

# FINAL FANTASY

1 Commandes

2 Commencer à jouer

3 Déroulement de la partie

4 Écran de carte

5 Menu de jeu

6 Écran de combat

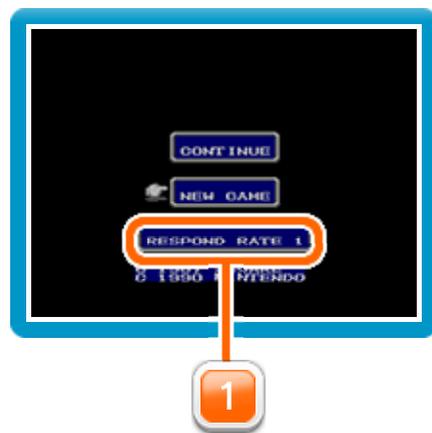
7 Magies

8 Sauvegarder

## Commandes principales

Se déplacer/Naviguer dans les menus	+
Parler/Examiner/Confirmer	A
Annuler	B
Confirmer/Afficher le menu du jeu (à partir de l'écran de carte)	START
Modifier la formation du groupe (à partir de l'écran de carte)	SELECT

Lorsque le jeu commence, une brève présentation de l'histoire apparaît. Appuyez sur **A** ou **B** pour la faire défiler plus rapidement et accéder au menu principal. Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez **NEW GAME** (nouvelle partie), puis choisissez la classe et le nom de chacun des quatre personnages de votre groupe. Sélectionnez **CONTINUE** (continuer) pour reprendre votre partie précédemment sauvegardée.

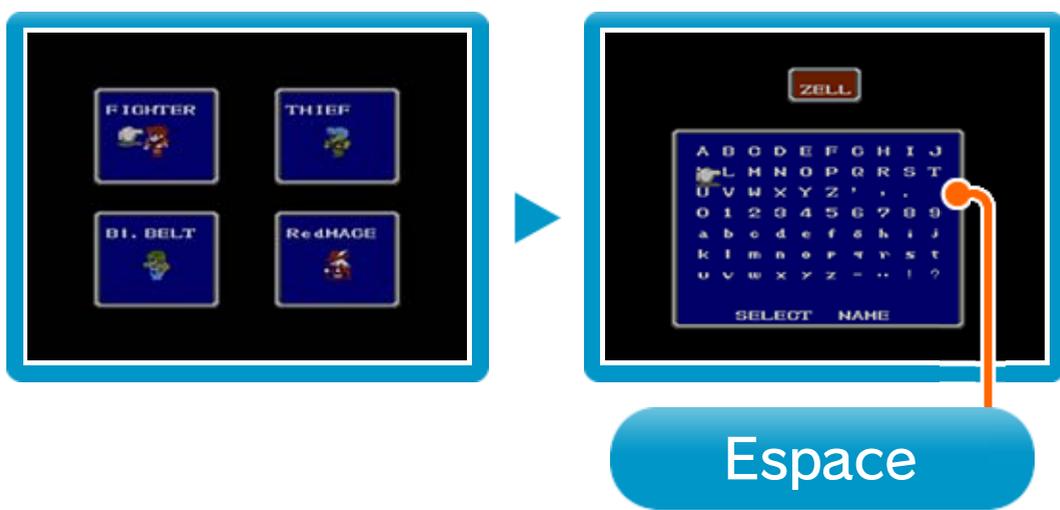


### 1 RESPOND RATE (temps de réponse)

Modifiez l'option **RESPOND RATE** avec  $\oplus$  pour choisir la vitesse de défilement des messages pendant les combats. Choisissez entre 1 (lent) et 8 (rapide).

### ● Classes et noms des personnages

Sélectionnez la classe du premier personnage avec  $\oplus$ , puis confirmez avec **A**. Vous devez ensuite choisir un nom de quatre lettres ou symboles maximum (y compris les nombres) pour ce personnage. Sélectionnez une lettre ou un symbole avec  $\oplus$ , puis appuyez sur **A** pour valider. Appuyez sur **B** pour effacer. Une fois les quatre caractères saisis, appuyez sur **A** pour passer au personnage suivant. Lorsque vous avez choisi la classe et le nom de chacun des quatre personnages, appuyez sur **A** pour commencer la partie ou sur **B** pour effectuer des modifications.



