

FINAL FANTASY

1 Controles

2 Inicio

3 Juego

4 Pantalla del mapa

5 Pantalla del menú

6 Pantalla de combate

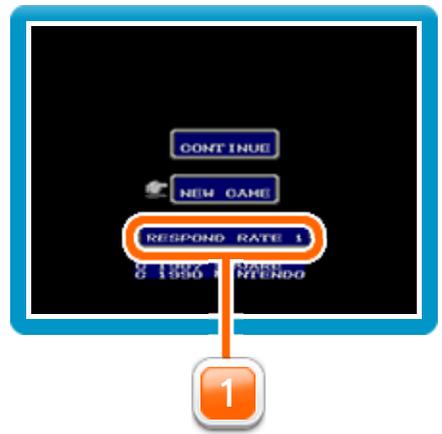
7 Magia

8 Guardado

Controles básicos

Moverse/Seleccionar en el menú	+
Hablar/Examinar/Confirmar	A
Cancelar	B
Confirmar/Mostrar la pantalla del menú (desde la pantalla del mapa)	START
Cambiar la formación del grupo (desde la pantalla del mapa)	SELECT

Al iniciar el juego, aparecerá una breve introducción de la historia. Para avanzarla, pulsa varias veces **A** o **B** y accederás al menú principal, desde donde podrás seleccionar **NEW GAME** (Nueva partida) para comenzar una nueva partida. A continuación, elige un nombre y una clase para cada uno de los cuatro personajes principales. Si deseas comenzar la partida desde el último punto en el que la guardaste, selecciona **CONTINUE** (Continuar).



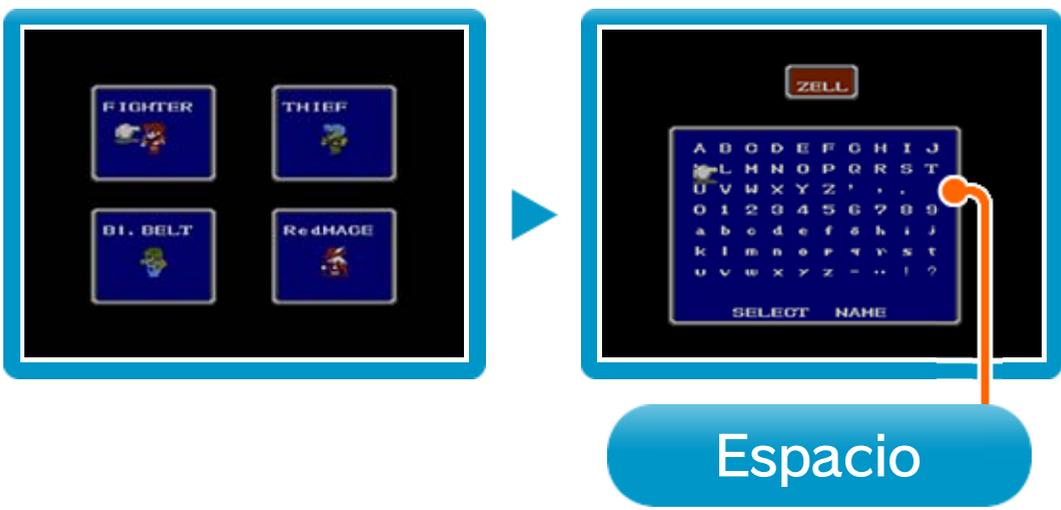
1 RESPOND RATE

(Velocidad de los mensajes)

Para cambiar la velocidad de los mensajes que aparecen en pantalla durante los combates, selecciona **RESPOND RATE** y pulsa \oplus . Podrás elegir una velocidad de entre 1 (lenta) a 8 (rápida).

● Nombre y clase de los personajes

Utiliza \oplus para seleccionar la clase del primer personaje y pulsa **A** para confirmar tu elección. Después, dale un nombre de hasta cuatro caracteres (incluyendo números) a tu personaje. Utiliza \oplus para seleccionar los caracteres y confírmalos con **A**. Para borrar un carácter, pulsa **B**. Cuando hayas completado el nombre, pulsa de nuevo **A** y pasarás al siguiente personaje. Una vez que hayas elegido el nombre y la clase de todos tus personajes, pulsa **A** para comenzar la partida o **B** para realizar cambios.



