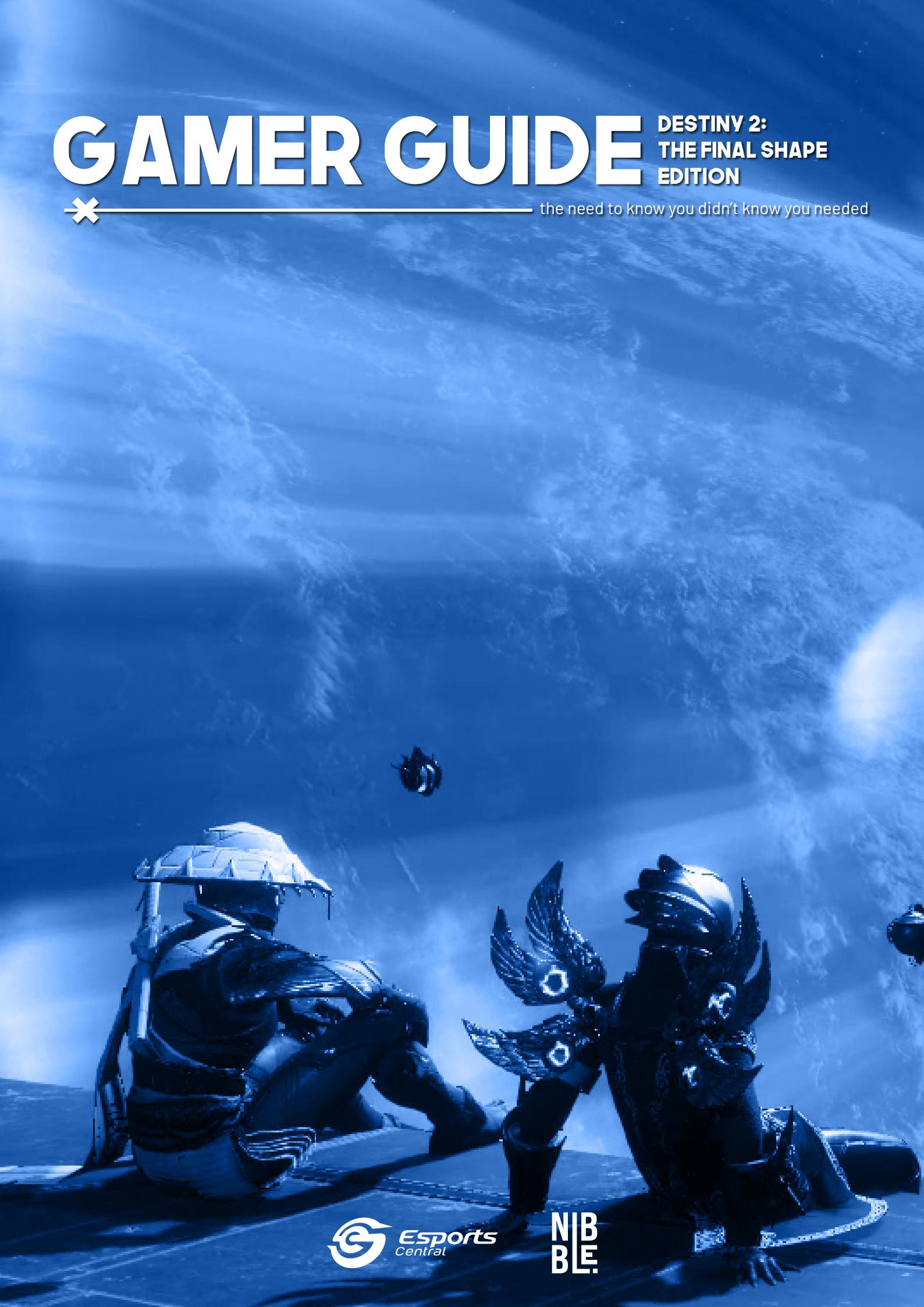


GAMER GUIDE

DESTINY 2:
THE FINAL SHAPE
EDITION



the need to know you didn't know you needed



¿QUÉ ES?

