

FINAL FANTASY

1 Comandi

2 Come iniziare

3 Il gioco

4 Schermo della mappa

5 Schermo del menu

6 Schermo della battaglia

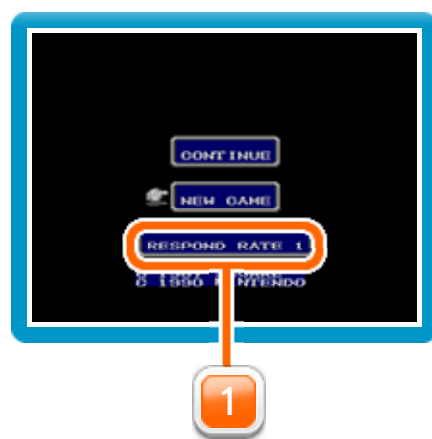
7 Magia

8 Salvataggio

Comandi di base

Muovi/Scegli voci nei menu	+
Parla/Esamina/Conferma	A
Annulla	B
Conferma/Mostra schermo del menu (sullo schermo della mappa)	START
Cambia formazione della squadra (sullo schermo della mappa)	SELECT

All'avvio del gioco, apparirà una breve sequenza introduttiva. Premi **A** o **B** per scorrerla velocemente e accedere al menu principale.



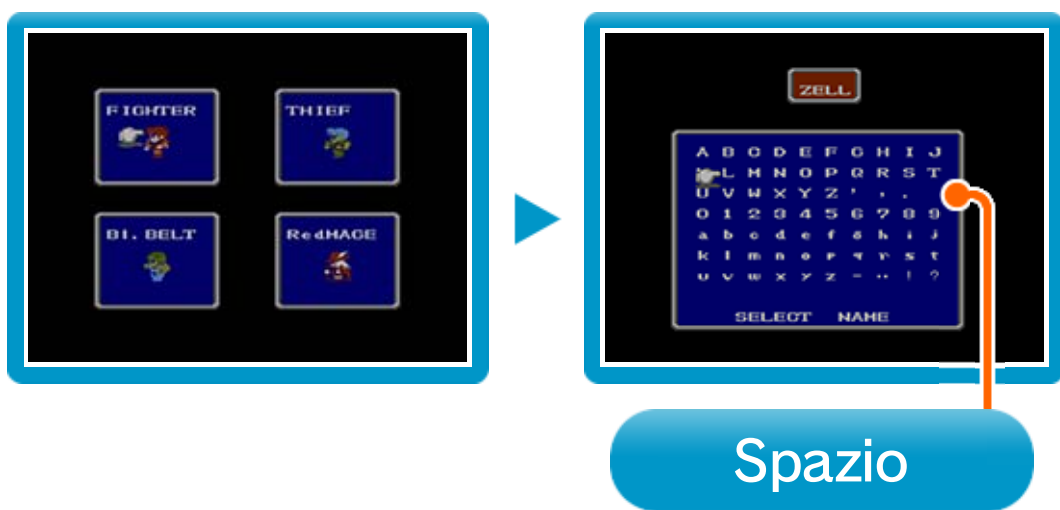
Seleziona **NEW GAME** (Nuova partita) per cominciare a giocare, quindi scegli i nomi e le classi dei quattro personaggi principali. Seleziona invece **CONTINUE** (Continua) per riprendere una partita dall'ultimo punto di salvataggio.

1 Velocità dei messaggi

Usa **+** per impostare la velocità con cui vengono mostrati i messaggi in battaglia (**RESPOND RATE**). Il livello di velocità varia da 1 (lento) a 8 (veloce).

● Nome e classe dei personaggi

Seleziona la classe del primo personaggio con **+** e conferma con **A**. Scegli quindi un nome da assegnargli formato da un massimo di quattro lettere o simboli (compresi i numeri). Seleziona ciascuna lettera o simbolo con **+** e procedi all'inserimento con **A**. Se desideri cancellare qualcosa, premi **B**. Dopo aver inserito tutte e quattro le lettere o i simboli di un nome, premi **A** per passare al personaggio successivo. Una volta scelti i nomi e le classi di tutti e quattro i personaggi, premi **A** per cominciare a giocare o **B** se vuoi cambiare qualcosa.



