informazioni, consulta la sezione sugli status alterati nella pagina a fianco.
- Durata magica: indica la durata base di uno status alterato inflitto. I modificatori includono la statistica POT magica e i bonus assegnati dalle autoabilità. Questo valore viene confrontato con la resistenza del nemico. Per maggiori informazioni, consulta la sezione sugli status alterati nella pagina a fianco.

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

COMUNI

- Costo ATB: indica la quantità di punti ATB necessari per eseguire un'abilità. Le abilità più potenti all'interno della stessa categoria hanno costi superiori che possono essere ridotti attraverso i servizi sintesi ed espansione offerti dai laboratori di magia.
- Mantenimento: indica la resistenza contro gli effetti degli attacchi nemici che interrompono le azioni. Il parametro Mantenimento associato a un'abilità sostituisce il valore iniziale di 10 invece di agire da modificatore. I valori Mantenimento delle abilità vanno da 15 a 100.
- Priorità: si tratta di un parametro nascosto che permette di interrompere un'abilità in esecuzione con una dalla priorità superiore. I valori possibili sono quattro: 10, 5, 2 e 1, Le tecniche e gli oggetti curativi hanno priorità 10, tutte le abilità difensive 5, il gran finale di Gamba tesa o Calcio vorticoso ha priorità 2 e tutte le altre abilità hanno priorità 1.

ABILITÀ FISICHE E MAGICHE

- Potenza e variazione danni: la POT danni indica i moltiplicatori all'attributo potenza applicabile (POT fisica o POT magica) per le abilità che infliggono danni al nemico. La variazione danni rappresenta il fattore variabile casuale applicato a questi moltiplicatori. Si tratta di parametri personalizzabili tramite la sintesi magica. I gran finali delle abilità sono soggetti a modificatori aggiuntivi alla potenza danni.
- Riduzione: indica la capacità di un'abilità di interrompere un'azione avversaria. Il parametro Riduzione viene confrontato con quello Mantenimento del bersaglio. I valori Riduzione base delle abilità vanno da 20 a 100.

STRATEGIA E ANALISI

INTRODUZIONE

CRISI

Per giocare a Lightning Returns al massimo livello è necessaria una padronanza assoluta del sistema di crisi. La domanda che dovresti porti quando sviluppi una strategia di combattimento per affrontare i nemici più forti è: "Come posso provocare una crisi il più velocemente possibile?".

Questa sezione contiene la risposta.

caos, riduce questa soglia a tre quarti del suo valore iniziale. Questo è l'unico modo per modificare il punto critico. Al contrario, la POT critica dei tuoi attacchi può essere aumentata in maniera significativa con le autoabilità, oltre che dall'effetto Vulnerabile alla crisi, che si rivela molto utile per raggiungere livelli di crisi superiori. I nemici assegnano

La terminologia usata in questa sezione fa riferimento alle tabelle con i dettagli sulla crisi contenute nel capitolo Bestiario. A seguire spiegheremo tutte le informazioni lì riportate, per consentirti di analizzare al meglio ogni nemico.

Crisi multiple e livelli di crisi

Crisi multiple: molti nemici possono essere messi in crisi in diversi modi, dando luogo ad effetti differenti. Il tipo di crisi indotta dipende dalle condizioni soddisfatte per provocarla. I grossi draghi zaltys e zomoch sono degli ottimi esempi. Ciascuno è vulnerabile a una crisi standard e a una seconda crisi che può essere inflitta solo con un colpo alla testa.

Livelli di crisi: in aggiunta a quanto appena detto, certi nemici possono essere messi in crisi più volte quando sono già in uno stato di crisi. In questi casi, la prima crisi viene considerata di livello 1. Una crisi di livello 2 (e superiore, se applicabile) si può raggiungere solo quando il nemico si trova già in uno stato di crisi del livello precedente. Questo concetto assume un'importanza fondamentale contro l'Aironet, probabilmente l'avversario più difficile del gioco. Esso dispone di quattro livelli di crisi ed è praticamente impossibile da battere se non li attivi tutti e quattro.

Raggiungere il punto critico

Per mettere in crisi un nemico devi accumulare **POT critica** eseguendo abilità (consulta il capitolo Inventario per vedere la POT critica di ogni abilità) fino a raggiungere un **punto critico** nascosto (riportato nel capitolo Bestiario per ciascun tipo di nemico).