Z
O
N
E
I
N
T
R
O
D
U
C
T
I
O
N



The Final Shape es una expansión importante para el videojuego de disparos en primera persona de Bungie, Destiny 2. Lanzada en junio de 2024, esta expansión marca el octavo año de contenido del juego y el décimo de la franquicia. A diferencia de expansiones anteriores que seguían un modelo estacional, The Final Shape presenta 3 grandes episodios compuestos de 3 actos cada uno, lanzados a lo largo del año.

DESTINY 2 THE FINAL SHAPE

La narrativa de The Final Shape se centra en el Guardián del jugador que persigue al antagonista principal, el Testigo, continuando la historia de la expansión Lightfall. El Guardián, junto con la Vanguardia, debe frustrar los planes del Testigo de crear la Forma Final, lo que resultaría en la calcificación y aniquilación de toda la vida en el universo. Esta expansión pretende concluir la saga Luz y Oscuridad, poniendo fin a la guerra entre estas 2 fuerzas opuestas.

DESGLOSE DE LOS BÁSICOS

Mecánica



Clases y Subclases

Los jugadores pueden elegir entre 3 clases de Guardianes diferentes. Cada clase presenta una apariencia y un conjunto de habilidades únicos, pero están diseñados para estar equilibrados de modo que ninguna clase sea superior en general. Cada clase tiene acceso a armaduras, subclases y habilidades específicas. Las armas generalmente no están restringidas por clase, lo que permite que cualquier clase use la mayoría de las armas disponibles en el juego.

- **Cazador:** Los cazadores son ágiles y sigilosos, con habilidades centradas en la velocidad, la utilidad y las muertes rápidas. Son conocidos por sus tácticas astutas y despiadadas en el campo de batalla. Originalmente forajidos y tomadores de riesgos, los cazadores ahora infringen las reglas para forjar su propia suerte.
- **Titán:** Los titanes son fuertes y resistentes, diseñados para el combate cuerpo a cuerpo y un alto nivel de daño. Encarnan la fuerza y el sacrificio, y se mantienen erguidos contra los enemigos con una fuerza devastadora. Su estilo de juego es más lento pero poderoso, sobresaliendo en defensa y fuerza bruta.
- **Brujo:** Los brujos son guerreros eruditos que utilizan energías arcanas aprendidas al estudiar al Viajero. A menudo sirven como apoyo, mejorando las habilidades y armas de su equipo, al mismo tiempo causando un poderoso daño de área de efecto. Sus habilidades se centran en curar y reforzar a los aliados, así como en devastar enemigos.

Cada clase tiene 6 subclases. Las subclases se basan en elementos y brindan a los jugadores habilidades que infligen los tipos de daño correspondientes.

- Arco: Luz de Arco se aprovecha de la electricidad y del electromagnetismo, lo que permite a los Guardianes mejorar la velocidad y el poder de combate cuerpo a cuerpo.
- Solar: La energía solar se relaciona con la combustión, el calor y la fusión nuclear, lo que permite a los Guardianes quemar enemigos y curar a los aliados.
- Vacío: La energía del Vacío involucra energía/materia oscura y fuerzas gravitacionales, lo que permite a los Guardianes desactivar enemigos y proteger a los aliados.
- Estasis: La Estasis, un poder elemental de la Oscuridad, se centra en el frío y la reducción de la entropía, ralentizando, deteniendo y destrozando objetivos de forma eficaz.
- Hebra: Hebra, otro elemento basado en la Oscuridad introducido en la expansión Lightfall, permite a los Guardianes cortar las conexiones enemigas y navegar por el entorno.
- Prismático: Introducida en la expansión Final Shape, la subclase Prismatic combina energías de Luzy Oscuridad, lo que permite a los jugadores mezclar y combinar habilidades en diferentes tipos de daño. Este nuevo elemento ocupa un metro por debajo del súper medidor: el daño por Vacío, Solar y Arco contribuye al medidor de Luz; El daño de Estasis y Hebra llena el medidor de Oscuridad; y el daño cinético contribuye a ambos medidores. Una vez que ambos medidores estén llenos, los jugadores pueden activar Trascendencia, otorgando resistencia al daño, daño adicional con arma y una granada que utiliza tipos de daño de Luz y Oscuridad según la clase.





