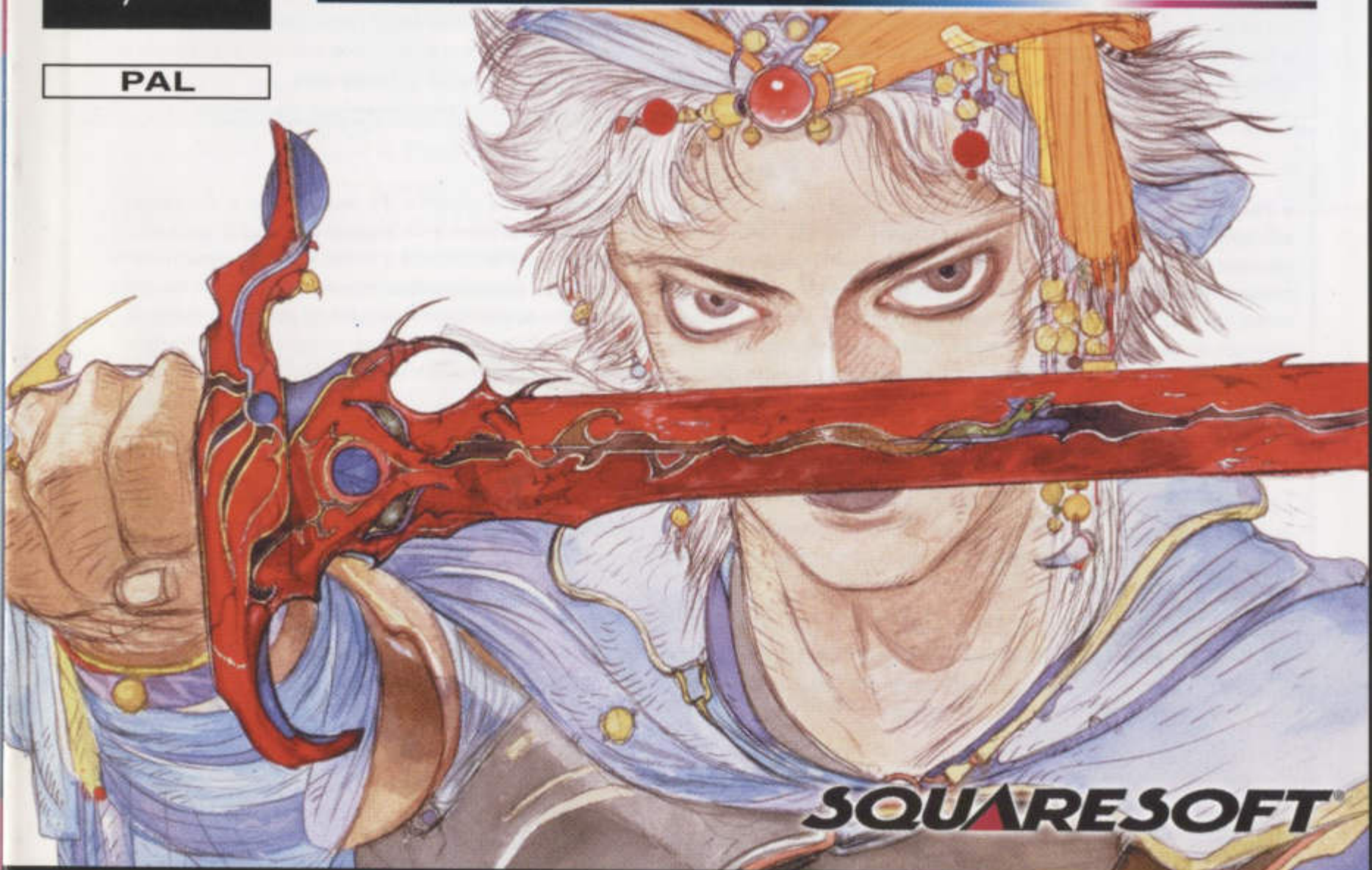




FINAL FANTASY. ORIGINS

PAL



SQUARESOFT

PlayStation®

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

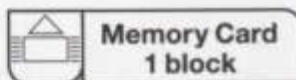
● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi (Games Hotline No.) si trovano sul retro di questo manuale.

© 1987, 1988, 2000, 2001, 2002, 2003 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. ILLUSTRATION / © 1987, 1988 YOSHITAKA AMANO. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da Infogrames. Sviluppato da Squaresoft.



PER INIZIARE

FINAL FANTASY®

Installare la console di gioco PlayStation® secondo le istruzioni contenute nel Manuale d'istruzioni. Accertarsi che la console sia spenta (POWER OFF) prima di inserire o rimuovere un disco. Inserire il disco di FINAL FANTASY® nella PlayStation e chiudere il coperchio del vano disco. Collegare un controller e accendere la console (POWER ON). La Schermata dei Titoli apparirà dopo un filmato introduttivo. La sequenza d'apertura può essere saltata in ogni momento premendo il tasto **X**. Assicurarsi di non inserire alcuna MEMORY CARD (Scheda di memoria) o periferica dopo aver acceso la PlayStation. Accertarsi di avere spazio libero sufficiente sulla MEMORY CARD prima di iniziare a giocare (FINAL FANTASY necessita di un blocco libero per ogni salvataggio).

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale sono corrette al momento della stampa, ma alcune piccole modifiche potrebbero essere state apportate durante le ultime fasi di sviluppo del gioco. Alcune immagini potrebbero essere tratte da una versione non definitiva del gioco e quindi differire leggermente da quelle della versione finale.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, **◀**, **▶**, **▲**, **▼**, ecc. sono usati per indicare la direzioni dei tasti direzionali.

USO DEI MENU

Premere **▶**, **▶**, **▲** o **▼**, per selezionare un'opzione, quindi premere il tasto **X** per confermare. Per tornare alla schermata precedente senza confermare le variazioni eventualmente apportate, premere il tasto **○**.

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA, SALVARE E CARICARE

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Alla Schermata dei Titoli, utilizzare i tasti direzionali per selezionare New Game (Nuova Partita) e, una volta selezionato il livello di difficoltà, premere il tasto **X** per iniziare.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Sono disponibili due livelli di difficoltà in FINAL FANTASY:

Easy (Facile) – Ideale per giocatori alle prime armi.

Normal (Normale) – Ideale per giocatori più esperti. Livello di difficoltà del gioco originale.

PERSONAGGI

Una volta iniziata una nuova partita, apparirà la Schermata di Impostazione dei Personaggi. Il giocatore potrà scegliere nome e professione di ogni personaggio.

Italiano

SELEZIONARE UNA PROFESSIONE

Utilizzare i tasti direzionali per selezionare un personaggio e premere il tasto **X** per confermare la scelta; si avrà quindi la possibilità di selezionare la professione del personaggio.

INSERIRE I NOMI

Il giocatore ha la possibilità di decidere il nome di ogni personaggio. Selezionato il livello di difficoltà e la professione, selezionare "????", a fianco dell'immagine del personaggio e premere il tasto **X** per confermare. Apparirà quindi una schermata dove sarà possibile inserire i nomi dei personaggi. Utilizzare i tasti direzionali per selezionare le lettere e premere il tasto **X** per confermare. Per annullare una scelta, premere il tasto **○**. Inserito il nome desiderato, premere il tasto **▶** per confermare e tornare alla schermata originale.

CARICARE UNA PARTITA SALVATA

Sulla Schermata dei Titoli, selezionare Load Game (Carica partita) e quindi l'ingresso MEMORY CARD. Selezionata una MEMORY CARD contenente dati salvati, apparirà la Schermata di Gestione dei File. Selezionare il file desiderato e premere il tasto **X** per confermare.

SALVARE UNA PARTITA

Sarà possibile salvare la partita (e recuperare HP e MP secondo lo schema sotto riportato) nelle seguenti aree:

	Area	Recupero HP	Recupero MP
Inn (Locanda)	Inn (Locanda)	Totale	Totale
Sleeping Bag (Sacco a pelo)	Mappacampo	25%	- -
Tent (Tenda)	Mappacampo	50%	- -
Cottage	Mappacampo	75%	Totale

SALVATAGGIO SULLA MEMORY CARD

Questo è il metodo standard per salvare i dati di gioco. Nelle varie aree dove è possibile salvare, il Menu di Salvataggio apparirà automaticamente. Selezionare un ingresso MEMORY CARD in cui è inserita una MEMORY CARD con sufficienti blocchi liberi. Scegliere Yes (Sì) e premere il tasto **X** per completare il salvataggio.

MEMO FILE

Il salvataggio sul Memo File differisce dal normale salvataggio su MEMORY CARD, in quanto permette di effettuare un veloce salvataggio temporaneo. Una volta spenta o resettata (premuto il tasto RESET) la console, il Memo File sarà cancellato. Il giocatore dovrebbe salvare su MEMORY CARD i dati che desidera conservare permanentemente.

Per salvare sul Memo File, selezionare Memo sul Menu Principale; premere quindi il tasto **X** per confermare. È possibile salvare un solo Memo File per volta. Il vantaggio principale di questa opzione è la possibilità di salvare il gioco con un'interruzione minima e in qualsiasi area si trovino i personaggi.

SOFT RESET

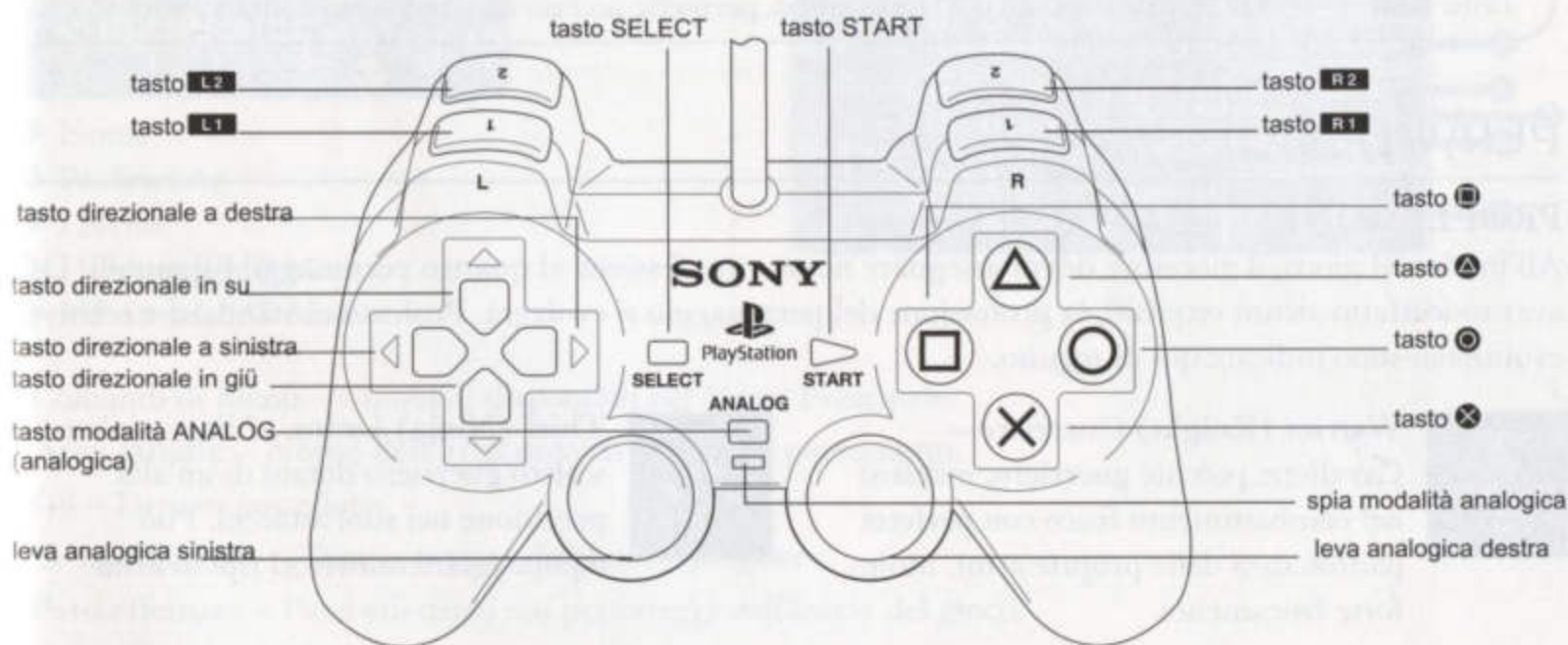
Se si desidera ricominciare il gioco da un salvataggio sul Memo File, è necessario effettuare un Soft Reset (pressione simultanea dei tasti **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, **START** e **SELECT**). Si tornerà quindi al filmato iniziale, dopo il quale si accederà alla Schermata dei Titoli.

Selezionando Memo File da questa schermata sarà possibile riprendere a giocare dal Memo File salvato.