◆ Usa lo spazio (sotto la “T”) per completare i nomi più corti di quattro lettere.

● Classi

Sono disponibili sei classi, ognuna con abilità proprie e in grado di utilizzare oggetti specifici, come diversi tipi di armi e armature.

FIGHTER (Guerriero)	I guerrieri sono soldati professionisti temprati da anni di duro allenamento, soprattutto con le armi, il che permette loro di utilizzare quasi ogni tipo di oggetto.
THIEF (Ladro)	Il ladro, grazie alla sua agilità, è un esperto negli attacchi rapidi e nelle fughe strategiche, ma è debole in difesa.
BI.BELT (Monaco)	Questo maestro delle arti marziali è forte mentalmente e fisicamente. È in grado di combattere in maniera efficace sia a mani nude che con armi specifiche delle arti marziali.
Wh.MAGE (Mago bianco)	Questo mago è in grado di guarire le ferite e lanciare incantesimi di difesa. Le sue magie di attacco sono efficaci soprattutto contro i non morti.
BI.MAGE (Mago nero)	I maghi neri hanno l'abilità di lanciare dei potenti incantesimi basandosi sulla forza degli elementi. Grazie a tali incantesimi riescono ad attaccare, indebolire e anche annientare intere legioni.
RedMAGE (Mago rosso)	Un vero factotum, il mago rosso pratica, sia pure limitatamente, sia la magia bianca che quella nera ed è anche in grado di usare alcune armi.

Viaggia attraverso il mondo alla guida dei quattro personaggi e restituisci la luce alle quattro sfere mistiche. Nel corso dell'avventura, avrai a disposizione tre schermi: lo schermo della mappa, lo schermo del menu e lo schermo della battaglia.

● Schermo della mappa

È lo schermo principale sul quale potrai vedere le varie aree, incluse quelle abitate. Puoi muovere la tua squadra sulla mappa, visitare città e castelli, attraversare foreste e paludi, ed esplorare molte altre aree ancora. Puoi anche parlare con i personaggi che incontri lungo il tuo cammino e combattere contro innumerevoli mostri per acquisire maggiore esperienza!



● Schermo del menu

Premi START sullo schermo della mappa per accedere allo schermo del menu. Qui puoi cambiare il tuo



equipaggiamento, controllare le caratteristiche dei tuoi personaggi e usare oggetti e magie.

● Schermo della battaglia

Quando incontri dei nemici nel corso della tua avventura, accedi automaticamente allo

schermo della battaglia, dove si svolgerà lo scontro.



Muovi la tua squadra sullo schermo della mappa con **+**.



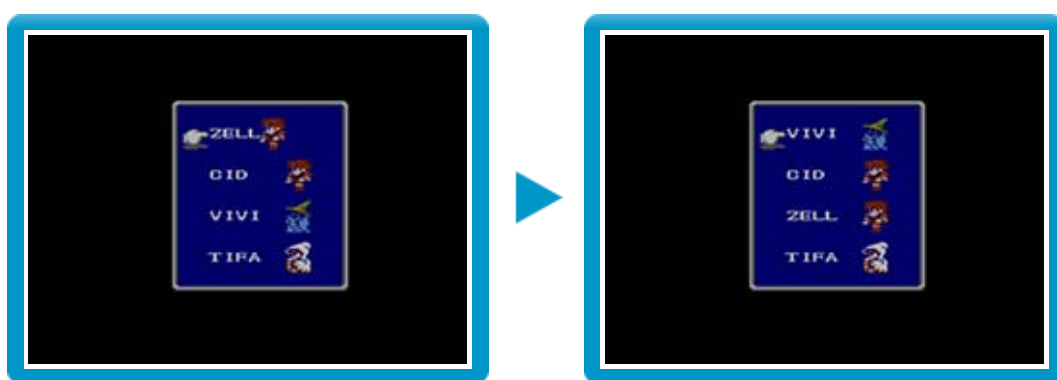
● Parla ed esamina

Parla con i personaggi che incontri e interagisci con gli oggetti avvicinandoti a essi e premendo **A**. Parla con tutti ed esamina tutto ciò che trovi: ogni informazione può essere importante!