ARC

Become a current of Light, moving with blinding speed and amplifying your capabilities.

ABILITIES



ASPECTS & FRAGMENTS



Habilidades

Las habilidades de los jugadores varían según la clase y subclase. Las habilidades abarcan lo siguiente:

- Habilidades de Movimiento: Afectan el movimiento vertical, como deslizarse, levantarse o saltar dos veces.
- Habilidades Cuerpo a Cuerpo: Mejora el estilo y el daño del ataque cuerpo a cuerpo.
- Habilidades de Granadas: Implican el uso de granadas.
- Súper Habilidades: Poderosas habilidades con fines ofensivos, defensivos o curativos.

Las subclases también incluyen Aspectos que mejoran la estructura y el poder de Fragmentos del jugador, que son ventajas pasivas que modifican las habilidades. Al usarlos, los jugadores pueden personalizar su estilo de juego y crear poderosas sinergias.

The Final Shape presenta nuevos Supers y Aspectos para cada clase. Estas nuevas habilidades están disponibles tanto en la subclase Prismática como en las respectivas subclases elementales.

Cazador:

- Storm's Edge (Super): Un Arco Super que permite 3 lanzamientos de cuchillos y carreras, lo que causa un daño sólido y es adecuado para PvP.
- Ascensión (Aspecto): Impulsa a los cazadores por el aire mientras gira el bastón de arco, amplifica a los aliados cercanos y sacude a los enemigos.

Brujo:

- Song of Flame (Super): Un Solar Super que mejora las habilidades de granadas y cuerpo a cuerpo, otorgando regeneración de habilidades mejorada y resistencia al daño a los aliados, y aplica Scorch a los enemigos.
- Hellion (Aspecto): Invoca un mortero Solar que lanza proyectiles y abrasa a los enemigos.

Titán:

- Twilight Arsenal (Super): Un Vacío Super que invoca 3 enormes hachas del Vacío que explotan al impactar y pueden usarse como armas.
- Irrompible (Aspecto): Invoca un escudo del Vacío que bloquea el daño y otorga un escudo superior, que termina con una explosión de energía del Vacío.



Modos y Misiones

Hay una variedad de modos de juego que se adaptan tanto al juego PvP como al juego cooperativo PvE.

Vanguardia: Misiones Cooperativas

- Vanguardia Ops (PvE): Misiones de alta prioridad (Ataques) para Guardianes.
- Anochecer (PvE): Ataques de alta dificultad con campeones y modificadores.
- Nightfall Grandmaster (PvE): La versión más dura del Strike de la semana.
- Lista de Reproducción de Onslaught (PvE): Defiéndete de 10 oleadas de enemigos.
- Embate: Defiéndete de 50 oleadas de enemigos con mayor dificultad y modificadores adicionales.

Gambito: Un modo PvPvE 4v4 gestionado por el Vagabundo. Recoge y deposita motas para convocar a un Primeval. El primer equipo que derrote a su Primeval gana.

Crisol: Jugador Contra Jugador

- Competitivo: Un modo clasificado de 3 contra 3.
- Modos Adicionales: Varios modos de juego que cambian semanalmente.