CONTROLLI

In questa sezione sono elencate le funzioni dei controlli di base di FINAL FANTASY. Ogni funzione qui elencata è quella di default, ma è possibile adattare le impostazioni alle proprie preferenze nel menu Config (Configurazione).

Controller analogico (DUALSHOCK®)



NOTA:

FINAL FANTASY è compatibile esclusivamente con la modalità DIGITAL (digitale) del controller analogico (DUALSHOCK®).

FINAL FANTASY

Tasti direzionali	Muovono il personaggio (tenendo premuto il tasto  , il personaggio si sposterà a velocità doppia) / Muovono il cursore nei vari menu
Tasto 	Conferma / Parla / Esamina / Sale e scende dai veicoli
Tasto 	Annulla / Combinato con i tasti direzionali, permette al personaggio di muoversi a velocità doppia / Combinato con il tasto  , mostra la Mappa del Mondo
Tasto 	Apri il Menu Principale
Tasto 	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Item (Oggetti).
Tasto L1	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Equipment (Equipaggiamento).
Tasto R1	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Magic (Magia).
Tasto L2	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Config (Configurazione).
Tasto R2	Sul Mappamondo o il Mappacampo, permette accesso diretto al menu Memo File.

PERSONAGGI

PROFESSIONE

All'inizio del gioco, il giocatore dovrà assegnare nome e professione ai quattro personaggi disponibili. Dopo aver soddisfatto alcuni requisiti, la professione del personaggio si evolverà. Professioni standard e relative evoluzioni sono indicate qui di seguito.



Warrior (Knight) Guerriero – Cavaliere: potente guerriero, maestro nel combattimento fisico con perfetta padronanza delle proprie armi. Molto forte fisicamente.



Thief (Ninja) Ladro – Ninja: agile e scaltro guerriero dotato di un'alta precisione nei suoi attacchi. Può equipaggiare numerosi tipi di armi.



Monk (Master) Monaco – Maestro: monaco guerriero, dotato di grande forza, sia fisica che mentale. Specializzato nel combattimento a mani nude.



White Mage (White Wizard) Mago Bianco – Stregone Bianco: specializzato nelle arti magiche bianche per curare e proteggere i compagni. Bassa vitalità.



Red Mage (Red Wizard) Mago Rosso – Stregone Rosso: a proprio agio sia con le arti della magia nera che della magia bianca, ma non in grado di apprendere le tecniche magiche più avanzate.



Black Mage (Black Wizard) Mago Nero – Stregone Nero: infligge pesanti danni ai nemici grazie alla potente magia nera. Debole fisicamente e non adatto allo scontro fisico.

MENU PRINCIPALE

① Personaggi

A	B	C	
RodSon	Black Mage	LV 14	
D	HP 180/180		
E	MP 28/28	25/25	18/18
	13/13	4/4	0/0
	0/0	0/0	

- A Nome
- B Professione
- C Livello
- D HP attuali/HP Max
- E MP attuali/MP Max

1	Bao	Warrior	LV 14	2	Items
	HP 353/353				Magic
	0/0	0/0	0/0		Equipment
	0/0	0/0	0/0		Status
	0/0	0/0	0/0		Order
	0/0	0/0	0/0		Hemo
	0/0	0/0	0/0		Config
	KitFox	Thief	LV 14		
	HP 270/270				
	0/0	0/0	0/0		
	0/0	0/0	0/0		
	0/0	0/0	0/0		
	0/0	0/0	0/0		
	Kei	White Mage	LV 14	3	Ht. Duerge
	HP 258/258				
	28/28	25/25	18/18		
	13/13	4/4	0/0		
	0/0	0/0	0/0		
	0/0	0/0	0/0		
	RodSon	Black Mage	LV 14	4	Gil 3802
	HP 180/180				Time 5:20
	28/28	25/25	18/18		Stps 851
	13/13	4/4	0/0		
	0/0	0/0	0/0		
	0/0	0/0	0/0		
				7	

② Comandi di Menu – Comandi disponibili nel Menu Principale.

③ Area attuale – Nome dell'area dove si trovano i personaggi.

④ Gil – Denaro posseduto.

⑤ Tempo di gioco – Tempo passato dall'inizio del gioco.

⑥ Passi effettuati – Passi effettuati dai personaggi dall'inizio del gioco.

⑦ Cristalli – Cristalli ottenuti durante il gioco.

FINAL FANTASY.

COMANDI DI MENU

I seguenti comandi possono essere selezionati nel Menu Principale.

ITEM

In questa schermata è possibile organizzare il proprio inventario di oggetti. Premendo il tasto **○** si ha accesso ad altri due sotto-comandi: Sort (Ordina) e Key Items (Rarità).

① Sotto-comandi

A. Use (Usa)

Selezionare l'oggetto che si desidera utilizzare e premere il tasto **⊗**. A seconda dell'oggetto selezionato, si potrà avere la possibilità di scegliere il personaggio su cui usare l'oggetto. Scegliere il personaggio e premere il tasto **⊗** per confermare. Se si tenta di usare un oggetto indossabile (spade, armature, ecc.) da questo menu, apparirà uno schema mostrante i personaggi che possono indossare l'oggetto. *Il giocatore può anche modificare l'ordine degli oggetti. Utilizzando il sotto-comando Use, selezionare un oggetto e premere il tasto **⊗**, quindi selezionare un altro oggetto e premere nuovamente il tasto **⊗**. La posizione dei due oggetti sarà scambiata.

② Inventario – Nomi e quantità degli oggetti posseduti.

③ Descrizione degli oggetti – Breve descrizione dell'oggetto selezionato dal cursore.

MAGIC (MAGIA)

① Sotto-comandi

A. Use (Usa)

A seconda della professione, i personaggi potrebbero avere l'abilità di usare la magia. Selezionare con i tasti direzionali un personaggio in grado di usare la magia e premere il tasto **⊗**. Scegliere quindi l'incantesimo desiderato con il cursore e premere nuovamente il tasto **⊗**. Si avrà ora la possibilità di scegliere il

personaggio su cui usare l'incantesimo: selezionarlo con il cursore e premere il tasto **⊗** per confermare. Nota: solo gli incantesimi curativi possono essere usati nel menu Magic.



B. Sort (Ordina)

Se oggetti, armi e armature sono elencati senza un ordine particolare nella finestra dell'inventario, muovendo il cursore su Sort e premendo il tasto **⊗** l'elenco sarà automaticamente ordinato per gruppi.

C. Key Items (Rarità)

Questo sotto-menu mostra gli oggetti chiave necessari per il proseguimento della storia e del gioco.

B. Forget (Dimenticare)

Selezionare Forget con il cursore, scegliere l'incantesimo che si desidera dimenticare, quindi premere il tasto **X** per confermare.

Si dovrà quindi confermare la scelta.

Selezionando Yes (Sì), il personaggio dimenticherà l'incantesimo. Una volta dimenticato un incantesimo, non sarà possibile riutilizzarlo a meno che non lo si acquisti nuovamente in un Magic Shop (Negozio di Magia).

C. Apprendere gli incantesimi

È possibile acquistare incantesimi presso i Magic Shop. Quattro diversi tipi di incantesimi sono disponibili per ogni livello magico, ma i personaggi possono apprenderne solo tre per livello. Nel caso si voglia apprendere un altro incantesimo oltre i tre già appresi, sarà necessario "dimenticare" uno degli incantesimi usando il comando Forget. Sarà così possibile apprendere un incantesimo dello stesso livello. È inoltre possibile imparare nuovamente un incantesimo dimenticato in precedenza.

EQUIPMENT (EQUIPAGGIAMENTO)

Per accedere al menu Equipment, selezionare Equipment nel Menu Principale e quindi scegliete un personaggio per visualizzare la schermata del menu Equipment.

1 Sotto-comandi

2 Parti del corpo con equipaggiamento

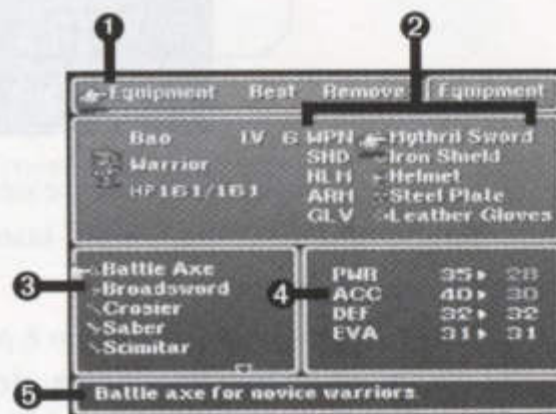
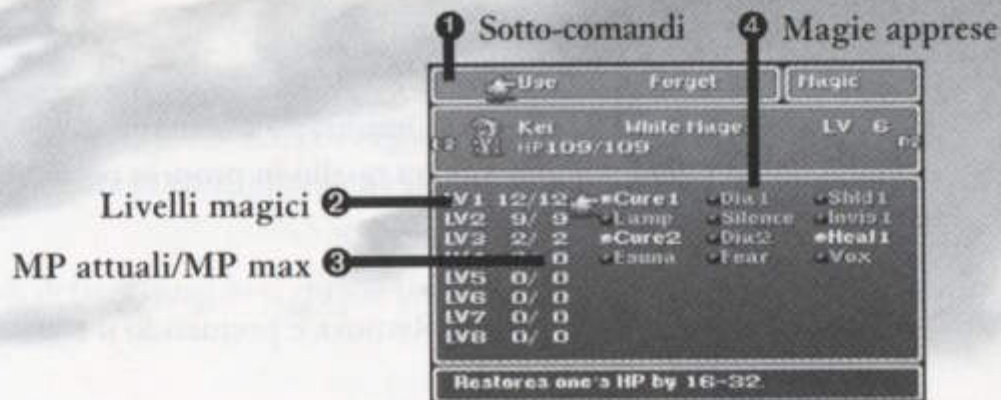
3 Lista delle armature e armi che possono essere indossate

4 Status – Un valore in giallo indica un incremento di una caratteristica, un valore grigio indica un decremento, mentre un valore bianco indica una caratteristica invariata.

5 Descrizione dell'equipaggiamento

EQUIPAGGIAMENTO

Premere il tasto **X** dopo aver selezionato Equipment per scegliere la parte del corpo da equipaggiare. Premendo nuovamente il tasto **X**, apparirà, in basso a sinistra, la lista delle armi e/o armature che è possibile indossare. Selezionare l'equipaggiamento dalla lista.



OPTIMIZE (OTTIMIZZA)

Selezionando il sotto-comando Optimize e premendo il tasto , il personaggio indosserà velocemente l'equipaggiamento più potente tra quello in proprio possesso. L'equipaggiamento sarà scelto in base alla forza dello stesso.

REMOVE

Selezionando il sotto-comando Remove e premendo il tasto sarà possibile rimuovere l'equipaggiamento selezionato.

STATUS

Mostra lo stato del personaggio selezionato (caratteristiche, HP, MP, ecc.).

FORMATION (FORMAZIONE)

Permette di modificare lo schieramento di battaglia dei personaggi.

Scambiare la posizione dei personaggi

Head	Marion	LV	6	Head	
HP	100	0	0	HP	100
MP	100	0	0	MP	100
EXP	0	0	0	EXP	0
DEF	0	0	0	DEF	0
INT	0	0	0	INT	0
SP	0	0	0	SP	0
STR	0	0	0	STR	0
AGI	0	0	0	AGI	0
VIT	0	0	0	VIT	0
LUK	0	0	0	LUK	0
WIS	0	0	0	WIS	0
CHA	0	0	0	CHA	0
DEP	0	0	0	DEP	0
RES	0	0	0	RES	0
SKL	0	0	0	SKL	0
INT	0	0	0	INT	0
SP	0	0	0	SP	0
STR	0	0	0	STR	0
AGI	0	0	0	AGI	0
VIT	0	0	0	VIT	0
LUK	0	0	0	LUK	0
WIS	0	0	0	WIS	0
CHA	0	0	0	CHA	0
DEP	0	0	0	DEP	0
RES	0	0	0	RES	0
SKL	0	0	0	SKL	0
INT	0	0	0	INT	0
SP	0	0	0	SP	0
STR	0	0	0	STR	0
AGI	0	0	0	AGI	0
VIT	0	0	0	VIT	0
LUK	0	0	0	LUK	0
WIS	0	0	0	WIS	0
CHA	0	0	0	CHA	0
DEP	0	0	0	DEP	0
RES	0	0	0	RES	0
SKL	0	0	0	SKL	0
INT	0	0	0	INT	0
SP	0	0	0	SP	0
STR	0	0	0	STR	0
AGI	0	0	0	AGI	0
VIT	0	0	0	VIT	0
LUK	0	0	0	LUK	0
WIS	0	0	0	WIS	0
CHA	0	0	0	CHA	0
DEP	0	0	0	DEP	0
RES	0	0	0	RES	0
SKL	0	0	0	SKL	0
INT	0	0	0	INT	0
SP	0	0	0	SP	0
STR	0	0	0	STR	0
AGI	0	0	0	AGI	0
VIT	0	0	0	VIT	0
LUK	0	0	0	LUK	0
WIS	0	0	0	WIS	0
CHA	0	0	0	CHA	0
DEP	0	0	0	DEP	0
RES	0	0	0	RES	0
SKL	0	0	0	SKL	0
INT	0	0	0	INT	0
SP	0	0	0	SP	0
STR	0	0	0	STR	0
AGI	0	0	0	AGI	0
VIT	0	0	0	VIT	0
LUK	0	0	0	LUK	0
WIS	0	0	0	WIS	0
CHA	0	0	0	CHA	0
DEP	0	0	0	DEP	0
RES	0	0	0	RES	0
SKL	0	0	0	SKL	0
INT	0	0	0	INT	0
SP	0	0	0	SP	0
STR	0	0	0	STR	0
AGI	0	0	0	AGI	0
VIT	0	0	0	VIT	0
LUK	0	0	0	LUK	0
WIS	0	0	0	WIS	0
CHA	0	0	0	CHA	0
DEP	0	0	0	DEP	0
RES	0	0	0	RES	0
SKL	0	0	0	SKL	0

Selezionare un personaggio e premere il tasto **X**.