- ◆ Pour un nom de moins de quatre lettres ou symboles, sélectionnez l'espace vide sous la lettre T pour compléter ce nom.

## ● Classes

Les six classes de personnages ont des capacités différentes. Chaque classe se spécialise dans l'utilisation de certains objets (différentes armes et armures) ou de certaines magies.

<b>FIGHTER</b> (guerrier)	Le guerrier est un soldat professionnel endurci par de nombreuses batailles. Il suit un entraînement particulièrement difficile depuis son plus jeune âge qui lui permet de s'équiper de toutes sortes d'armes.
<b>THIEF</b> (voleur)	Le voleur n'est pas très résistant, mais il est passé maître dans l'art des attaques fulgurantes et des replis tactiques pour triompher de ses ennemis.
<b>BL.BELT</b> (ceinture noire)	Ce champion d'arts martiaux au mental d'acier est un combattant redoutable aussi bien à mains nues qu'avec des armes.
<b>WH.MAGE</b> (mage blanc)	Ce mage peut soigner les blessures et lancer des sorts de protection. Ses sorts offensifs sont efficaces seulement contre les ennemis morts-vivants.
<b>BL.MAGE</b> (mage noir)	Ce mage peut lancer des sorts élémentaux puissants capables de détruire des régiments entiers d'ennemis.
<b>REDMAGE</b> (mage rouge)	Ce mage est un combattant très complet. Il maîtrise les magies blanche et noire jusqu'à un certain niveau et sait manier les armes.

Menez vos quatre personnages dans une grande aventure à travers le monde et ramenez la lumière dans vos quatre cristaux mystiques. Le jeu se déroule sur trois écrans : l'écran de carte, le menu du jeu et l'écran de combat.

### ● Écran de carte

C'est l'écran principal du jeu. Il est constitué de différents types de terrains, dont des zones habitées. Déplacez votre groupe sur la carte pour explorer les villes, les palais, les forêts et les marécages et bien d'autres lieux encore.

Parlez aux personnages que vous rencontrez et combattez de nombreux ennemis afin de gagner des points d'expérience !



Carte du monde



Carte de la ville

### ● Menu du jeu

Appuyez sur START à l'écran de carte pour afficher le menu du jeu, dans lequel vous pouvez changer d'équipement, consulter les caractéristiques de vos personnages ou utiliser vos objets et vos sorts.



### ● Écran de combat

Les combats se déroulent sur cet écran lorsque vous rencontrez des ennemis au cours de votre aventure.



## 4 Écran de carte

Déplacez votre groupe sur l'écran de carte avec **+**.



### ● Parler et examiner

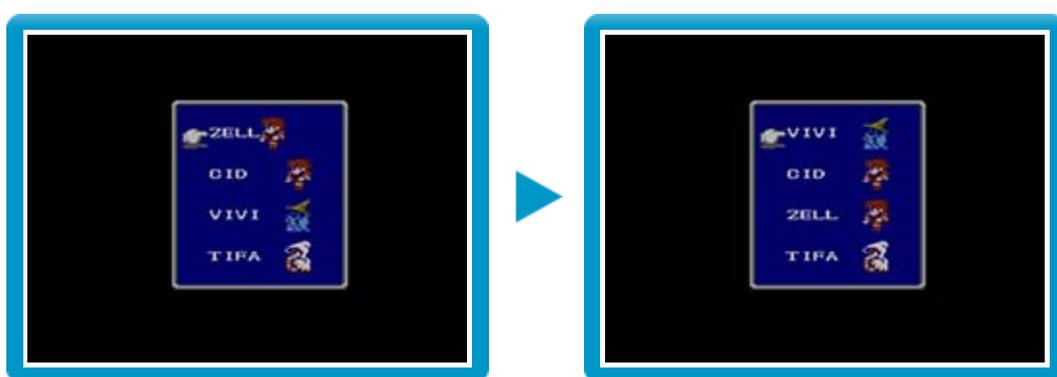
Pour parler aux gens ou examiner les objets, placez-vous près d'eux puis appuyez sur **A**.