● Cambia la formazione della squadra

Premi **SELECT** per controllare e modificare la formazione della tua squadra. Per effettuare una modifica, seleziona il personaggio che desideri spostare con **A**, scegline quindi un altro e premi di nuovo **A** per scambiarli di posto. Il primo personaggio della formazione sarà l'unico ad apparire sullo schermo della mappa.

- ◆ Quando un personaggio viene avvelenato, pietrificato oppure cade in battaglia, al termine di questa sarà spostato automaticamente in fondo alla formazione.



● Strutture della città

Nelle città e nei villaggi potrai acquistare vari oggetti e usufruire di diversi servizi. Spendi il tuo oro con saggezza!





Negoziò d'armi

Compra e vendi armi, come spade o bastoni.



Negoziò di armature

Compra e vendi equipaggiamento protettivo, come armature o scudi.



Negoziò di oggetti

Compra pozioni e altri oggetti.



Negoziò di magia bianca

Qui puoi apprendere gli incantesimi di magia bianca.



Negoziò di magia nera

Qui puoi apprendere gli incantesimi di magia nera.



Locanda

Durante la tua permanenza qui, i punti salute e i punti magia della tua squadra saranno ripristinati e potrai anche salvare la partita.



Ospedale

Qui, pagando, potrai far resuscitare i personaggi caduti in battaglia; questi avranno però un solo punto salute.

● Mezzi di trasporto

Nel corso della tua avventura, troverai veicoli che potrai usare per spostarti.



Nave

Nave

Viaggia per mare e attracca nei porti.

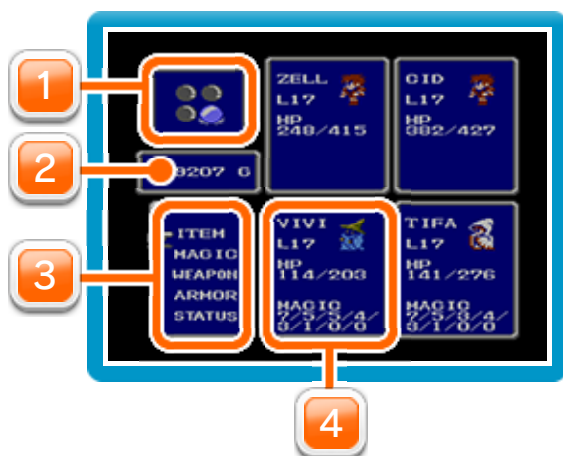
Canoa

Viaggia per fiumi e laghi. Alla foce dei fiumi, puoi anche passare da una nave a una canoa.

Aeronave

Vola su mari e montagne. Puoi atterrare solo in zone pianeggianti. Mentre sei in volo, i mostri non possono attaccarti.

Premi START sullo schermo della mappa per accedere allo schermo del menu.



1 Sfere

Nel corso della tua avventura, le sfere torneranno a risplendere.

2 Oro

3 Menu

Seleziona una delle cinque opzioni descritte sotto.

4 Stato del personaggio

Qui potrai vedere il nome di ciascun personaggio, il livello attuale, il numero di punti salute attuale e quello massimo, le eventuali alterazioni di stato e il numero di incantesimi rimasti per ciascun livello ai personaggi che sanno usare la magia.

● ITEM (Oggetti)

Verifica e usa gli oggetti in possesso della tua squadra.