7600	Marbler	1.V 6	Home
1500/100			Flag
0/0	0/0	0/0	Equipment
0/0	0/0	0/0	Status
Kill ex	Thief	1.V 6	Order
1500/100			Home
0/0	0/0	0/0	Config
0/0	0/0	0/0	
0/0	0/0	0/0	
Kel	White Flag	1.V 6	Efficiency
1000/100			
0/0	0/0	0/0	Call
0/0	0/0	0/0	Time
0/0	0/0	0/0	Steps
RedSen	Black Flag	1.V 6	
1000/100			
0/0	0/0	0/0	
0/0	0/0	0/0	

Scegliere un secondo personaggio
nella stessa maniera.

Alterazioni di status

Un personaggio che finisce KO o è pietrificato nel corso di una battaglia sarà automaticamente spostato in ultima posizione. Il giocatore potrà ristabilire le posizioni una volta che il personaggio si sarà ripreso.

MEMO

Questo sistema permette di salvare temporaneamente la partita sul Memo File. Per maggiori informazioni, fare riferimento alla sezione di questo manuale dedicata all'argomento.

CONFIG (CONFIGURAZIONE)

Permette di modificare le impostazioni di gioco secondo le proprie preferenze.

System (Sistema)

Default – Le impostazioni sono quelle usate nel FINAL FANTASY originale.

Custom (Personalizzato) – Permette di personalizzare la configurazione dei tasti.

Cursor

Default – Il cursore torna sempre alla posizione di default quando si chiude un menu.

Memory – Il cursore rimane dove era stato lasciato.

Extra Settings (Impostazioni extra)

Auto Target (Bersaglio automatico)	Se il bersaglio di un attacco è stato eliminato, l'attacco sarà indirizzato automaticamente contro un altro nemico.
 button: Dash (Tasto  sprint)	Permette ai personaggi di spostarsi più velocemente premendo il tasto  in combinazione coi tasti direzionali.
Battle Support (Supporto in battaglia)	Permette l'uso di Life, Life2, Stona e Gold Needle nel corso delle battaglie.
Button Info (Informazioni sui tasti)	Mostra informazioni sull'uso dei tasti in battaglia.

Text Speed (Velocità del testo)

Regola la velocità con cui il testo appare sullo schermo. Minore il numero, maggiore la velocità.

Window Color (Colore delle finestre)

Regola il colore delle finestre (R = rosso, G = verde, B = blu)

Controller

Le impostazioni dei tasti del controller possono essere modificate grazie a questa opzione.

Sound Output (Sonoro)

Imposta il sonoro in mono o in stereo.

Vibration (Vibrazione)

Attiva/disattiva la funzione di vibrazione del controller.

Screen Adjustment (Regolazione dello schermo)

Regola la posizione dello schermo.

Collections (Collezioni)

Contiene numerose caratteristiche speciali, create in esclusiva per questa versione.



LA SCHERMATA DI BATTAGLIA

Gli scontri con nemici in aree come il Mappamondo e sotterranei si svolgeranno nella seguente schermata:

- ❶ Messaggi su magie e oggetti
- ❷ Membri del party
- ❸ Nemici
- ❹ Nome dei nemici
- ❺ Comandi di battaglia
- ❻ HP dei personaggi



ALTERAZIONI DI STATUS

Alterazioni di Status recuperate dopo la battaglia

Condizioni	Nome	Effetto	Cura
	Sleep (Sonno)	Il personaggio si addormenta profondamente e non può agire.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia.
	Darkness (Oscurità)	Il personaggio è accecato, la percentuale di attacco è ridotta.	Lamp
	Mute (Silenzio)	Il personaggio è ammutolito e non può lanciare incantesimi.	Vox
	Paralysis (Paralisi)	Le forze del personaggio sono azzerate, il personaggio non può muoversi.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia.
Alterazioni di Status che persistono dopo la battaglia			
	Poison (Veleno)	Il veleno scorre nelle vene del personaggio, riducendone gradualmente gli HP.	Esuna, Antidote (Antidoto)
	Stone (Pietra)	Il personaggio è pietrificato e non può muoversi né agire.	Stona, Gold Needle (Ago dorato)
	KO	Quando gli HP raggiungono lo zero, il personaggio è fuori combattimento fin quando non viene resuscitato.	Life, Life2

COMANDI DI BATTAGLIA

ATTACK (ATTACCO)

Il personaggio attacca il nemico con l'arma indossata, o a mani nude se disarmato.

MAGIC (MAGIA)

Il personaggio lancia uno degli incantesimi appresi.

ITEMS (OGGETTI)

Selezionare l'oggetto che si desidera usare e premere il tasto **X**. Se necessario, selezionare il personaggio/nemico su cui usare l'oggetto. È possibile usare l'oggetto Gold Needle se il Battle Support è abilitato nella sezione Extra Settings del menu Config.

EQUIP (EQUIPAGGIAMENTO)

È possibile modificare il proprio equipaggiamento durante la battaglia. Selezionate l'elemento indossato con il cursore e quindi premete il tasto **X**. Scegliete quindi l'elemento con cui scambiarlo e confermate con il tasto **X**.

FLEE (FUGA)

È possibile tentare la fuga durante una battaglia. Se un personaggio riesce nell'intento, tutto il gruppo fuggerà.

FINE DELLA BATTAGLIA

La battaglia termina con la sconfitta dei nemici o se il gruppo o i nemici fuggono dallo scontro.

GAME OVER

Se tutti i membri del gruppo sono messi fuori combattimento e/o pietrificati, il gioco è finito. È possibile riprendere a giocare da un salvataggio su MEMORY CARD o sul Memo File.

VEICOLI

Nel mondo di FINAL FANTASY ci sono tre tipi di veicoli a disposizione dei personaggi.

SHIP (NAVE)

La nave è utilizzata per viaggiare via mare, ma non su fiumi e laghi. È possibile salire/scendere solo nei porti.

AIRSHIP (AERONAVE)

L'aeronave permette spostamenti quattro volte più veloci che via terra. È possibile salire e scendere dall'aeronave premendo il tasto **X**, ma solo in terreno aperto.

CANOE (CANOA)

La canoa è utilizzata per spostarsi su fiumi e laghi. I personaggi la useranno automaticamente ogni volta che "cammineranno" sull'acqua.



NEGOZI

Per acquistare o vendere oggetti, armi, armature e incantesimi basta rivolgersi al proprietario del negozio.

BUY (ACQUISTA)

Selezionare l'oggetto desiderato, deciderne la quantità necessaria e premere il tasto **X** per confermare.

SELL (VENDI)

Selezionare l'oggetto che si intende vendere e la quantità da vendere. Il prezzo offerto apparirà sullo schermo; se l'offerta è ritenuta valida, premere il tasto **X** per concludere l'affare. Non è possibile vendere oggetti indossati.

TIPI DI NEGOZI E AREE IMPORTANTI



Armeria – Specializzato in armi per attaccare i nemici.



Negozio di armature – Rifornito con tutto il necessario per proteggere i membri del gruppo.



Bottega – Vende oggetti fondamentali come Pozioni ed Eteri.



Inn (albergo) – Gli HP e MP del gruppo saranno recuperati completamente se riposeranno in un Inn. È possibile inoltre salvare la partita qui.



Negozio di Magia Bianca – Qui si trovano incantesimi usati principalmente da Maghi bianchi.



Negozio di Magia Nera – Qui si trovano incantesimi usati principalmente da Maghi neri.



Santuario – Permette di resuscitare un personaggio privo di sensi.

COLLECTIONS (Collezioni)

Questa caratteristica è un'esclusiva della versione PlayStation® di FINAL FANTASY. I dati di questa sezione possono essere salvati una volta completato FINAL FANTASY e saranno disponibili se si decide di iniziare nuovamente il gioco.

BESTIARY (BESTIARIO) In questa sezione sono disponibili informazioni dettagliate riguardo ai mostri che appaiono nel gioco.

ITEMS COLLECTED (OGGETTI RACCOLTI) L'elenco degli oggetti trovati nel corso del gioco è disponibile in questa sezione.

ART GALLERY (GALLERIA D'ARTE) In questa sezione è possibile ammirare degli splendidi schizzi originali di Yoshitaka Amano.

?????

Questa sezione del menu Collections è disponibile solo dopo aver completato il gioco. Inoltre, alcune caratteristiche di quest'area non saranno accessibili nemmeno dopo il primo completamento del gioco.

LISTA DEGLI INCANTESIMI

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.SQUARE-EUROPE.COM PER VISIONARE L'ELENCO COMPLETO DEGLI INCANTESIMI PRESENTI IN FINAL FANTASY.

PER INIZIARE

FINAL FANTASY II

Installare la console di gioco PlayStation® secondo le informazioni contenute nel Manuale d'istruzioni. Accertarsi che la console sia spenta (POWER OFF) prima di inserire o rimuovere un disco. Inserire il disco di FINAL FANTASY®II nella PlayStation e chiudere il coperchio del vano disco. Collegare un controller e accendere la console (POWER ON). La Schermata dei Titoli apparirà dopo una filmato introduttivo. La sequenza d'apertura può essere saltata in ogni momento premendo il tasto **X**. Assicurarsi di non inserire alcuna MEMORY CARD (Scheda di memoria) o periferica dopo aver acceso la PlayStation. Accertarsi di avere spazio libero sufficiente sulla MEMORY CARD prima di iniziare a giocare (FINAL FANTASY II richiede un blocco libero per ogni salvataggio).

NOTA: le informazioni contenute in questo manuale sono corrette al momento della stampa, ma alcune piccole modifiche potrebbero essere state apportate durante le ultime fasi di sviluppo del gioco. Alcune immagini potrebbero essere tratte da una versione non definitiva del gioco e quindi differire leggermente da quelle della versione finale.

TASTI DIREZIONALI – MOVIMENTO

In questo manuale, i simboli **↗**, **↖**, **↙**, **↘**, ecc. sono usati per indicare la direzioni dei tasti direzionali.

USO DEI MENU

Premere **↗**, **↖**, **↙** o **↘** per selezionare un'opzione, quindi premere il tasto **X** per confermare. Per tornare alla schermata precedente senza confermare le variazioni eventualmente apportate, premere il tasto **○**.

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA, SALVARE E CARICARE

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Alla Schermata dei Titoli, utilizzare i tasti direzionali per selezionare New Game (Nuova Partita) e premere il tasto **X** per iniziare.

INSERIRE I NOMI

Una volta selezionato New Game, il giocatore avrà la possibilità di cambiare il nome dei personaggi. Posizionare il cursore sul nome di ogni personaggio e premere il tasto **X** per selezionare. Sullo schermo apparirà la schermata di inserimento dei nomi. Selezionare le lettere con i tasti direzionali e confermare con il tasto **X**. Per annullare una scelta, premere il tasto **○**. Una volta inserito il nome desiderato, premere il tasto **START** per confermare e cominciare a giocare.

Italiano

CARICARE UNA PARTITA SALVATA

Sulla Schermata dei Titoli, selezionare Load Game (Carica partita) e quindi l'ingresso MEMORY CARD. Selezionata una MEMORY CARD contenente dati salvati, apparirà la Schermata di Gestione dei File. Selezionare il file desiderato e premere il tasto **X** per confermare.