L'autoabilità Criticità rapida 75%, prerogativa dell'arma vendetta del

caos, riduce questa soglia a tre quarti del suo valore iniziale. Questo è l'unico modo per modificare il punto critico. Al contrario, la POT critica dei tuoi attacchi può essere aumentata in maniera significativa con le autoabilità, oltre che dall'effetto Vulnerabile alla crisi, che si rivela molto utile per raggiungere livelli di crisi superiori. I nemici assegnano inoltre bonus o penalità alla POT critica per gli attacchi di un tipo specifico, come spiegato nelle tabelle Dettagli crisi del capitolo Bestiario (colonna Modificatori crisi). In base a questi modificatori, i nemici possono essere immuni alla POT critica di certi attacchi, rendendoli completamente inutili per questo scopo. In presenza di più modificatori alla POT critica applicati a un attacco, ha effetto solo quello dal valore più elevato.

L'abilità che causa la crisi riceve un bonus aggiuntivo che le permette di infliggere il triplo dei danni al nemico. L'autoabilità del completo Soldato dell'ombra potenzia i danni base dell'attacco di un ulteriore 50%. In generale, per indurre una crisi è consigliabile usare abilità con una POT danni elevata, come il gran finale di Sopraffazione (o, meglio ancora, Salto, Taglio potente o un incantesimo efficace).

Durata critica

Purtroppo, non basta accumulare POT critica per infliggere una crisi. Il contatore di crisi nascosto che misura la POT critica accumulata (in poche parole l'ampiezza dell'onda critica) viene aggiornato di continuo in accordo con il valore **Riduzione critica** del bersaglio, che indica la POT critica totale persa a ogni secondo (consulta il Bestiario per conoscere la Riduzione critica di ciascun tipo di nemico).

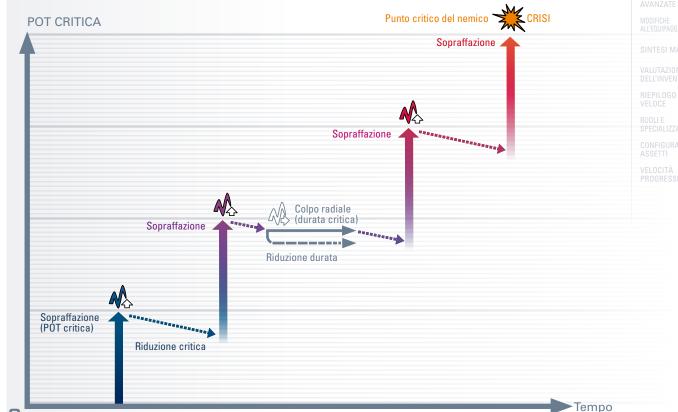
Per rallentare la riduzione della POT critica accumulata, entra in gioco un secondo contatore chiamato Durata critica, il quale disattiva temporaneamente la Riduzione critica, permettendo di mantenere l'onda critica in situazioni particolari come la riduzione dell'ATB o in presenza di attacchi nemici che interrompono Lightning. Ogni nemico ha un limite alla quantità di **Durata critica** che puoi accumulare: tale limite prende il nome di **Durata max** nel Bestiario. La Durata critica si consumerà *comunque* dopo un certo arco di tempo, in base al valore **Riduzione durata** del nemico (la quantità di punti Durata critica persi al secondo).





Riepilogo dei parametri di crisi

In breve, per raggiungere il punto critico e causare una crisi, devi accumulare POT critica a una velocità superiore rispetto alla Riduzione critica del nemico. Per farlo, spesso è necessario utilizzare abilità con un'elevata Durata critica. In teoria puoi mantenere la Durata critica all'infinito, ma la frequenza con la quale devi incrementare il contatore dipende dalla Durata max e dalla Riduzione durata del nemico. Il diagramma in basso mostra un riepilogo visivo di questi concetti, per aiutarti a comprendere meglio tutto ciò di cui abbiamo parlato finora. Nella fattispecie, abbiamo preso come esempi le abilità Sopraffazione (POT critica elevata) e Colpo radiale (Durata critica elevata).



CRISI