- ◆ Si quieres que el nombre tenga menos de cuatro caracteres, utiliza el espacio en blanco situado bajo la letra "T" para rellenar los espacios restantes.

● Clases

Existen seis clases diferentes, y cada una cuenta con diferentes habilidades y objetos específicos con los que podrá equiparse el personaje (por ejemplo, armas y armaduras).

FIGHTER (Guerrero)	Los guerreros son soldados profesionales forjados en el fragor de la batalla. Su maestría en el manejo de todo tipo de armas les permite equiparse prácticamente con cualquiera que encuentren.
THIEF (Ladrón)	Los ladrones destacan por sus ágiles ataques y sus retiradas estratégicas. Sin embargo, su punto débil es la resistencia.
BL.BELT (Monje)	Maestros indiscutibles de las artes marciales, están preparados física y mentalmente para el combate. Pueden luchar contra los enemigos a puñetazo limpio o empuñando armas de distintas artes marciales.
WH.MAGE (Mago blanco)	Los magos blancos se especializan en hechizos curativos y defensivos. Sus hechizos ofensivos son óptimos para destruir a los muertos vivientes.
BL.MAGE (Mago negro)	Los magos negros pueden lanzar poderosos hechizos elementales capaces de hacer estragos entre las filas enemigas.
REDMAGE (Mago rojo)	Los magos rojos pueden practicar tanto la magia blanca como la negra, aunque de forma limitada. Además, poseen cierta destreza en el manejo de armas.

Toma el control de los cuatro personajes a través de sus viajes, y ayúdalos a devolver la luz a sus cuatro orbes místicos. Durante la mayor parte del juego utilizarás tres pantallas: la pantalla del mapa, la pantalla del menú y la pantalla de combate.

● Pantalla del mapa

Esta es la pantalla principal del juego. En ella podrás ver todo tipo de terrenos, incluidas las zonas habitadas. Guía a tu equipo de aventureros por el mapa, visita ciudades y castillos, atraviesa bosques y pantanos y explora áreas en las que nadie había osado adentrarse antes. Habla con todas las personas que encuentres y enfréntate a todos los monstruos que se crucen en tu camino para ganar experiencia.



● Pantalla del menú

Pulsa START en la pantalla del mapa para acceder a la pantalla del menú, donde podrás cambiar el equipamiento de tus personajes, consultar su estado y utilizar objetos y hechizos.



● Pantalla de combate

Aquí es donde se desarrollará la acción cada vez que te encuentres con un enemigo durante tu aventura.



Mueve a tu equipo por la pantalla del mapa con **+**.



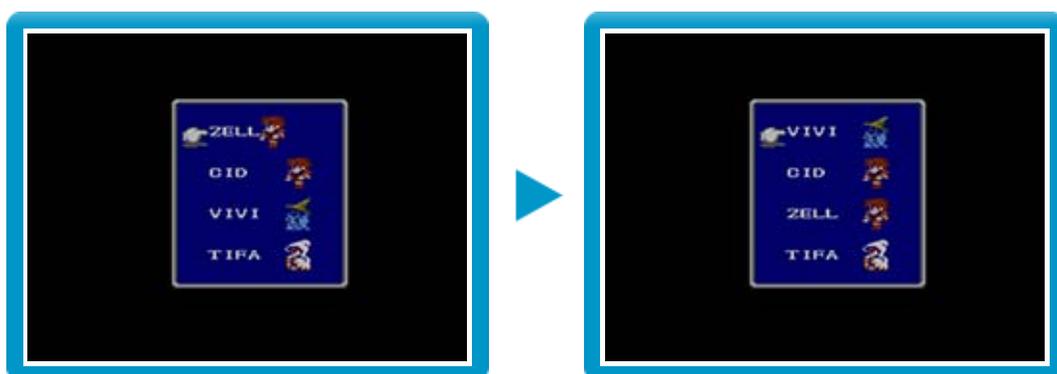
● Hablar y examinar

Para hablar con otros personajes o examinar todo tipo de objetos, sitúate frente a ellos y pulsa **A**. Habla con todo el mundo y no dejes piedra por mover; ¡la información que recibas podría ser muy valiosa!