SALVARE UNA PARTITA

Inserire una MEMORY CARD nell'ingresso MEMORY CARD 1 o nell'ingresso MEMORY CARD 2 per salvare i dati di gioco mentre il gruppo di personaggi è sul Mappacampo (non è possibile salvare su MEMORY CARD in castelli, città e sotterranei). Se si desidera salvare quando non sul Mappacampo, è disponibile l'opzione Memo File (fare riferimento alla sezione dedicata qui sotto). Inoltre, non è possibile salvare nelle locande (Inn).

SALVATAGGIO SULLA MEMORY CARD

Questo è il metodo standard per salvare i dati di gioco. Quando si ha la possibilità di salvare, selezionare un ingresso MEMORY CARD in cui è inserita una MEMORY CARD con sufficienti blocchi liberi. Premere il tasto **X** per completare l'operazione di salvataggio.

MEMO FILE

Il salvataggio sul Memo File è differente dal normale salvataggio su MEMORY CARD, in quanto permette di effettuare un salvataggio rapido e temporaneo. Una volta spenta o riavviata (mediante la pressione del tasto RESET) la console, il Memo File sarà cancellato. Il giocatore dovrà salvare su MEMORY CARD i dati che desidera conservare permanentemente. Per salvare sul Memo File, selezionare Memo sul Menu Principale; premere quindi il tasto **X** per confermare. È possibile salvare un solo Memo File per volta. Il vantaggio principale di quest'opzione è la possibilità di salvare il gioco con un'interruzione minima e in qualsiasi area si trovino i personaggi.

SOFT RESET

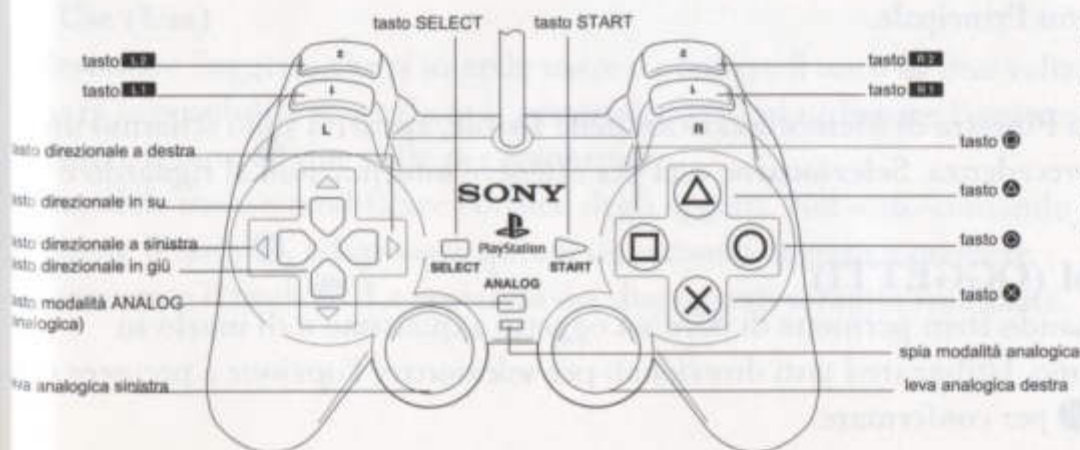
Se si desidera ricominciare il gioco da un salvataggio sul Memo File, è necessario effettuare un Soft Reset (pressione simultanea dei tasti **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, **START**, e **SELECT**). Si tornerà quindi al filmato iniziale, dopo il quale si accederà alla Schermata dei Titoli. Selezionando Memo File da questa schermata sarà possibile riprendere a giocare dal Memo File salvato.

CONTROLLI

In questa sezione sono elencate le funzioni dei controlli di base di FINAL FANTASY II. Ogni funzione qui elencata è quella predefinita, ma è possibile adattare le impostazioni alle proprie preferenze nel menu Config (Configurazione).

Controller analogico (DUALSHOCK®)

Tasti direzionali	Muovono il personaggio (tenendo premuto il tasto  , il personaggio si sposterà a velocità doppia) / Muovono il cursore nei vari menu
Tasto 	Conferma / Parla / Esamina / Sale e scende dai veicoli
Tasto 	Annulla / Combinato con i tasti direzionali, permette al personaggio di muoversi a velocità doppia / Combinato con il tasto  , mostra la Mappa del Mondo
Tasto 	Apri il Menu Principale
Tasto 	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Magic (Magia).
Tasto 	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Item (Oggetti).
Tasto 	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto alla schermata Status del menu.
Tasto 	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Equipment (Equipaggiamento).
Tasto 	Sul Mappamondo o sul Mappacampo, permette l'accesso diretto al menu Formation (Formazione).
Tasto 	Apri il Menu Principale / Conferma i nomi inseriti.



NOTA: FINAL FANTASY è compatibile esclusivamente con la modalità DIGITAL (digitale) del controller analogico (DUALSHOCK®).



PERSONAGGI



FIRION

Fu adottato dai genitori di Leon quando era bambino e crebbe con Leon e Maria come parte della famiglia. Quando il regno di Fynn fu attaccato dall'esercito di Palamecia, i loro genitori sparirono. Firion decise di vendicarli unendosi alle forze ribelli per sconfiggere l'impero.



MARIA

Suo fratello, Leon, è sparito subito dopo il primo scontro con le forze imperiali. Si preoccupa sempre per lui, ma non esita a lottare con coraggio quando è necessario.



GUS

Ben addestrato e in possesso di una forza prodigiosa. Nonostante ciò, è una persona mite e talvolta ingenua. È anche in grado di comunicare con gli animali.



LEON

Fratello di Maria e fratellastro nonché migliore amico di Firion. Perde i genitori nel corso dell'attacco dell'impero contro Fynn. Fugge con Firion, Maria e Gus, ma le forze imperiali li raggiungono e li attaccano. Da quel momento risulta disperso.

SISTEMA DI MEMORIZZAZIONE DELLE PAROLE

Per interagire con persone e oggetti, posizionarsi di fronte a essi e premere il tasto **X**. Quando la Finestra di Memorizzazione delle Parole appare, è possibile eseguire le seguenti azioni.

MEMORIZE (MEMORIZZA)

Durante alcune conversazioni, determinate parole saranno mostrate in rosso nella finestra di dialogo. Si tratta di "parole chiave" che possono essere memorizzate. Selezionare Memorize nella Finestra di Memorizzazione delle Parole e utilizzare i tasti direzionali per selezionare la parola desiderata. Le parole memorizzate sono elencate nel Menu Principale.

ASK (CHIEDI)

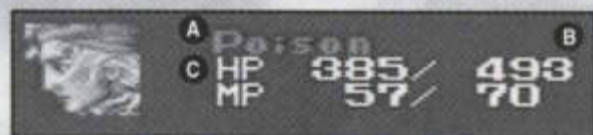
Selezionando il comando Ask nella Finestra di Memorizzazione delle Parole, apparirà sullo schermo una lista delle parole memorizzate in precedenza. Selezionarne una per ottenere informazioni al riguardo e premere il tasto **X** per confermare.

ITEM (OGGETTI)

Il comando Item permette di dare un oggetto a qualcuno o di usarlo su qualcuno. Utilizzare i tasti direzionali per selezionare l'opzione e premere il tasto **X** per confermare.

MENU PRINCIPALE

1 Membri del party



2 Status dei Personaggi

/ Status Alterati

3 HP Attuali / Massimi

4 MP Attuali / Massimi

5 Comandi di Menu – Comandi disponibili nel Menu Principale

6 Ore di gioco – Ore di gioco trascorse

7 Passi effettuati – Passi effettuati dai personaggi

8 Gil – Denaro posseduto

9 Località attuale – Nome della località attuale



COMANDI DI MENU

I seguenti comandi sono disponibili nel Menu Principale.

ITEM (OGGETTI)

Nel Menu Item è possibile utilizzare e ordinare gli oggetti in proprio possesso. Premendo il tasto si avrà accesso al sotto-comando Sort (Ordina).

1 Sotto-comandi

A. Use (Usa)

Selezionare l'oggetto che si intende usare e premere il tasto due volte. A seconda dell'oggetto selezionato, si avrà la possibilità di scegliere il personaggio su cui utilizzare l'oggetto. Selezionare il personaggio e premere il tasto due volte per confermare.

È possibile inoltre modificare l'ordine degli oggetti. Nel sotto-comando Use, selezionare un oggetto e premere il tasto , selezionare quindi un secondo oggetto e premere nuovamente il tasto . Le posizioni dei due oggetti saranno scambiate.



B. Sort (Ordina)

Quando oggetti, armi e armature sono ordinati casualmente, è possibile riordinarli per gruppi muovendo il cursore sul comando Sort e premendo il tasto . È possibile personalizzare l'ordine degli oggetti nel menu Config (Configurazione).

- ③ **Descrizione oggetto** – Breve descrizione dell'oggetto indicato dal cursore.



MAGIC (MAGIA)

- 1 Nome incantesimo e abilità magica (Livello/Punti)
- 2 Costo MP
- 3 Descrizione incantesimo
- 4 Discard (Elimina) – Gli incantesimi che non possono essere scartati sono mostrati in caratteri più scuri.

A. (U_{sa})

Selezionare con il cursore l'incantesimo desiderato e premere il tasto . Si avrà quindi la possibilità di selezionare il personaggio con il cursore e quindi premere il tasto  per concludere l'azione. Nota: non tutti gli incantesimi possono essere utilizzati attraverso il Menu Magic.

B. Discard (Elimina)

Posizionare il cursore sull'incantesimo che si desidera scartare e premere il tasto  per selezionarlo. Utilizzare quindi i tasti direzionali per selezionare il comando Discard e premere il tasto  per confermare.

C. Apprendere incantesimi

È possibile acquistare Spell Scroll (Pergamene magiche) nei Magic Shop (Negozi di magia) o trovarli nei forzieri. Utilizzare gli Spell Scroll nel menu Item per apprendere i relativi incantesimi. Ogni personaggio può imparare un massimo di sedici incantesimi. Se si conoscono sedici incantesimi e se ne vuole imparare uno nuovo, è necessario scartare un incantesimo con il comando Discard.

EQUIPMENT (EQUIPAGGIAMENTO)

Per accedere al menu Equipment (Equipaggiamento), selezionare Equipment nel Menu Principale e quindi selezionare un personaggio per visionarne la schermata di equipaggiamento.

- 1 Sotto-comandi
- 2 Equipaggiamento attuale
- 3 Oggetti utilizzabili in battaglia
- 4 Status – Un valore in verde indica un aumento di una statistica, un valore in rosso indica una diminuzione e un valore in bianco indica nessun cambiamento.
- 5 Armi e armature indossate
- 6 Descrizione equipaggiamento



EQUIP (EQUIPAGGIA)

Selezionare Equip e premere il tasto **X** per scegliere la parte del corpo che si desidera equipaggiare. Premendo nuovamente il tasto **X**, si avrà accesso alla lista di armi e armature indossabili (posizionata sullo schermo in basso a sinistra). Selezionare l'oggetto desiderato dalla lista. Con il comando Remove (Rimuovi) è possibile rimuovere gli oggetti indossati.

STRONGEST (MASSIMA FORZA)

Nel menu sotto-comandi, selezionando con il cursore l'opzione Strongest e premendo il tasto **X** si potrà organizzare velocemente l'equipaggiamento del personaggio. L'equipaggiamento sarà selezionato in base alla sua forza d'attacco.

BEST DEFENSE (MIGLIOR DIFESA)

Quest'opzione funziona in maniera simile a quella descritta nel paragrafo precedente, con la sola differenza che la selezione dell'equipaggiamento verrà fatta in base alla capacità difensiva.

STATUS

Mostra lo status dei personaggi (Forza, Agilità, Resistenza, ecc.). È possibile passare da un personaggio all'altro usando i tasti **L1** e **R1**.

STATUS DEI PERSONAGGI

- ① Destro o mancino.
- ② Valore Attack (Attacco) (varia a seconda dell'arma utilizzata)
- ③ Livello di Accuracy (Precisione)/Valore Accuracy
- ④ Valore Defense (Difesa) (varia a seconda dell'armatura indossata)
- ⑤ Valore Evasion (Evasione)
- ⑥ Livello di Magic Defense (Difesa Magica)/Valore Magic Defense
- ⑦ Altre statistiche del personaggio (Forza naturale, Resistenza, Spirito, ecc.)
- ⑧ Equipaggiamento attuale del personaggio
- ⑨ Mastery (Padronanza) di ogni tecnica di combattimento (livello/valore)

1	HP	MP	EXP	Level	2
3	Accuracy	50	74%		
4	Defense	17	0%		
5	Evasion	0	0%		
6	Magic Def.	0	0%		
7	Strength	20			
	Endurance	14			
	Spirit	14			
	Intelligence	11			
	Magic	0			
8	R. Hand: Mithril Ore L. Hand: Mithril Ore Head: Mithril Helm Body: Mithril Mail Hands: Copper Gloves Feet: Cloth				
9	Mastery: 100 Accuracy: 100 Defense: 100 Evasion: 100 Magic Def: 100 Strength: 100 Endurance: 100 Spirit: 100 Intelligence: 100 Magic: 100				

FORMATION (FORMAZIONE)

Schieramento: Front/Rear Row (Prima/Seconda linea)

Selezionare un personaggio premendo il tasto **⊗**. Ogni volta che si preme il tasto **⊗**, il personaggio cambia schieramento, spostandosi dalla prima linea alla seconda o viceversa. Un personaggio in seconda linea subisce danni solo da attacchi a lunga gittata (es. frecce) ed è in grado di attaccare con attacchi dello stesso tipo. La posizione sul campo di battaglia non influenza la capacità di lanciare incantesimi e i danni subiti da attacchi magici.