Leyendas: Contenido de Legacía

Incursiones:

- Vault of Glass
- Crota's End
- King's Fall



Mazmorras:

- Ghosts of the Deep
- Prophecy

Misiones Exóticas:

- The Whisper
- Node.OVRD.AVALON
- Zero Hour

Incursiones: Las incursiones son desafiantes misiones cooperativas para 6 jugadores consideradas el contenido más difícil de Destiny 2. Requieren una amplia comunicación y trabajo en equipo, sin puntos de referencia ni objetivos explícitos. Los jugadores emprenden misiones específicas y enfrentan encuentros épicos contra varios jefes, que culminan en intensas batallas finales. La expansión Final Shape presenta una nueva incursión llamada Salvation's Edge.

Mazmorras: Las mazmorras son esencialmente incursiones más pequeñas y simples y requieren solo 3 Guardianes para completarse, con la posibilidad de completarlas en solitario con práctica. The Final Shape lanzará 2 nuevas mazmorras a lo largo del año como parte de su contenido episódico.



Recompensas y Pathfinder

La expansión Final Shape presenta el nuevo sistema Pathfinder, que consolida las recompensas y desafíos de Vanguardia, Crisol y Gambito en un único sistema optimizado al que se puede acceder a través del Director. La campaña Final Shape desbloquea un Pathfinder adicional que se centra exclusivamente en tareas en Pale Heart. Este nuevo sistema agiliza los objetivos semanales y proporciona una forma más atractiva y eficiente de completar actividades y ganar recompensas.

Los Pathfinders tienen un árbol de progresión de 20 nodos que funcionan como cartas de objetivo. Los nodos están dispuestos en un patrón decreciente de izquierda a derecha y cada tarjeta de nodo tiene símbolos de actividad y tareas específicas, como recolectar munición pesada en Crisol o usar daño elemental. Una vez completado, los jugadores pueden reclamar una recompensa de Engrama y restablecer el camino para nuevos objetivos aleatorios.

La primera finalización cada semana garantiza recompensas raras como Engramas Principales y Prismas de Mejora, con rendimientos decrecientes en las siguientes finalizaciones.



Armas

Las armas son quizás la mecánica más importante de Destiny 2. Sin embargo, la mecánica puede resultar un poco confusa. Las armas se clasifican en 3 espacios según su tipo de munición y características de daño:

- Armas Cinéticas: Causan daño cinético y no pueden infilir daño elemental (Arco, Vacío o Solar). Son más efectivos contra enemigos sin escudo, pero menos efectivos contra enemigos con escudo. En particular, las armas Hebras y Estasis, que también ocupan el espacio Cinético, no se benefician de la bonificación de daño contra enemigos sin escudo.
- Armas de Energía: Causan daño elemental (Arco, Vacío o Solar), lo que las hace efectivas contra enemigos con escudos iguales. Son particularmente buenos para atravesar los escudos enemigos en comparación con las armas cinéticas.
- Armas Pesadas: Al usar munición pesada, estas armas son las más poderosas y también causan daño elemental (Estasis, Hebra, Solar, Arco o Vacío). Son ideales para encuentros difíciles y peleas contra jefes, pero son el tipo de munición más raro de encontrar.

Tipos de Munición:

- Munición Primaria (Cajas Blancas): Suministro infinito, utilizada con armas primarias. Ideal para combate general y lidiar con enemigos estándar.
- Munición Especial (Cajas Verdes): Suministro limitado, utilizada con armas especiales. Lo mejor para enfrentarse a enemigos más duros o infilir un daño significativo durante los momentos críticos.
- Munición Pesada (Cajas Moradas): Rara y poderosa, utilizada con armas pesadas. Reservado para los encuentros más desafiantes y peleas contra jefes.

Clases de Armas:

- Armas Principales: Tienen munición infinita y son tu opción para el combate regular.
- Armas Especiales: Utilizan munición especial y están reservadas para situaciones o enemigos más difíciles.
- Armas Pesadas: Utilizan munición pesada y son las más poderosas, utilizadas para emergencias y fases de daño crítico.