● Cómo cambiar la formación del grupo

Pulsa **SELECT** para consultar o cambiar la formación actual de tu grupo. Para cambiarla, selecciona al personaje cuya posición quieras modificar y pulsa **A**. A continuación, selecciona a otro personaje y pulsa **A** para intercambiar las posiciones entre ambos. El personaje situado en la parte superior de la formación será el que controlarás en la pantalla del mapa.

◆ Los personajes envenenados, petrificados o que hayan sido derrotados durante un combate se colocarán directamente en la parte inferior de la formación una vez que este haya concluido.



● De visita por la ciudad

En las ciudades y aldeas encontrarás todo tipo de tiendas y servicios. ¡Gasta el dinero con sensatez cuando las visites!



Armas

Aquí podrás adquirir y vender armas como espadas, puñales, etc.



Armaduras

Compra o vende armaduras, escudos y demás equipamiento de protección.



Objetos

Esta tienda dispone de pociones y otros objetos.



Magia blanca

Aquí podrás aprender hechizos de magia blanca.



Magia negra

Aquí podrás aprender hechizos de magia negra.



Posada

Cuando tus personajes hayan librado numerosas batallas, asegúrate de que descansen en la posada, donde podrán recuperar los puntos de salud y los puntos de magia. Además, también se guardará la partida.



Clínica

Por un módico precio, en la clínica podrás resucitar con un punto de salud a los personajes que hayan caído en combate.

● Transporte

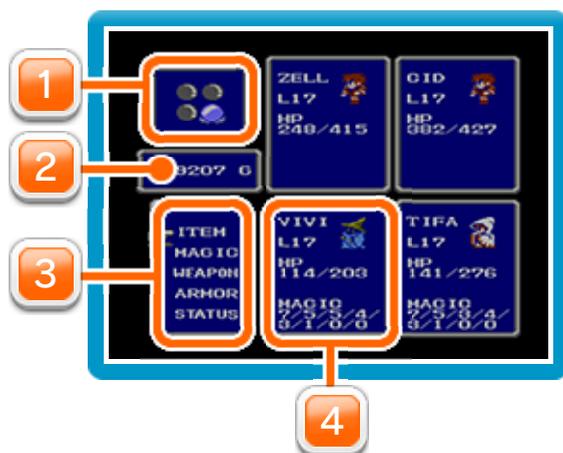
A medida que prograses en tu aventura, dispondrás de varios medios de transporte que te permitirán acceder a nuevas zonas.



Barco

Barco	Iza las velas, navega a lo largo y ancho de los mares y echa el ancla en cualquier puerto que encuentres.
Canoa	Móntate en ella para atravesar ríos y lagos. También puedes pasar del barco a la canoa en las desembocaduras de los ríos.
Barco volador	Te permite sobrevolar montañas y océanos, pero solo podrás aterrizar en llanuras. Mientras pilotas el barco volador, ningún monstruo se atreverá a atacarte.

Pulsa START en la pantalla del mapa para acceder a la pantalla del menú.



1 Orbes

A medida que progrese la aventura, los orbes irán recuperando su característico brillo.

2 Monedas de oro

3 Menú

Selecciona una de las cinco opciones que se describen más adelante.

4 Estado del personaje

Aquí puedes consultar el nombre del personaje, su nivel actual, sus puntos de salud actuales y máximos, si padece un estado alterado y, por último, el número de hechizos restantes que tengan los magos en cada nivel.

● ITEM (Objetos)

Aquí podrás consultar los objetos que transporta tu equipo. En caso de que quieras utilizar uno de ellos (por ejemplo, una poción), selecciona el objeto en cuestión y, a continuación, al personaje que vaya a utilizarlo.