KEYWORDS (PAROLE CHIAVE)

Le Keywords (Parole chiave) memorizzate col comando Memorize (Memorizza) sono elencate in questa sezione.

CONFIG (CONFIGURAZIONE)

Questo comando permette di personalizzare le impostazioni di gioco.

Auto Target (Bersaglio automatico)

Se un attacco o una magia sono rivolti a un nemico che è stato già sconfitto, l'attacco seguente sarà reindirizzato automaticamente su un nuovo bersaglio. Se questa opzione è disattivata, l'attacco andrà invece a vuoto.

Map (Mappa)

La mappa è disponibile in due versioni: Globe (Globo) o Map (mappa standard).

⊙ button: Dash (tasto ⊙: sprint)

Permette ai personaggi di muoversi più velocemente premendo il tasto **⊙** in combinazione con i tasti direzionali.

Cursor (Cursore)

Default – Il cursore torna sempre alla posizione iniziale.

Memory – Il cursore rimane dove era stato posizionato.

Sound Output (Uscita sonora)

Disponibile in stereo e mono.

CONTROLLER

Permette di personalizzare la configurazione dei tasti del controller. Utilizzare i tasti direzionali per muovere il cursore e selezionare il tasto che si desidera personalizzare. Muovere quindi il tasto scelto premendo  o  sui tasti direzionali per assegnare una nuova funzione. Premere il tasto  per annullare le modifiche apportate e tornare alle impostazioni di inicial.

Text Speed (Velocità testo)

Regola la velocità con la quale i messaggi appaiono sullo schermo. Più basso è il valore, maggiore è la velocità.

Item Sorting (Ordine oggetti)

Ordina gli oggetti nel menu Items.

Vibration (Vibrazione)

Attiva/disattiva la funzione di vibrazione del Controller Analogico (DualShock®).

Window Color (Colore finestra)

Personalizza il colore delle finestre di gioco (R=Rosso, G=Verde, B=Blu).

Collections (Collezioni)

Per l'accesso alle caratteristiche speciali di Final Fantasy II, create esclusivamente per questa versione.

MEMO FILE

Questo sistema permette di salvare temporaneamente la partita sul Memo File. Per maggiori informazioni, fare riferimento alla sezione dedicata a questo argomento in questo stesso manuale.

SAVE

Permette di salvare i dati della partita su MEMORY CARD. Per maggiori informazioni, fare riferimento alla sezione "Salvare una partita" di questo manuale.



SCHEMATA DI BATTAGLIA

Gli scontri con nemici sul Mappacampo e nei dungeon si svolgono nella seguente schermata:



COMANDI DI BATTAGLIA

ATTACK (ATTACCA)

Permette di attaccare i nemici con l'arma indossata o a mani nude nel caso si sia disarmati.

MAGIC (MAGIA)

Permette di lanciare un incantesimo appreso in precedenza.

EQUIP (EQUIPAGGIAMENTO)

Permetto di utilizzare un oggetto o di cambiare l'equipaggiamento. Premere il tasto **X** per selezionare l'oggetto o l'equipaggiamento che si desidera cambiare o usare e quindi premere nuovamente per confermare. L'equipaggiamento disponibile è composto da armi e armature selezionate nel menu Equipment.

FINE DELLA BATTAGLIA

La battaglia termina con la sconfitta dei nemici, o quando i nemici o i membri del gruppo fuggono.

FLEE (FUGA)

È possibile tentare di fuggire dalla battaglia. Se uno dei personaggi riesce nell'intento, tutto il gruppo fuggirà.

GAME OVER

Se tutti i membri del party sono messi fuori combattimento o pietrificati, la partita è finita. È possibile riprendere a giocare da un file salvato in precedenza su MEMORY CARD o sul Memo File.

ALTERAZIONI DI STATUS

Alterazioni di Status recuperate dopo la battaglia

Condizione	Nome	Effetto	Cura
	Venom (Tossina)	Il veleno scorre nelle vene del personaggio, riducendone gradualmente gli HP.	Discreta possibilità di recupero dopo ogni battaglia / Basuna LV1 e superiori
	Sleep (Sonno)	Il personaggio si addormenta profondamente e non può più agire.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV2 e superiori
	Mute (Silenzio)	Il personaggio è ammutolito e non può lanciare incantesimi.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV3 e superiori
	Mini	Il personaggio rimpicciolisce e la precisione dei suoi attacchi diminuisce.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Mini / Basuna LV4 o superiori
	Paralysis (Paralisi)	Le forze del personaggio sono azzerate, il personaggio non può muoversi.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV5 o superiori
	Muddle (Confusione)	Il personaggio è confuso e attacca i propri compagni.	Discreta probabilità di recupero durante la battaglia / Basuna LV6 o superiori

Alterazioni di Status che persistono dopo la battaglia

Condizione	Nome	Effetto	Cura
	Poison (Veleno)	Il veleno scorre nelle vene del personaggio, riducendone gradualmente gli HP.	Antidote / Esuna LV 1 e superiori
	Darkness (Oscurità)	La vista del personaggio è offuscata e i suoi attacchi sono meno precisi.	Eye Drops / Esuna LV 1 e superiori
	Curse (Maledizione)	Ostacola ogni azione che il personaggio compie durante la battaglia.	Cross / Esuna LV 2 e superiori

Condizione	Nome	Effetto	Cura
	Amnesia	Il personaggio perde la memoria e non può lanciare incantesimi.	Mallet / Esuna LV 3 e superiori
	Toad (Ranocchio)	Il personaggio non può lanciare incantesimi e la sua precisione d'attacco è diminuita.	Maiden's Kiss / Esuna LV 4 e superiori
	Stone (Pietra)	Il personaggio è pietrificato e non può muoversi.	Gold Needle / Esuna LV 5 e superiori
	KO	Quando gli HP raggiungono lo zero, il personaggio è fuori combattimento fino a quando non viene rianimato.	Phoenix Down / Life / nei Sanctuary (Santuari)

MASTERY (Padronanza)

Armi e incantesimi accumulano punti in battaglia. La loro quantità dipende dallo stile di battaglia adottato. Il livello di Mastery aumenta ogni 100 punti accumulati.

ARMI

L'abilità di un personaggio nell'uso di una determinata arma migliora dopo ogni battaglia combattuta con quell'arma. Se il personaggio impugna un'arma in entrambe le mani, la sua abilità migliorerà per ciascun'arma impugnata. Se il personaggio utilizza un'arma e uno scudo, dovrà impugnare l'arma nella sua mano principale, altrimenti la sua abilità nell'uso di quell'arma migliorerà più lentamente. Più alto è il livello d'abilità nell'uso delle armi, maggiore sarà il numero di attacchi e la loro precisione.

SCUDO

Lo stesso sistema funziona per gli scudi: il valore Evasion (Evasione) crescerà quindi con l'aumentare del livello di abilità.

MAGIA

Ogni incantesimo ha un livello di padronanza. Man mano che si acquisisce padronanza nell'uso di un incantesimo, il livello della magia aumenta e con esso l'efficacia dell'incantesimo in battaglia. Il livello degli incantesimi migliora anche quando vengono usati nel menu.

Sviluppo dei Personaggi

I personaggi si sviluppano in base al loro comportamento in battaglia. In pratica, più si usa un'abilità, più questa verrà potenziata. In generale, le statistiche del personaggio variano in base alle sue azioni e al suo stile di lotta.

L'aumento di alcune statistiche può causare la diminuzione di altre.

Esempio: -

Intelligence (Intelligenza) aumenta quando Strength (Forza) diminuisce.

Endurance (Resistenza) diminuisce quando Intelligence aumenta.

Strength diminuisce quando Spirit (Spirito) aumenta.

SCHEMA DI PROGRESSIONE DELLE ABILITÀ

Azione	Statistica o abilità	Conseguenza
Attacco in battaglia	Strength	Maggior precisione di attacco
Perdita di HP in battaglia	Endurance	Aumenta HP massimi
Uso di Magia bianca in battaglia	Spirit	Aumento efficacia e potenza Magia bianca
Uso di Magia nera in battaglia	Intelligence	Aumento efficacia e potenza Magia nera
Perdita di MP in battaglia	Magic	Aumento MP massimi
Attacco con un'arma in battaglia	Accuracy	Maggior numero di attacchi e precisione
Subire attacchi fisici	Evasion Agility	Maggior abilità di schivata attacchi e possibilità di attaccare subito
Subire attacchi magici o speciali	Magic Defense	Maggiore abilità di schivata di attacchi magici e speciali

VEICOLI

In FINAL FANTASY II è possibile spostarsi sul Mappacampo con vari tipi di veicoli.

SHIP (NAVE)

Usata per spostarsi in mare, ma non su fiumi e laghi. Attracca solamente nei porti.

CANOE (CANOA)

Utilizzata per navigare su fiumi e laghi. Sarà usata automaticamente ogni volta che i personaggi cammineranno verso un fiume o un lago.

SNOWCRAFT

È l'unico veicolo in grado di trasportare i personaggi sulla neve.

CHOCOBO

Amichevole creatura simile a un grosso volatile che permette ai personaggi di viaggiare per il Mappacampo a una velocità doppia rispetto al normale (i Chocobo non possono viaggiare per fiumi e mari). In groppa a un Chocobo, i personaggi non saranno attaccati dai nemici.

AIRSHIP (AERONAVE)

L'aeronave permette ai personaggi di viaggiare per il Mappacampo a una velocità quadrupla rispetto al normale. Su terreno aperto, premere il tasto **X** per salire e scendere dall'aeronave.

NEGOZI

Parlare al commesso per comprare e vendere oggetti, armi, armature e incantesimi.

BUY (ACQUISTA)

Selezionare un oggetto che si desidera comprare, decidere la quantità e premere il tasto **X** per confermare.

SELL (VENDI)

Selezionare il tipo e la quantità dell'oggetto che si desidera vendere. Quando appare la cifra offerta dal negoziante, premere il tasto **X** per concludere la transazione. Non è possibile vendere oggetti indossati.

TIPI DI NEGOZIO E AREE IMPORTANTI



Inn (Locanda) – HP e MP saranno completamente ripristinati dopo una sosta in una locanda.



Weapon shop (Armeria) – Vende armi con cui attaccare i nemici.



Armor shop (Negozio di armature) –
Vende armature con cui proteggere i
personaggi dagli attacchi nemici.



Magic shop (Negozio di magia) – Vende
Magic Scroll (Pergamene magiche)
contenenti incantesimi.



Pub – Luogo in cui è facile raccogliere
informazioni.



Item shop (Negozio di oggetti) – Vende
oggetti fondamentali come Potion
(Pozioni).



Sanctuary (Santuario) – Pregando qui si
avrà la possibilità di rianimare un membro
del gruppo privo di sensi.

COLLECTIONS (Collezioni)

Questa caratteristica è un'esclusiva della versione PlayStation di FINAL FANTASY II.
I dati di questa sezione possono essere salvati dopo aver completato FINAL FANTASY II e saranno
disponibili fin da subito nel caso si inizi una nuova partita.

BESTIARY (BESTIARIO) Contiene informazioni dettagliate riguardo i mostri che compaiono nel gioco.

ITEMS COLLECTED (OGGETTI RACCOLTI) Contiene informazioni riguardo gli oggetti
raccolti nel corso del gioco.

ART GALLERY (GALLERIA D'ARTE) È possibile visionare una collezione di schizzi originali
di Yoshitaka Amano.

FINITO IL GIOCO? DATE UN'OCCHIATA QUI...

Una volta completato il gioco, è possibile giocare di nuovo con due nuove opzioni: Easy (Facile) e Normal Mode (Modalità
normale).

EASY MODE (MODALITÀ FACILE) La modalità di default di FINAL FANTASY II. Quando si gioca per la
prima volta, la difficoltà sarà automaticamente impostata su Easy.