Essayez d'obtenir le plus d'informations possible, elles vous seront utiles.

### ● Modifier la formation du groupe

Appuyez sur **SELECT** pour consulter la formation de votre groupe et la modifier. Pour modifier la formation du groupe, sélectionnez un personnage à déplacer avec **+**, puis appuyez sur **A**. Sélectionnez ensuite un autre personnage et appuyez deux fois sur **A** pour échanger leurs positions. Le personnage en haut de la formation représente votre groupe sur l'écran de carte.

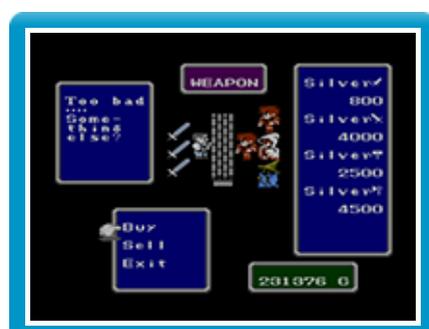
- ◆ Les personnages empoisonnés, pétrifiés ou vaincus à la fin d'un combat sont automatiquement déplacés en bas de la formation.



### ● Commerces

Vous trouverez de nombreuses boutiques dans les villes et villages.

Dépensez votre or à bon escient !





### WEAPON (armurerie)

Achetez ou vendez des armes telles que des épées ou des bâtons de sorcier.



### ARMOR (magasin d'équipements)

Achetez ou vendez de l'équipement de protection tel que des armures ou des boucliers.



### ITEM (magasin d'objets)

Achetez des potions ou d'autres objets.



### WMAGIC (boutique de magie blanche)

Apprenez des sorts de magie blanche.



### BMAGIC (boutique de magie noire)

Apprenez des sorts de magie noire.



### INN (auberge)

Entrez dans une auberge pour restaurer l'énergie des membres de votre groupe ainsi que la magie qu'ils ont utilisée. Ici, vous pouvez également sauvegarder votre partie.



### CLINIC (clinique)

Payez une certaine somme pour ressusciter les personnages tombés au combat. Ceux-ci seront remis sur pied avec 1 HP (point de vie).

## ● Véhicules

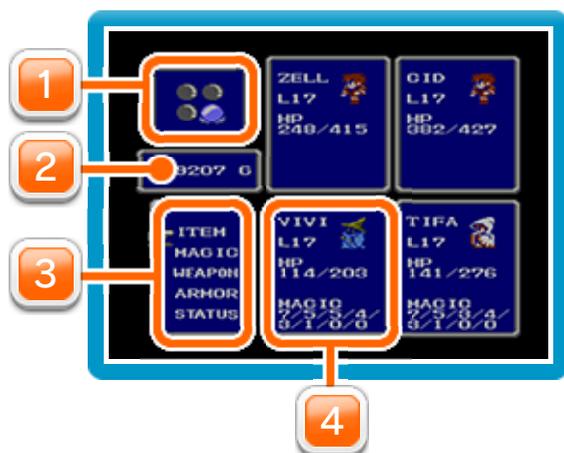
Au cours de votre aventure, vous découvrirez différents véhicules dont vous pourrez prendre les commandes.



Bateau

Bateau	Traversez la mer et accostez dans des ports.
Canoë	Naviguez sur les fleuves et les lacs. Vous pouvez passer du bateau au canoë à l'embouchure d'un fleuve.
Aéronef	Survolez les mers et les montagnes. Une fois dans un aéronef, les monstres ne peuvent pas vous atteindre. Vous ne pouvez atterrir que sur les plaines.

À l'écran de carte, appuyez sur START pour afficher le menu du jeu.