● MAGIC (Magia)

Aquí podrás usar algunos de los hechizos

aprendidos. Para ello, primero selecciona al personaje que vaya a lanzar el hechizo, después elige un hechizo y, por último, el personaje sobre el que se va a lanzar.

En esta pantalla podrás consultar el nivel de los hechizos, el número actual y máximo de hechizos disponibles y el nombre de los hechizos aprendidos en ese nivel.



Lista de hechizos

● WEAPON (Armas)

Aquí podrás equipar a tus personajes con algunas de las armas que poseas, así como deshacerte de las que no necesites.



● ARMOR (Armaduras)

Aquí podrás equipar a tus personajes con los distintos escudos o armaduras que poseas, así como

deshacerte del equipamiento de protección que no necesites.



EQUIP
(Equipar)

Te permite equipar o quitar armas o armaduras.

TRADE
(Intercambiar)

Intercambia armas o armaduras entre dos personajes.

DROP
(Tirar)

Elige esta opción para deshacerte de un arma o una armadura.

● STATUS (Estado)

Consulta el estado y los atributos de cada uno de los personajes que forman tu equipo.



ZELL	FIGHTER	LEV 21	
EXP. POINTS	117488		
FOR LEV UP	11640		
STR.	40	DAMAGE	40
AGL.	24	HIT %	05
INT.	10	ABSORB	05
VIT.	25	EVADE %	65
LUCK	20		

Nombre del personaje	Muestra el nombre del personaje seleccionado.
Clase	Muestra la clase del personaje seleccionado.
LEV (Nivel)	Muestra el nivel de experiencia actual del personaje seleccionado. A medida que vaya acumulando puntos de experiencia, irá subiendo de nivel.
STR. (Fuerza)	Determina la efectividad de los ataques físicos.
AGL. (Agilidad)	Los personajes que posean una gran agilidad podrán intervenir antes en el combate.
INT. (Inteligencia)	Determina la efectividad de los hechizos.
VIT. (Vitalidad)	Cuanta más vitalidad tengan los personajes, más puntos de salud ganarán al subir de nivel.
LUCK (Suerte)	Cuanta más suerte tengan los personajes, más fácil les resultará escapar de los combates.
DAMAGE (Ataque)	Determina la cantidad de daño que sufrirá un enemigo ante un ataque físico.
HIT % (Precisión)	Indica la precisión de los personajes al atacar al enemigo.
ABSORB (Defensa)	Representa la capacidad defensiva del personaje. Cuanto mayor sea, menos daños sufrirá frente a los ataques físicos.

EVADE %
(Evasión)

Representa las probabilidades de evitar el ataque de un enemigo con éxito.

Mientras recorres los cuatro rincones del mundo o exploras una mazmorra, es posible que tus enemigos se crucen en tu camino. Si esto ocurre, accederás automáticamente a la pantalla de combate.



1 Puntos de salud actuales

2 Nombres de los enemigos

3 Acciones de combate

FIGHT (Atacar)	Realiza un ataque físico con las armas que tengas equipadas o con tus propias manos.
MAGIC (Magia)	Te permite lanzar uno de los hechizos aprendidos.
DRINK (Beber)	Bebe pociones o antídotos.
ITEM (Objetos)	Utiliza los objetos disponibles en el inventario.
RUN (Escapar)	Si ves que llevas las de perder, no dudes en escapar. Pero cuidado, en ocasiones te será imposible huir del enemigo.

Reglas de combate

Una vez que hayas seleccionado una acción para cada personaje, dará comienzo el enfrentamiento. Si derrotas a todos los enemigos, te harás con la

victoria y podrás obtener como recompensa puntos de experiencia, monedas de oro o ambas cosas. El orden de intervención en un combate vendrá determinado por la agilidad de cada personaje.

Estados alterados

En ocasiones, los ataques especiales efectuados por los enemigos podrán inducir un estado alterado a los personajes, como el envenenamiento o la ceguera. Para disipar su efecto, utiliza el objeto o el hechizo correspondientes.



Fin de la partida

Si todos tus personajes son derrotados o petrificados en el transcurso de un combate, la partida terminará y volverás al menú principal.