NORMAL MODE (MODALITÀ NORMALE)

Normal mode presenta le seguenti caratteristiche: • l'opzione Auto Target non è disponibile • l'opzione Dash non è
disponibile • la mappa del mondo è disponibile solo in modalità Globe • Quando un membro del gruppo viene salvato dallo
status di KO o di Stone (Pietrificazione), le altre eventuali alterazioni dello status permangono, anche dopo una battaglia • il
giocatore non può usare oggetti di cura sui membri del gruppo in battaglia • la potenza dell'incantesimo Ultima non è
influenzata dal livello di padronanza magica del personaggio.

ELENCO INCANTESIMI

VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.SQUARE-EUROPE.COM PER VISIONARE L'ELENCO
COMPLETO DEGLI INCANTESIMI PRESENTI IN FINAL FANTASY II.

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Ud. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará los números de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.) y del servicio de asistencia directa (Games Hotline No.).

© 1987, 1988, 2000, 2001, 2002, 2003 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. ILLUSTRATION / © 1987, 1988 YOSHITAKA AMANO. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por Infogrames. Desarrollado por Squaresoft.



1
Player



Memory Card
1 block



2 DISCS

SLES-04034

PARA EMPEZAR

FINAL FANTASY®

Configura la consola de juegos PlayStation® siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Conecta los periféricos y accesorios necesarios y enciende la consola con el interruptor de POWER. Introduce el disco de FINAL FANTASY® en la consola y cierra la cubierta del disco. Se recomienda no insertar ni extraer periféricos ni MEMORY CARDS (tarjetas de memoria) mientras la consola esté encendida. Asegúrese de que hay suficientes bloques libres en su MEMORY CARD (tarjeta de memoria) antes de empezar a jugar. (FINAL FANTASY® requiere un bloque libre por partida que se guarde). La pantalla de inicio aparecerá después de una breve película introductoria. Esta secuencia puede ser suprimida en cualquier momento presionando el botón **X**.

ATENCIÓN: A la hora de imprimir, la información en este manual era correcta, pero posteriormente pueden haberse introducido algunos cambios menores al juego. Todas las capturas de pantalla han sido tomadas previas a la compleción del juego, por lo cual algunas imágenes pueden diferir ligeramente de las que aparecen en la versión final del juego.

BOTONES DIRECCIONALES – MOVIMIENTO

En este manual, **↗**, **↖**, **↙**, **↘**, etc. se utilizarán para referirse al desplazamiento de los botones de dirección.

UTILIZANDO LOS MENÚS

Pulsa **↗**, **↖**, **↙** o **↘**, para navegar por las diferentes opciones y el botón **X** para seleccionarlas. Para regresar a la pantalla de menú anterior sin efectuar ningún cambio, pulsa el botón **○**.

PARTIDA NUEVA, GUARDAR Y CARGAR

EMPEZAR PARTIDA NUEVA

En la pantalla de inicio, utiliza los botones direccionales para seleccionar New Game (Partida Nueva), después de elegir el nivel de dificultad, pulsa el botón **X** para empezar la partida.

NIVEL DE DIFICULTAD

En FINAL FANTASY puedes elegir entre dos niveles de dificultad:

Easy (Fácil) – Adecuado para jugadores principiantes.

Normal (Normal) – Adecuado para jugadores expertos. Nivel de dificultad del juego original.

PANTALLA DE PERSONAJES

Una vez que se ha seleccionado New Game (Partida Nueva), aparecerá la pantalla de personajes, donde podrás asignarles sus nombres y vocaciones.

Español

SELECCIONANDO VOCACIONES

Utiliza los botones direccionales para seleccionar un personaje, pulsa el botón **X** para confirmarlo y se te pedirá que le elijas un oficio.

INTRODUCIENDO NOMBRES

El jugador tiene la opción de nombrar a todos sus personajes. Después de elegir el nivel de dificultad, selecciona "?????" con el cursor y pulsa el botón **X**. Ahora podrás nombrar los personajes utilizando el cursor para seleccionar letras y el botón **X** para confirmar. Si quieres cancelar una acción pulsa el botón **○**. Una vez que hayas nombrado los personajes, pulsa [START] para terminar y volver a la página anterior.

CONTINUAR PARTIDA GRABADA

En la pantalla de inicio, selecciona Load Game (Cargar partida) y la ranura de MEMORY CARD (tarjeta de memoria) apropiada. Si la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) tiene datos grabados, aparecerá la pantalla de archivos guardados, selecciona la partida que quieras continuar y pulsa el botón **X** para comenzar.

GUARDAR PARTIDA

Podrás guardar la partida, recuperar HP (vitalidad) y MP (puntos de magia) en las siguientes situaciones, como demuestra la siguiente tabla:

	Lugar de uso	Recuperación de HP	Recuperación de MP
Inn (posada)	Posada	100%	100%
Sleeping Bag (saco de dormir)	Zona de acción	25%	- -
Tent (tienda de campaña)	Zona de acción	50%	- -
Cottage (caseta)	Zona de acción	75%	100%

GUARDAR EN LA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Este es el método normal para guardar la partida. En las diferentes zonas donde puedes guardar, si abres el menú, aparece la opción de save (guardar). Selecciónala y abrirás el Save Menu (menú de guardar). Elige la ranura de MEMORY CARD (tarjeta de memoria) adecuada, selecciona Yes (Sí) y pulsa el botón **X** para finalizar el proceso.

MEMO FILE (ARCHIVO DE MEMORIA)

El guardar en Memo File se diferencia de guardar en MEMORY CARD (tarjetas de memoria) en el hecho de que el memo file es una forma rápida y temporánea de guardar datos, aunque se pierden en cuanto la consola se apague OFF o se haga RESET.

Si deseas guardar datos permanentemente utiliza una MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Para guardar en Memo File, selecciona Memo en el menú principal con el botón **X**. Sólo es posible tener un Memo File a la vez. Su principal ventaja es que te permite guardar la partida en cualquier lugar con un mínimo de inconveniencia.

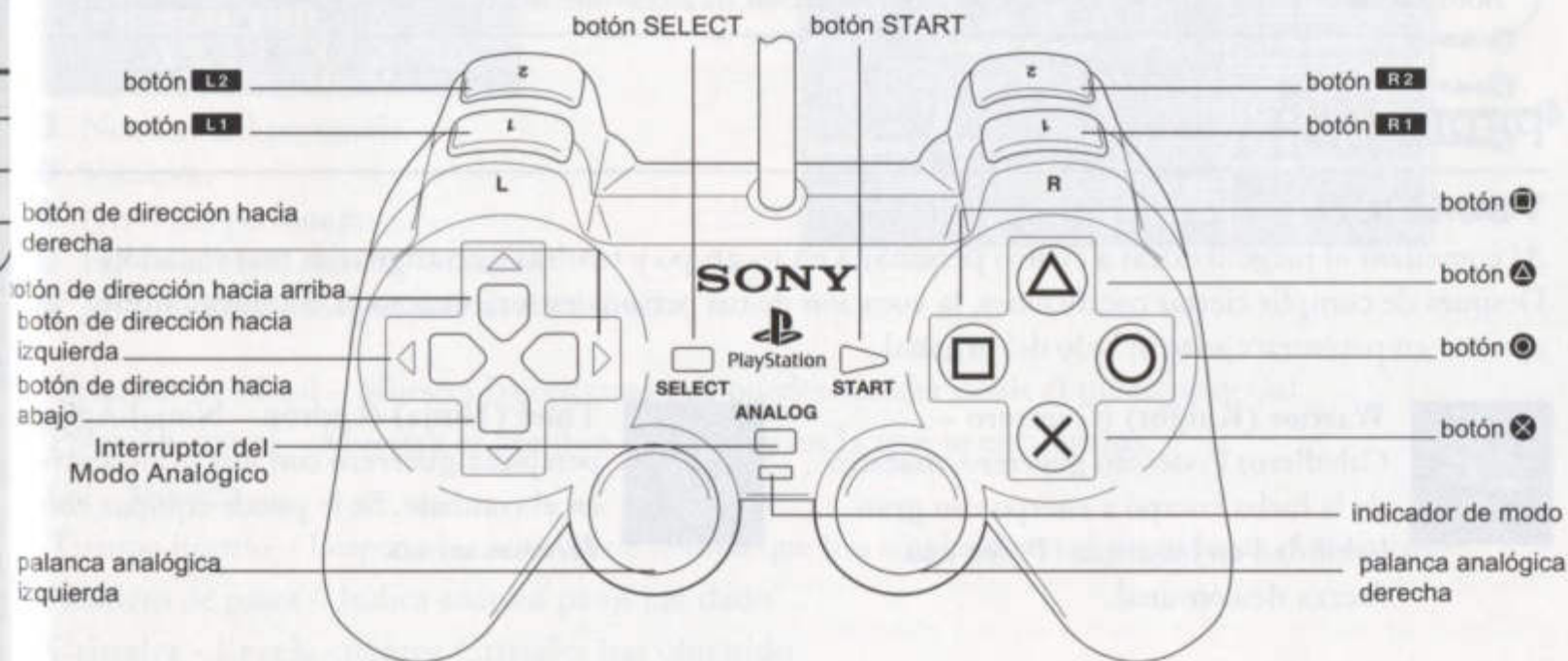
REINICIO DEL SOFTWARE

Para volver a empezar una partida guardada en un "Memo File", ejecuta un "Soft Reset" (pulsando simultáneamente los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, **START** y **SELECT**). La pantalla de inicio aparecerá después del demo inicial. Selecciona Memo en esta pantalla para volver a la partida guardada en "Memo File".

MANDOS

Este apartado explica los controles básicos en FINAL FANTASY. Cada una de las funciones está en su posición predeterminada pero es posible reconfigurar la asignación de botones a tu gusto en el menú de Config (configuración).

Mando Analógico (DUALSHOCK®)



NOTA:

FINAL FANTASY es compatible con el Mando Analógico (DUALSHOCK®) sólo en el modo DIGITAL.

FINAL FANTASY

Botones de dirección	Mover el personaje (Combinado con el botón  permite al personaje moverse el doble de rápido) / Mover el cursor en las pantallas del menú.
Botón 	Aceptar / Hablar / Examinar / Montar y desmontar vehículos.
Botón 	Cancelar / Combinado con los botones de dirección permite al personaje moverse el doble de rápido / Combinado con el botón  , muestra el Mapa del Mundo en la pantalla.
Botón 	Abrir el menú principal.
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Item (Objetos).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Equipment (Equipo).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Magic (Magia).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Config (Configuración).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Memo File.

PERSONAJES

VOCACIÓN

Al comenzar el juego tendrás a cuatro personajes en tu grupo y tendrás que asignarles una vocación. Después de cumplir ciertas condiciones, la vocación de tus personajes será mejorada. Su nuevo título aparece en paréntesis justo al lado del original.



Warrior (Knight) (Guerrero – Caballero) Poderoso guerrero, maestro de la lucha cuerpo a cuerpo con gran habilidad en las armas. Posee una fuerza descomunal.



Thief (Ninja) (Ladrón – Ninja) Ágil y perspicaz guerrero con una gran destreza en el combate. Se le puede equipar con diversas armas.



Monk (Master) (Monje – Maestro)
Monje guerrero con gran fuerza física y mental. Especialista en el combate sin armas.



White Mage (White Wizard)
(Hechicero Blanco - Mago Blanco)
Experto en usar la magia blanca para curar y proteger pero tiene muy poco HP(vitalidad).



Red Mage (Red Wizard) (Hechicero Rojo - Mago Rojo) Adepto a la magia negra y blanca pero no puede utilizar las técnicas mágicas más avanzadas.



Black Mage (Black Wizard) (Hechicero Negro - Mago Negro) Causa gran daño a los enemigos con su poderosa magia negra pero al ser físicamente débil no es muy efectivo en la lucha cuerpo a cuerpo.

MENÚ PRINCIPAL

Miembros del grupo

RodSon		Black Mage		LV 14	
D	HP 180/180				
E	MP 28/28	25/25	18/18		
	13/13	4/4	0/0		
	0/0	0/0			

- A** Nombre del personaje
- B** Vocación
- C** Nivel del personaje
- D** HP (vitalidad) Actual / Máximo
- E** MP (puntos de magia) Actual / Máximo

1	Bao	Warrior	LV 14	2	Items
	HP 353/353				Magic
	0/0	0/0	0/0		Equipment
	0/0	0/0	0/0		Status
3	KitFox	Thief	LV 14		Order
	HP 270/270				Hemo
	0/0	0/0	0/0		Config
	0/0	0/0	0/0		
4	Kei	White Mage	LV 14	5	Hit Duerga
	HP 258/258				Gil 3802
	HP 28/28	25/25	18/18		Time 5:20
	13/13	4/4	0/0		Stps 851
6	RedSon	Black Mage	LV 14	7	
	HP 180/180				
	HP 28/28	25/25	18/18		
	13/13	4/4	0/0		

- 1** Opciones de Menú – Muestra las opciones que puedes acceder desde el menú principal.
- 2** Posición actual – Muestra el nombre de la zona en la que te encuentras.
- 3** Gil - Moneda.
- 4** Tiempo jugado – Dispone la cantidad de tiempo que has empleado en el juego hasta el momento.
- 5** Número de pasos – Indica cuántos pasos has dado
- 6** Cristales - Revela cuántos Cristales has obtenido.