### 1 Cristaux

Au fil de votre progression dans l'aventure, les cristaux se remettront à briller.

### 2 Or

### 3 Sous-menu

Sélectionnez une des cinq options décrites ci-dessous.

### 4 Statut des personnages

Ici, vous pouvez consulter le nom d'un personnage, son niveau, son niveau de HP/HP maximum, les altérations d'état dont il est éventuellement victime, et le nombre de sorts encore disponibles par niveau pour les personnages pratiquant la magie.

#### ● ITEM (objets)

Consultez les objets transportés par les membres de votre équipe et utilisez-les. Pour utiliser un objet, par exemple une potion, sélectionnez-le, puis choisissez son utilisateur.



#### ● MAGIC (magies)

Lancez les sorts que les personnages ont

appris. Sélectionnez l'utilisateur, le sort, puis une cible.

La liste des sorts indique le niveau de chaque sort, les utilisations restantes et maximum, ainsi que le nom des sorts appris pour ce niveau.



Liste des sorts

### ● WEAPON (armes)

Gérez les armes de votre groupe et jetez celles dont vous n'avez plus l'utilité.



### ● ARMOR (équipements de protection)

Gérez les armures et boucliers de votre groupe, et jetez ce dont vous n'avez plus l'utilité.



<b>EQUIP</b> (équiper)	Équipez ou retirez des armes ou une armure.
<b>TRADE</b> (échanger)	Échangez les armes ou les armures de deux personnages.
<b>DROP</b> (jeter)	Jetez des armes ou une armure.

### ● STATUS (statut)

Consultez les caractéristiques de chaque personnage.



Nom du personnage	Nom du personnage sélectionné.
Classe	Classe du personnage sélectionné.
LEV (niveau)	Niveau d'expérience du personnage sélectionné. Il augmente lorsque vous accumulez des points d'expérience.
STR. (force)	Puissance des attaques d'un personnage.
AGL. (agilité)	Les personnages très agiles agissent avant les autres lors d'un combat.
INT. (intelligence)	L'efficacité des sorts d'un personnage dépend de son niveau d'intelligence.
VIT. (vitalité)	Plus la vitalité d'un personnage est importante, plus il obtient de HP lorsque son niveau augmente.
LUCK (chance)	La chance permet à un personnage de battre en retraite plus ou moins facilement lors d'un combat.
DAMAGE (dégâts)	Efficacité des attaques d'un personnage avec une arme.
HIT % (précision)	Précision des attaques d'un personnage.
ABSORB (absorption des dégâts)	Résistance d'un personnage aux attaques physiques.
EVADE % (esquive)	Capacité d'un personnage à esquiver les attaques.

Au cours de vos pérégrinations sur la carte du monde ou dans un donjon, vous rencontrerez de nombreux ennemis. L'écran de combat s'affichera alors.



1 HP des personnages

2 Nom des ennemis

3 Commandes de combat

<b>FIGHT</b> (combattre)	Le personnage attaque à l'aide de l'arme dont il est équipé ou à mains nues.
<b>MAGIC</b>	Le personnage lance un sort qu'il a appris.
<b>DRINK</b> (potion/ antidote)	Le personnage boit une potion ou un antidote.
<b>ITEM</b>	Le personnage utilise un objet de l'inventaire.
<b>RUN</b> (fuir)	Le personnage bat en retraite. Lors de certains combats, vous ne pourrez pas prendre la fuite.

### Règles de combat

Sélectionnez vos commandes et commencez le combat. Il vous faut vaincre tous les membres d'un groupe ennemi pour gagner. Vous obtenez des points d'expérience et/ou de l'or après chaque

victoire. L'ordre dans lequel les combattants agissent dépend de leur niveau d'agilité.

### Altérations d'état

Lorsqu'un personnage subit certaines attaques spéciales comme POISON ou DARK

(ténèbres), son état peut être altéré. Utilisez des objets ou des sorts pour le soigner.