En este mundo de fantasía, los magos blancos y negros pueden usar hechizos de magia blanca y de magia negra, respectivamente. Por sus singulares características, los magos rojos pueden utilizar algunos hechizos de ambas disciplinas, aunque su repertorio es más escaso. Otras clases pueden aprender a usar magia, pero deberán superar la prueba de valentía que les impondrá un misterioso dragón.

● Magia blanca

Los hechizos de magia blanca permiten restaurar los puntos de salud o curar los estados alterados de los personajes, así como dañar a los muertos vivientes.

Magia blanca de nivel 1 (L1)

CURE (Cura)	Un aliado	Recupera una pequeña parte de los puntos de salud.
HARM (Día)	Todos los enemigos	Daña a los muertos vivientes.
FOG (Coraza)	Un aliado	Rodea a un aliado con una espesa niebla, permitiéndole aumentar su defensa.
RUSE (Reflejos)	Lanzador	Aumenta la probabilidad de evasión del personaje que haya lanzado el hechizo.

Magia blanca de nivel 2 (L2)

LAMP (Vista)	Un aliado	Cura el estado de ceguera de un aliado.
MUTE (Silencio)	Todos los enemigos	Silencia a todos los enemigos, impidiéndoles lanzar hechizos.
ALIT (AntiRayo)	Todos los aliados	Reduce los daños producidos por los hechizos de rayo.
INVS (Invis)	Un aliado	Vuelve a un aliado invisible, aumentando sus probabilidades de evasión.

Magia blanca de nivel 3 (L3)

CUR2 (Cura+)	Un aliado	Recupera más puntos de salud que el hechizo de nivel 1.
HRM2 (Día+)	Todos los enemigos	Daña a los muertos vivientes. Su potencia es superior a la del hechizo de nivel 1.
AFIR (AntiPiro)	Todos los aliados	Reduce los daños producidos por los hechizos de fuego.
HEAL (Remedio)	Todos los aliados	Recupera una pequeña parte de los puntos de salud.

● Magia negra

Los hechizos de magia negra son muy útiles para provocar daños a los enemigos o para debilitar sus ataques.

Magia negra de nivel 1 (L1)

FIRE (Piro)	Un enemigo	Produce leves quemaduras a un enemigo.
SLEP (Morfeo)	Todos los enemigos	Induce el estado de sueño a todos los enemigos. Este hechizo es ineficaz contra los muertos vivientes.
LOCK (Foco)	Un enemigo	El enemigo afectado por este hechizo verá su evasión reducida y quedará más expuesto a los ataques.
LIT (Electro)	Un enemigo	Produce daños leves por descarga eléctrica a un enemigo.

Magia negra de nivel 2 (L2)

ICE (Hielo)	Un enemigo	Produce daños leves por congelación a un enemigo.
DARK (Niebla)	Todos los enemigos	Induce el estado de ceguera a todos los enemigos.
TMPR (Temple)	Un aliado	Aumenta la potencia de los ataques físicos.
SLOW (Freno)	Todos los enemigos	Reduce la frecuencia de ataques enemigos.

Magia negra de nivel 3 (L3)

FIR2 (Piro+)	Todos los enemigos	Produce daños por quemadura a todos los enemigos. Su potencia es superior a la del hechizo de nivel 1.
HOLD (Alto)	Un enemigo	Induce el estado de parálisis a un enemigo.
LIT2 (Electro+)	Todos los enemigos	Produce daños por descarga eléctrica a todos los enemigos. Su potencia es superior a la del hechizo de nivel 1.
LOK2 (Foco+)	Todos los enemigos	Todos los enemigos verán su evasión reducida y quedarán más expuestos a los ataques.

Cada vez que descanses en una posada o utilices objetos como CABIN (Cabaña) o TENT (Tienda de lona), guardarás tu



progreso en la aventura. Ten en cuenta que este juego solamente dispone de un archivo de guardado.

Cada vez que guardes la partida, sobrescribirás los datos almacenados, así que ten cuidado.