Per usare un oggetto, per esempio una pozione,

selezionalo e poi scegli il personaggio che lo userà.



● MAGIC (Magia)

Usa gli incantesimi appresi dai personaggi.

Seleziona il personaggio che lancerà l'incantesimo, poi seleziona la magia e infine il personaggio su cui lanciare l'incantesimo.

Qui potrai vedere il livello di ciascun incantesimo, il numero di usi rimasti a disposizione e quello massimo, nonché il nome degli incantesimi appresi per un dato livello.



● WEAPON (Armi)

Gestisci le armi della tua squadra e scarta quelle che non ti servono più.



● ARMOR (Armature)

Gestisci le armature e le protezioni dei membri della tua squadra, e scarta quelle che non ti servono più.



EQUIP
(Assegna)

Assegna oppure rimuovi armi o armature.

TRADE
(Scambia)

Scambia armi o armature fra due personaggi.

DROP
(Scarta)

Scarta armi o armature.

● STATUS (Stato)

Controlla le caratteristiche di ciascun personaggio della tua squadra.



Nome del personaggio	Questo è il nome del personaggio selezionato.
Classe	Questa è la classe del personaggio selezionato.
LEV (Livello)	Questo è il livello di esperienza attuale del personaggio selezionato. Accumulando punti esperienza, passerai a un livello superiore.
STR. (Forza)	La forza influisce sulla potenza dei tuoi attacchi fisici.
AGL. (Agilità)	In battaglia, i personaggi con un livello alto di agilità sono in grado di passare all'azione più in fretta.
INT. (Intelligenza)	L'intelligenza influisce sulla potenza degli incantesimi.
VIT. (Vitalità)	Maggiore è la tua vitalità, più punti salute otterrai quando aumenti di livello.
LUCK (Fortuna)	La probabilità di fuggire con successo da uno scontro si basa anche sulla fortuna.
DAMAGE (Danno)	Quanto più è elevato questo valore, tanto maggiore sarà il danno inflitto ai nemici con i tuoi attacchi fisici.
HIT % (Precisione di attacco)	Questo valore indica la tua precisione negli attacchi rivolti a un nemico.
ABSORB (Entità dei danni subiti)	Questo valore influenza l'entità dei danni subiti a causa di attacchi nemici.

EVADE %
(Capacità di
schivare un
attacco)

Questo valore indica la tua
capacità di evitare un attacco
nemico.

6 Schermo della battaglia

Muovendoti sulla mappa del mondo o in un dungeon, ti capiterà di imbatterti in dei nemici. Se ciò avviene, accederai automaticamente allo schermo della battaglia.



1 Punti salute attuali dei personaggi

2 Elenco dei nemici

3 Comandi di battaglia

FIGHT (Combatti)	Per sferrare un attacco fisico, usa le armi assegnate a un personaggio o combatti a mani nude.
MAGIC (Magia)	Usa gli incantesimi che il personaggio ha appreso.
DRINK (Bevi)	Usa le pozioni o gli antidoti.
ITEM (Oggetti)	Usa gli oggetti presenti nel tuo inventario.
RUN (Fuggi)	Fuggi dalla battaglia. Fai attenzione, però: da alcune battaglie non è possibile fuggire!

Regole del combattimento

Seleziona i comandi di battaglia e dai inizio allo scontro! Se riesci a sconfiggere tutti i membri della squadra avversaria, vincerai e riceverai in premio oro o punti esperienza, oppure entrambi. L'ordine delle azioni in battaglia dipende dal livello di agilità

di ogni partecipante.

Alterazioni di stato

Se un personaggio viene colpito da determinati attacchi speciali, può subire

un'alterazione di stato, come POISON (Veleno) o DARK (Oscurità). Usa un oggetto o un incantesimo per porvi rimedio.



Game Over

Se, durante una battaglia, tutti i personaggi della tua squadra esauriscono i punti salute (o vengono pietrificati da un incantesimo), la partita avrà termine e tornerai al menu principale.