OPCIONES DE MENÚ

En la pantalla de menú puedes seleccionar los siguientes sub-comandos.

ITEM (OBJETOS)

En la pantalla de Menú de Objetos puedes utilizar y ordenar todo los objetos en tu inventario. Para acceder a los sub-comandos Sort (Ordenar) y Key Items (Objetos importantes) pulsa el botón .

1 Sub-comandos

A. Use (Utilizar)

Pulsa el botón  para seleccionar el objeto que quieres utilizar. Dependiendo del objeto, podrás elegir a cual de tus personajes se lo quieres equipar. Selecciona el personaje y pulsa el botón  dos veces para confirmar tu selección. Si equipas armas utilizando este menú, aparecerá una pantalla mostrando que personajes las pueden utilizar.

*También se puede cambiar el orden de los objetos cuando se usa el sub-comando Use (Utilizar). Para intercambiar dos objetos, selecciona uno pulsando el botón  después selecciona otro, pulsando el botón  otra vez. Los objetos se intercambiarán las posiciones.

2 Inventario de objetos – Indica el número y nombre de los diferentes objetos en tu posesión.

3 Descripción del objeto – Ofrece una pequeña descripción del objeto y sus atributos.

MAGIC (MAGIA)

1 Sub-comandos

A. Use (Utilizar)

Dependiendo de su vocación, algunos personajes pueden lanzar hechizos mágicos. Elige un personaje con la habilidad de utilizar magia con el cursor y pulsando el botón . Elige un hechizo del mismo modo y luego el personaje sobre el que quieres lanzar el hechizo. Ten en cuenta que sólo se pueden utilizar magias curativas desde este menú.



Use	Sort	Key Items	Items
Potion	99	Antidote	99
Gold Needle	6	Tent	2
Collage	5	Knife	3
Staff	3	Flapier	2
Hammer	1	Broadsword	1
Battle Axe	1	Scimitar	2
Dagger	2	Crosier	1
Saber	1	Shirt	4
Leather Armor	2	Chain Mail	1
Copper Armlet	1	Leather Shield	1
Leather Cap	1		

Restores a character's HP by a little.

B. Sort (Ordenar)

Cuando obtienes objetos, armas y armadura aparecen en la tabla de Item (Objetos) al azar. Para organizarlos según los diferentes grupos, selecciona Sort (Ordenar) con el cursor y pulsa el botón .

C. Key Items (Objetos importantes)

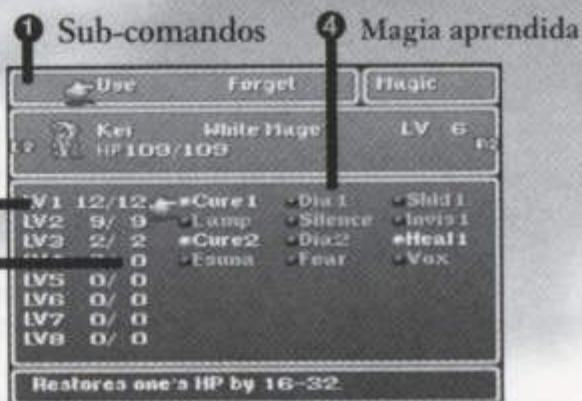
La pantalla de este sub-comando muestra esos objetos que son imprescindibles para progresar en el juego.

3. Forget (Olvidar)

Selecciona Forget (Olvidar) con el cursor y el botón **X**. Después elige el hechizo que quieres olvidar y te darán la opción de si estás seguro que quieres proseguir. Elige Yes (sí) y tu personaje se olvidará del hechizo. No podrás reutilizar el hechizo hasta que lo compres de nuevo en una Magic Shop (Tienda de Magia).

Niveles de Magia 2

MP actuales / MP máximos 3



4. Learning Magic (Aprender Magia)

Puedes comprar hechizos en las Tiendas de Magia. Hay cuatro diferentes tipos de hechizos por cada nivel de magia, pero sólo puedes aprender tres por nivel. Cuando has alcanzado tu límite, la única forma de aprender nuevos hechizos es utilizando el sub-comando Forget (Olvidar) para deshacerte de un hechizo. Sólo entonces podrás aprender un nuevo hechizo del mismo nivel. No se puede reequipar un hechizo que se ha "olvidado" de este modo.

EQUIPMENT (EQUIPO)

Para ejecutar el comando Equipo, selecciona Equipo en el Menú Principal. Luego elige un personaje con el cursor para mostrar la pantalla del menú Equipo.

1 Sub-comandos

2 Partes del cuerpo equipadas en el momento

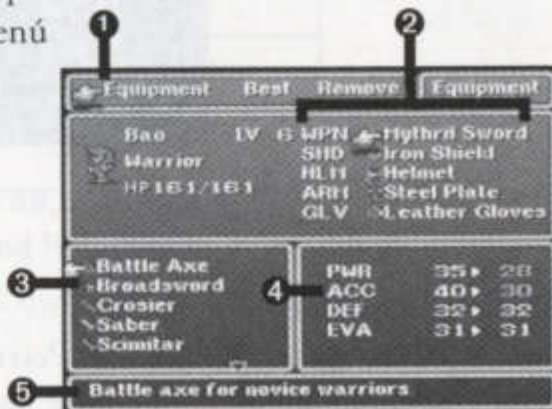
3 Listas de armaduras y armas que se pueden equipar

4 Condición – Una cifra en amarillo muestra un incremento en una determinada estadística, mientras que una gris representa una disminución y una blanca indica que las estadísticas no cambiarán.

5 Descripción del equipo

EQUIP (EQUIPAR)

Selecciona Equip (Equipar) y pulsa el botón **X** para elegir la parte del cuerpo que deseas equipar. Pulsa el botón **X** otra vez para abrir, en la parte inferior izquierda de la pantalla, la lista de armas y armaduras que se pueden equipar. Selecciona el objeto que deseas equipar con el cursor y el botón **X**.



OPTIMIZE (OPTIMIZACIÓN)

En el menú de sub-comandos puedes equipar rápidamente a tus personajes con el mejor equipo de tu inventario con sólo seleccionar la opción de Optimize (Optimización) con el cursor y el botón **X**. El equipo se seleccionará por orden de fuerza.

REMOVE (QUITAR)

En el menú de sub-comandos, selecciona Remove (Quitar) con el cursor y el botón **X** para deshacerte del equipo seleccionado.

STATUS (CONDICIÓN)

Indica la condición del personaje seleccionado (Fuerza, Agilidad, Resistencia, etc.)

FORMATION (FORMACIÓN)

Se utiliza para organizar la formación de combate del grupo.

Cambiar la posición de los personajes

Bao	Warrior	LV 6	HP 161/161	MP 0/0	Order	Home	Config
Kill Fox	Thief	LV 6	HP 100/100	MP 0/0	Order	Home	Config
Kai	White Mage	LV 6	HP 100/100	MP 0/0	Order	Home	Config
Red Son	Black Mage	LV 6	HP 100/100	MP 0/0	Order	Home	Config

Selecciona un personaje pulsando el botón **X**.

Bao	Warrior	LV 6	HP 161/161	MP 0/0	Order	Home	Config
Kill Fox	Thief	LV 6	HP 100/100	MP 0/0	Order	Home	Config
Kai	White Mage	LV 6	HP 100/100	MP 0/0	Order	Home	Config
Red Son	Black Mage	LV 6	HP 100/100	MP 0/0	Order	Home	Config

Elige el segundo personaje del mismo modo.

Estados Alterados

Si un personaje se queda KO o Petrificado en batalla, pasará automáticamente a ocupar el último lugar dentro del grupo. Una vez que se haya recuperado podrás reorganizar las posiciones de combate.

MEMO

Esta opción permite grabar una partida temporalmente. Para más información, dirígete hacia la sección dedicada al Memo File.

CONFIG (CONFIGURACIÓN)

Esta opción te permite configurar el juego a tu gusto.

System (Sistema)

Default (Predeterminado) – Las mismas características de juego que el Final Fantasy original.

Custom (Personalizar) – Personaliza el juego, reconfigurando las funciones de los botones.

Cursor

Default (Predeterminado) – El Cursor siempre vuelve a su posición predeterminada.

Memory (Memoria) – El Cursor permanece donde último se situó.

Extra Settings (Funciones Adicionales)

Auto Target (Blanco Automático)	Si el enemigo seleccionado ha sido derrotado, el próximo ataque será automáticamente redirigido hacia otro blanco activo.
Ⓢ button: Dash (Botón Ⓢ Correr)	Permite al personaje correr cuando se mantiene presionado el botón Ⓢ en conjunto con los botones direccionales.
Battle Support (Ayuda en batalla)	Permite utilizar Life, Life2, Stona, y Gold Needle durante una batalla.
Button Info (Información sobre los botones)	Muestra información sobre el uso de botones durante una batalla.

Text Speed (Velocidad de texto)

Ajusta el tiempo que aparece en pantalla el texto, cuanto menor sea el número más rápido desaparecerá.

Window Color (Color de Ventana)

Controla el color de la ventana (R = rojo, G = verde, B = azul)

Controller (Mando)

La configuración de botones es predeterminada pero aquí se puede personalizar a tu gusto.

Sound Output (Salida de Audio) Elige la salida de audio: mono/stereo.

Vibration (Vibración) Apaga o enciende la función de vibración del mando.

Screen Adjustment (Ajuste de Pantalla) Ajusta la posición de la pantalla.

Collections (Colecciones) Acceso a los nuevos extras, exclusivos a esta versión.



BATTLE SCREEN (Pantalla de Batalla)

La pantalla de batalla aparece siempre que entres en combate, tanto en el mapa del mundo como en las mazmorras:

- ❶ Dispone mensajes acerca de objetos y magia durante la batalla
- ❷ Miembros del grupo
- ❸ Enemigos
- ❹ Nombre del enemigo
- ❺ Comando de combate
- ❻ HP (Puntos de vitalidad) del personaje.



ESTADOS ALTERADOS

Estados Alterados Temporales

Condición	Nombre	Efecto	Método de recuperación
	Sleep	El personaje cae en un profundo sueño y es incapaz de actuar.	Cierta probabilidad de recuperación durante cada turno en una batalla.
	Darkness	El personaje es cegado por la oscuridad y por lo tanto le disminuye el acierto en ataque.	Lamp
	Mute	El personaje pierda la habilidad de lanzar hechizos mágicos al quedarse mudo.	Vox
	Paralysis	Paraliza el personaje, dejándolo incapaz de actuar.	Cierta probabilidad de recuperación durante cada turno en una batalla.

Estados Alterados Permanentes

	Poison	El veneno circula por el cuerpo del personaje, disminuyendo continuamente su HP.	Esuna, Antidote
	Stone	El personaje es petrificado y no podrá luchar más hasta que lo cures.	Stona, Gold Needle
	KO	Cuando un personaje pierde todos sus HP, se queda inconsciente hasta que lo resucites.	Life, Life2

COMANDOS DE BATALLA

ATTACK (ATAQUE)

Ataca a los enemigos con las armas equipadas o hasta con los puños.

MAGIC (MAGIA)

Puedes lanzar hechizos mágicos.

ITEMS (OBJETOS)

Selecciona el objeto que desees utilizar pulsando el botón **X**. Sólo podrás utilizar Gold Needle si se ha activado Battle Support (Ayuda en batalla) en la sección Extra Settings (Funciones Adicionales) en el menú de Config (Configuración).

EQUIP (EQUIPAR)

Puedes cambiar tu equipo durante una batalla. Selecciona el arma o pieza de armadura equipada con el cursor y el botón **X**. Selecciona el nuevo equipo que desees utilizar con el cursor y pulsa el botón **X** para confirmar el cambio.

WALK (HUIR)

Puedes intentar escapar de una batalla. Si un personaje consigue escapar, todo el grupo lo acompañará.

END OF BATTLE

La batalla se termina en cuanto hayas derrotado todos los enemigos, tu grupo se escape o los enemigos se fuguen.

GAME OVER (FINAL DE PARTIDA)

Cuando todos los miembros de tu grupo estén KO o petrificados la partida se ha terminado. Puedes reanudar la partida utilizando datos ya guardados en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) o un archivo de Memo File.

VEHICLE (VEHÍCULO)

En el mundo de FINAL FANTASY hay tres diferentes tipos de vehículos que se pueden utilizar.