Las armas exóticas ofrecen ventajas y habilidades únicas que pueden tener un impacto significativo en el juego. Solo se puede equipar 1 arma exótica a la vez. La expansión Final Shape ha introducido 8 nuevas armas exóticas al momento de escribir esta guía:

- Tessellation: Rifle de Fusión de Energía
- Red Death Reformed: Rifle de Pulso Solar
- Still Hunt: Rifle de Francotirador Solar
- Microcosm: Rifle de Rastreo Cinético Pesado
- Khvostov 7g-0x: Rifle Automático Cinético
- Ergo Sum: Espada Especial Multielemento
- Euphony: Rifle de Fusión Lineal de Hilo Especial



Engranaje

La armadura en Destiny 2 es clave para mejorar las habilidades de tu Guardián y personalizar el juego. Las piezas de armadura vienen en diferentes categorías, cada una de las cuales proporciona bonificaciones específicas y crea sinergia con subclases y armas:

- Cascos
- Guanteletes
- Armadura de Pecho
- Piernas/Botas
- Armadura de Clase
 - » Cazadores: Capas
 - » Brujos: Vínculos
 - » Titanes: Marcas

Cada pieza tendrá un conjunto aleatorio de puntos de estadísticas asignados a las siguientes categorías:

- Movilidad: Influye en la velocidad de movimiento y la altura del salto.
- Resiliencia: Afecta la resistencia al daño, HP y la resistencia al retroceso.
- Recuperación: Impacta en la regeneración de la salud.
- Disciplina: Determina el tiempo de reutilización de la granada.
- Intelecto: Afecta el tiempo de reutilización de la súper habilidad.
- Fuerza: Gobierna el tiempo de reutilización de la habilidad cuerpo a cuerpo.

Las piezas de armadura también se pueden personalizar con modificaciones. Cada pieza tiene capacidad para 1 mod general y 3 mods específicos de ranura:

- Modificaciones Generales: Ofrece mejoras de estadísticas (+5 o +10).
- Modificaciones Específicas de Tragamonedas: Brindan beneficios como súper energía al matar habilidades o generar orbes de poder.

La armadura exótica, al igual que las armas, presenta ventajas únicas que pueden alterar drásticamente el juego. Son los más raros y distintos del equipo legendario. Solo se puede equipar 1 armadura exótica a la vez. The Final Shape presenta nuevos exóticos para cada clase:

Titán:

- Ignorancia Ilusoria (Guanteletes): Aumenta la carga y el daño de Frenzied Blade; retorno de energía cuerpo a cuerpo de los pulsos de Banner of War.
- Propulsión peligrosa (cofre): almacena y dispara cohete Exodus; Mejora del daño del lanzacohetes

Cazador:

- Convicción Dotada (Cofre): Libera explosivos de arco; otorga resistencia al daño en Jolt.
- Equilibrio de Poder (Piernas): Mejora la duración y durabilidad del espectro roscado; se vuelve invisible cerca de Threaded Spectre.



Brujo:

- Vista del Orador (Casco): Las granadas curativas generan torretas restauradoras; Posibilidad de generar Orbes de poder en los aliados curativos.
- Mataiodoxia (Cofre): Suspende a los enemigos al matar con Arcane Needle; otorga energía cuerpo a cuerpo y atraviesa campeones de barrera.

Los nuevos elementos de clase exóticos funcionan de manera similar a pesar de sus diferentes nombres. Cada elemento de clase tiene tiradas aleatorias y presenta 1 beneficio exótico en cada una de sus 2 columnas. Estos elementos te permiten combinar múltiples efectos exóticos, pero las ventajas son en su mayoría específicas de cada clase: los titanes, por ejemplo, generalmente solo pueden acceder a efectos relacionados con los titanes. Las ventajas de estos elementos de clase, conocidas como versiones “espirituales”, no son copias completas de las ventajas exóticas originales y, a menudo, carecen de algunos efectos. Además, estos elementos de clase exóticos solo son efectivos cuando se usan con la nueva subclase Prismática.