### Fin de partie

Lorsque tous les personnages de votre groupe ont perdu leurs HP ou sont pétrifiés, la partie

prend fin et vous retournez au menu principal.



Les mages blancs et les mages noirs utilisent leurs magies respectives. Les mages rouges peuvent également employer les magies blanche et noire, mais ils maîtrisent moins de sorts. D'autres classes peuvent apprendre des magies, mais elles doivent d'abord prouver leur bravoure à un dragon.

### ● Magie blanche

Les sorts de magie blanche peuvent restaurer les HP de vos alliés, soigner les altérations d'état et infliger des dégâts aux ennemis morts-vivants.

#### Magie blanche niveau 1 (L1)

CURE (soin)	Un allié	Restaure une partie des HP d'un allié.
HARM (dégâts)	Tous les ennemis	Inflige des dégâts aux ennemis morts-vivants.
FOG (brouillard)	Un allié	Un allié est protégé par un épais brouillard qui augmente sa défense.
RUSE	Utilisateur	L'utilisateur de ce sort peut battre en retraite plus facilement.

#### Magie blanche niveau 2 (L2)

LAMP (lampe)	Un allié	Libère un allié de l'altération d'état DARK.
MUTE (silence)	Tous les ennemis	Empêche les ennemis de lancer des sorts.
ALIT (anti-foudre)	Tous les alliés	Réduit les dégâts des sorts de foudre.
INVS (invisible)	Un allié	Rend un allié invisible, ce qui lui permet d'esquiver les attaques plus facilement.

### Magie blanche niveau 3 (L3)

CUR2 (soin 2)	Un allié	Restaure plus de HP que CURE.
HRM2 (dégâts 2)	Tous les ennemis	Inflige des dégâts aux ennemis morts-vivants. Inflige plus de dégâts que le sort HARM.
AFIR (anti-feu)	Tous les alliés	Réduit les dégâts des sorts de feu.
HEAL (soin)	Tous les alliés	Restaure une petite quantité de HP.

### ● Magie noire

Les sorts de magie noire permettent d'infliger des dégâts aux ennemis ou d'affaiblir leurs attaques.

### Magie noire niveau 1 (L1)

FIRE (feu)	Un ennemi	Inflige des dégâts à un ennemi avec une attaque de feu de faible puissance.
SLEP (sommeil)	Tous les ennemis	Endort vos ennemis. Cette attaque est inefficace contre les ennemis morts-vivants.
LOCK (verrou)	Un ennemi	Prend un ennemi pour cible et augmente vos chances de le toucher lors d'une attaque.
LIT (foudre)	Un ennemi	Inflige des dégâts à un ennemi avec un sort de foudre de faible puissance.

## Magie noire niveau 2 (L2)

ICE (glace)	Un ennemi	Inflige des dégâts à un ennemi avec une attaque de glace de faible puissance.
DARK	Tous les ennemis	Aveugle vos ennemis.
TMPR (puissance augmentée)	Un allié	Augmente la puissance d'attaque d'un allié.
SLOW (lenteur)	Tous les ennemis	Ralentit vos ennemis.

## Magie noire niveau 3 (L3)

FIR2 (feu 2)	Tous les ennemis	Inflige des dégâts à tous vos ennemis avec une attaque de feu de grande puissance. Inflige plus de dégâts que le sort FIRE.
HOLD (emprise)	Un ennemi	Empêche l'ennemi de battre en retraite.
LIT2 (foudre 2)	Tous les ennemis	Inflige des dégâts à tous vos ennemis avec un sort de foudre de grande puissance. Inflige plus de dégâts que le sort LIT.
LOK2 (verrou 2)	Tous les ennemis	Prend vos ennemis pour cible et augmente vos chances de les toucher lors d'une attaque.

Lorsque vous êtes dans une auberge ou que vous utilisez certains objets tels qu'une tente (TENT) ou un refuge (CABIN), vous pouvez sauvegarder votre

progression. Lorsque vous écrasez des données, elles ne peuvent pas être récupérées, alors soyez

vigilant.