La magia bianca e quella nera sono usate rispettivamente dai maghi bianchi e da quelli neri. I maghi rossi possono usare entrambi i tipi di magia, tuttavia hanno a disposizione meno incantesimi. Alcune altre classi possono imparare a usare la magia, ma per poterlo fare devono dimostrare il loro valore a un drago.

● Magia bianca

Gli incantesimi di magia bianca possono ripristinare i punti salute dei compagni, curare le alterazioni di stato e danneggiare i non morti.

Livello 1 di magia bianca (L1)

CURE (Cura)	Un compagno	Ripristina una piccola quantità di punti salute.
HARM (Danno)	Tutti nemici	Arreca danno ai nemici non morti.
FOG (Nebbia)	Un compagno	Nasconde il compagno in una fitta nebbia rafforzando la sua difesa.
RUSE (Astuzia)	Chi lancia l'incante- simo	Aumenta la capacità di schivare attacchi.

Livello 2 di magia bianca (L2)

LAMP (Lampada)	Un compagno	Guarisce un compagno dall'alterazione Oscurità.
MUTE (Silenzio)	Tutti i nemici	Mette a tacere i nemici impedendo loro di lanciare incantesimi.
ALIT (Parafulmine)	Tutti i compagni	Riduce il danno causato dagli incantesimi che generano saette.
INVS (Invisibilità)	Un compagno	Rende invisibile un compagno, aumentando le sue possibilità di riuscire a evitare un attacco.

Livello 3 di magia bianca (L3)

CUR2 (Cura 2)	Un compagno	Fa recuperare più punti salute di Cura.
HRM2 (Danno 2)	Tutti i nemici	Danneggia i nemici non morti. Causa maggiori danni dell'incantesimo Danno.
AFIR (Antifuoco)	Tutti i compagni	Riduce i danni causati dagli incantesimi di fuoco.
HEAL (Guarigione)	Tutti i compagni	Ripristina una piccola quantità di punti salute.

● Magia nera

La magia nera è efficace quando si vogliono infliggere danni al nemico o indebolirne gli attacchi.

Livello 1 di magia nera (L1)

FIRE (Fuoco)	Un nemico	Danneggia il nemico con un piccolo attacco di fuoco.
SLEP (Sonno)	Tutti i nemici	Fa addormentare i nemici. Non funziona contro i non morti.
LOCK (Bersaglio)	Un nemico	Applica un bersaglio magico sul nemico, aumentando le possibilità che questo venga colpito dagli attacchi.
LIT (Saetta)	Un nemico	Danneggia il nemico colpendolo con una saetta magica.

Livello 2 di magia nera (L2)

ICE (Ghiaccio)	Un nemico	Danneggia il nemico con un attacco raggelante.
DARK (Oscurità)	Tutti i nemici	Acceca i nemici.
TMPR (Vigore)	Un compagno	Aumenta il potere d'attacco.
SLOW (Rallentamento)	Tutti i nemici	Rallenta il nemico.

Livello 3 di magia nera (L3)

FIR2 (Fuoco 2)	Tutti i nemici	Danneggia tutti i nemici con un potente attacco di fuoco. Causa danni maggiori rispetto all'incantesimo Fuoco.
HOLD (Blocca)	Un nemico	Paralizza un nemico.
LIT2 (Saetta 2)	Tutti i nemici	Danneggia tutti i nemici con un potente attacco saetta. Causa danni maggiori rispetto all'incantesimo Saetta.
LOK2 (Bersaglio 2)	Tutti i nemici	Ha effetto su tutti i nemici e aumenta le possibilità che questi vengano colpiti dagli attacchi.

Quando ti fermi in una locanda o usi degli oggetti come CABIN (Capanna) o TENT (Tenda), hai la possibilità di salvare i tuoi

progressi. Il file di salvataggio è unico. **Salvando, sovrascriverai i dati salvati in precedenza, perciò fai attenzione.**