Facciones

Los Dread son la primera facción enemiga nueva que se introduce en años. Están equipados con armas de fuego y también pueden chirriar para ralentizar y suprimir tus habilidades. Entre ellos, Husk es un atacante cuerpo a cuerpo que carga contra ti y, si lo derrotas incorrectamente, genera un Geist que se dirige hacia ti y explota. Además, los enemigos Weaver y Attendant usan habilidades Strand y Stasis para interrumpir tus movimientos, lo que los convierte en objetivos de alta prioridad en combate.





Ubicaciones

Los jugadores pueden viajar a varios destinos desde el Director, incluidas ubicaciones PvE y espacios sociales. Estos destinos PvE ofrecen una jugabilidad extensa con actividades como patrullas, misiones de historia, ataques e incursiones. Aquí hay una breve descripción de las ubicaciones actuales:

- Neptuno: Una metrópolis tecnológica oculta que sobrevivió al colapso.
- Europa: Una luna helada que muestra las ambiciones y los fracasos de la humanidad.
- Mundo del Trono de Savathun: Un reino creado a partir de la mente de Savathun, lleno de misterio.
- Nessus: Un planeta reutilizado por los Vex por razones desconocidas.
- Luna: El sitio de un antiguo mal que acecha bajo la superficie.
- Ciudad de los Ensueños: Una fortaleza escondida durante mucho tiempo y sagrada para los Despertados del Arrecife.
- Eternidad: Una dimensión de bolsillo donde se cruzan múltiples realidades.
- EDZ: El sitio de la antigua civilización humana, en espera de recuperación.
- Cosmódromo: Un complejo de vuelos espaciales en ruinas en la antigua Rusia.
- The Pale Heart: Introducido en la expansión Final Shape, este reino surrealista dentro del Viajero está corrompido por el Testigo. Presenta biomas diversos y elementos narrativos importantes, lo que ofrece un entorno vasto y en evolución para los jugadores.

Espacios Sociales:

- Torre: El centro de The Last City donde los Guardianes administran su equipo, misiones y actividades.
- H.E.L.M: La base de operaciones de Vanguard, donde se llevan a cabo proveedores de temporada y actividades de investigación. Actualmente es el centro de todas las actividades relacionadas con Echoes.

CONSEJOS Y TRUCOS



Preparación para Pale Heart

Antes de dirigirte a Pale Heart, asegúrate de obtener una vista previa y priorizar los objetivos de Pathfinder, ya que completar los primeros 2 Pathfinders te otorgará recompensas realmente valiosas. Si juegas solo, elige la versión emparejada de Overthrow, que siempre aparece, para acelerar tus esfuerzos agrícolas.

As las pruebas de Osiris

En Trials, el éxito depende de la estrategia más que de la fuerza bruta. Utiliza la primera ronda para observar los estilos de juego, errores y tácticas de tus oponentes. Presta atención a la composición del equipo enemigo para explotar sus debilidades y contrarrestar sus fortalezas de manera efectiva. Aprovechar esta información puede mejorar significativamente tus posibilidades de victoria.

Completa 50 olas

No dudes en usar tu arma pesada en Onslaught. Completar objetivos de bonificación a menudo genera una caja pesada cerca de la ADU, que restaura completamente tu munición cuando interactúas con ella. Equipa algunos buscadores de munición y un primario exótico para maximizar el uso de armas pesadas durante la carrera. Esto es especialmente importante para enfrentar oleadas más duras, ya que la munición pesada es crucial para enfrentarse a grupos grandes y enemigos formidables.



CONCLUSIÓN

The Final Shape de Destiny 2 triunfa al ofrecer una conclusión convincente a su larga saga, superando las expectativas con un final satisfactorio. Si bien quedan algunas preguntas y se anticipan desarrollos futuros, esta expansión proporciona un resumen gratificante de la trama principal con batallas épicas y momentos emotivos. Aunque los complejos sistemas RPG y las historias del juego siguen siendo intrincados, The Final Shape ofrece una fuerte recomendación para perseverar, ya que marca un final esperanzador y gratificante para el viaje.