SHIP (BARCO)

El barco se utiliza para viajar por los mares pero no puede navegar por los ríos y lagos. Sólo puedes embarcar y desembarcar en los puertos.

AIRSHIP (ZEPELÍN)

El Zepelín te permite viajar por el Mapa Mundo cuatro veces más rápido que andando. Para embarcar y desembarcar pulsa el botón **X** cuando hayas aterrizado, pero recuerda que sólo puedes aterrizar sobre tierra plana.

CANOE (CANOA)

La canoa se utiliza para navegar por los ríos y los lagos. Se equipa automáticamente al adentrarte en un río o lago.

TIENDAS

Habla con los dependientes para poder comprar y vender objetos, armas, armaduras y magia.

BUY (COMPRAR)

Selecciona el objeto que quieres comprar, elige la cantidad y pulsa el botón

⊗ para confirmar.

Shop: 10 you drop			Items
Buy	Sell	Exit	0 100 gil
Potion	40		Stock: 100
Antidote	50		Equipped: 0
Sleeping Bag	50		
Cures Poison			

SELL (VENDER)

Selecciona el objeto que deseas vender y elige la cantidad. Aparecerá una pantalla indicando el valor de los objetos. Pulsa el botón ⊗ para finalizar la transacción. No se pueden vender objetos equipados.

What do you want to sell?			Items
Buy	Sell	Exit	0 100 gil
Potion	99	Antidote	99
Gold Needle	27	Sleeping Bag	99
Test	99	Cottage	97
Knife	3	Staff	5
Rapier	2	Hammer	2
Broadsword	2	Battle Axe	1
Scimitar	2	Dagger	4
Cresier	2	Saber	3
Long Sword	1	Great Axe	1
Falchion	2	Hybrid Knife	4
Cures Stone			

TIPOS DE TIENDAS Y LUGARES IMPORTANTES



Tienda de Armas – Vende armas.



Tienda de Magia Blanca – Vende hechizos usados principalmente por Magos Blancos.



Tienda de Armadura – Vende piezas de armadura.



Tienda de Magia Negra – Vende hechizos usados principalmente por Magos Negros.



Tienda de Objetos – Vende objetos como pociones, que son imprescindibles en el juego.



Santuario – Permite resucitar personajes KO.



Inn (Posada) – Recuperara todos tus HP (puntos de vitalidad) y MP (puntos de magia) quedándote la noche. También te permite grabar la partida.

COLLECTIONS (COMPILACIÓN)

Esta función es exclusiva a la versión PlayStation® de FINAL FANTASY.

Los datos de la Compilación se pueden grabar una vez que hayas terminado FINAL FANTASY y podrás accederlos si decides empezar el juego de nuevo.

BESTIARY (BESTIARIO)

Dispone de detallada información sobre todos los monstruos que aparecen en el juego.

ITEMS COLLECTED (OBJETOS OBTENIDOS)

Muestra información acerca de los objetos que se hayan recogido hasta ese punto.

ART GALLERY (GALERÍA DE IMÁGENES)

Una colección de arte original por Yoshitaka Amano.

???

Esta sección de Collections (Compilación) sólo se podrá ver cuando hayas terminado el juego por primera vez, aunque eso no te da acceso a todas las funciones secretas.

LISTA DE HECHIZOS MÁGICOS

VISITA NUESTRO WEBSITE WWW.SQUARE-EUROPE.COM PARA VER UNA LISTA DE TODOS LOS HECHIZOS PRESENTES EN FINAL FANTASY.

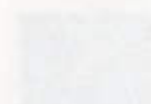


FINAL FANTASY.

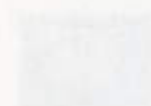
SELL (VENDER)

Se vende en el mercado de la ciudad de...
 Se vende en el mercado de la ciudad de...
 Se vende en el mercado de la ciudad de...

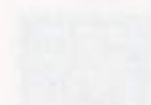
TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



TIENDA DE TIENDAS Y OLIVARES (MAGICO)



FINAL FANTASY II

PARA EMPEZAR

Configura la consola de juegos PlayStation® siguiendo las indicaciones del manual de instrucciones. Conecta los periféricos y accesorios necesarios y enciende la consola con el interruptor de POWER. Introduce el disco de FINAL FANTASY®II en la consola y cierra la cubierta del disco. Se recomienda no insertar ni extraer periféricos ni MEMORY CARDS (tarjetas de memoria) mientras la consola esté encendida. Asegúrese de que hay suficientes bloques libres en su MEMORY CARD (tarjeta de memoria) antes de empezar a jugar. (FINAL FANTASY®II requiere un bloque libre por partida que se guarde). Después de iniciar la consola, aparecerá en pantalla una secuencia de introducción. Esta secuencia se puede interrumpir en cualquier momento pulsando el botón .

ATENCIÓN: A la hora de imprimir, la información en este manual era correcta, pero posteriormente pueden haberse introducido algunos cambios menores al juego. Todas las capturas de pantalla han sido tomadas de la versión inglesa, mientras que algunas son de versiones previas a la compleción, por lo cual algunas imágenes pueden diferir ligeramente de las que aparecen en la versión final del juego.

BOTONES DIRECCIONALES – MOVIMIENTO

En este manual, , , , , etc. se utilizará para referirse al desplazamiento de los botones de dirección.

UTILIZANDO LOS MENÚS

Pulsa , ,  o  para navegar por las diferentes opciones y el botón  para seleccionarlas. Para regresar a la pantalla de menú anterior sin efectuar ningún cambio, pulsa el botón .

PARTIDA NUEVA, GUARDAR Y CARGAR

EMPEZAR PARTIDA NUEVA

En la pantalla de inicio, utiliza los botones direccionales para seleccionar New Game (Partida Nueva), después pulsa el botón  para empezar la partida.

INTRODUCIENDO NOMBRES

Después de seleccionar New Game (Partida Nueva), el jugador tiene la opción de cambiarle los nombres a los personajes. Coloca el cursor en el nombre predeterminado de un personaje y pulsa el botón  para seleccionarlo y abrir la Pantalla de Nombres. Ahora podrás nombrar los personajes utilizando el cursor para seleccionar letras y el botón  para confirmar. Si quieres cancelar una acción pulsa el botón . Una vez que hayas nombrado los personajes, pulsa  para terminar y empezar el juego.

Español

CONTINUAR PARTIDA GUARDADA

En la pantalla de inicio, selecciona Load Game (Cargar partida) y la ranura de MEMORY CARD (tarjeta de memoria) apropiada. Si la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) tiene datos grabados, aparecerá la pantalla de archivos guardados, selecciona la partida que quieras continuar y pulsa el botón **X** para comenzar.

GUARDAR PARTIDA

Introduce la MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en la ranura para MEMORY CARD 1 o la ranura para MEMORY CARD 2 para poder guardar la partida en la pantalla del Mapa del Mundo (no es posible guardar datos en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en los castillos, pueblos o mazmorras). Si deseas guardar la partida en cualquier zona que no sea el Mapa del Mundo, puedes utilizar el Memo File. (Dirígete a la sección de Memo File más adelante para ver información más detallada). Tampoco se puede guardar una partida en las posadas.

GUARDAR EN LA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

Este es el método normal para guardar la partida. Cuando se te presente una oportunidad para guardar la partida selecciona la ranura de MEMORY CARD (tarjeta de memoria) adecuada y pulsa el botón **X** para finalizar el proceso.

MEMO FILE (GUARDAR EN MEMO)

El guardar en Memo File se diferencia de guardar en MEMORY CARD (tarjeta de memoria) en el hecho de que el Memo File es una forma rápida y temporánea de guardar datos, aunque se pierden en cuanto la consola se apague OFF o se haga RESET. Si deseas guardar datos permanentemente utiliza una MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Para guardar en Memo File, selecciona Memo en el menú principal con el botón **X**. Sólo es posible tener un Memo File a la vez. Su principal ventaja es que te permite guardar la partida en cualquier lugar, sin tener que estar en el Mapa del Mundo y con un mínimo de inconveniencia.

REINICIO DEL SOFTWARE

Para volver a empezar una partida guardada en un "Memo File", ejecuta un "Soft Reset" (pulsando simultáneamente los botones **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, **START**, y **SELECT**). La pantalla de inicio aparecerá después de la demo inicial. Selecciona Memo en esta pantalla para volver a la partida guardada en "Memo File".

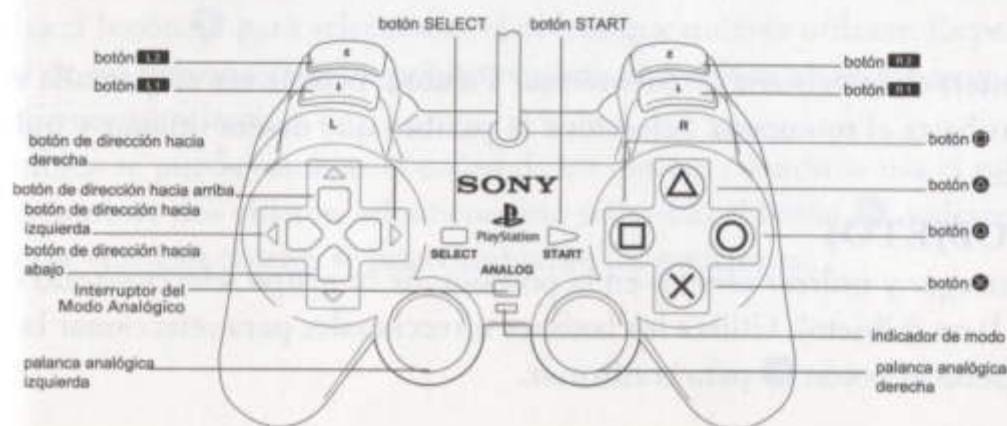


MANDOS

Este apartado explica los controles básicos en FINAL FANTASY®II. Cada una de las funciones está en su posición predeterminada pero es posible volver a configurar la asignación de botones a tu gusto en el menú de Config (configuración).

Mando Analógico (DUALSHOCK®)

Botones de dirección	Mover el personaje (Combinado con el botón  permite al personaje moverse el doble de rápido) / Mover el cursor en las pantallas del menú.
Botón 	Aceptar / Hablar / Examinar / Montar y desmontar vehículos.
Botón 	Cancelar / Combinado con los botones de dirección permite al personaje moverse el doble de rápido / Combinado con el botón  , muestra el Mapa del Mundo en la pantalla.
Botón 	Abrir el menú principal.
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Magic (Magia).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Items (Objetos).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Status (Condición).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Equipment (Equipo).
Botón 	En el Mapa del Mundo o Zona de Acción, da acceso directo a la pantalla de menú de Formation (Formación).
Botón 	Abrir el menú principal / Confirmar elección de nombres.



NOTA: FINAL FANTASY®II es compatible con el Mando Analógico (DUALSHOCK®) sólo en el modo DIGITAL.



PERSONAJES



FIRION

Adoptado por los padres de Leon cuando era niño, se crió con Leon y Maria como parte de la familia. Cuando el reino de Fynn fue asolado por el ejército imperial de Palamecia, Firion decidió unirse a las fuerzas rebeldes para vengar la muerte de sus padres y derrotar al imperio.



MARIA

Su hermano, Leon, desaparece después de la primera batalla, pero a pesar de su preocupación, siempre actúa con valor en la lucha contra el imperio.



GUS

Bien formado en las artes belicosas y poseído de una fuerza descomunal es, a pesar de esto, una persona dócil y hasta ingenua. También es capaz de comunicarse con los animales.



LEON

Hermano de Maria y hermanastro, además de mejor amigo, de Firion, perdió su familia en el ataque de las fuerzas imperiales sobre Fynn. Consigue escapar con Firion, Maria y Gus, pero los soldados imperiales los alcanzan y, después de una batalla, Leon ha desaparecido.

SISTEMA DE MEMORIZADO DE PALABRAS

Para poder hablar con la gente o examinar objetos, sitúate delante del objeto o persona y pulsa el botón . Cuando aparece la ventana de Memorizar Palabra puedes ejecutar los siguientes comandos.

MEMORIZE (MEMORIZAR)

Durante algunas conversaciones, ciertas palabras estarán resaltadas en rojo en la ventana de diálogo. Estas son keywords (palabras clave), que se pueden memorizar cuando se indique. Selecciona Memorize (memorizar) en la ventana de Memorizar Palabra y utiliza los botones direccionales para situar el cursor en la palabra que quieras memorizar. Podrás ver las palabras memorizadas desde la pantalla de menú.

ASK (PREGUNTAR)

Si seleccionas el comando Ask (Preguntar) en la ventana de Memorizar Palabra, podrás ver en pantalla una lista de todas las palabras memorizadas hasta el momento. Selecciona la palabra que desees utilizar y pulsa el botón para confirmar tu selección.

ITEM (OBJETO)

Puedes entregar y utilizar objetos en la posesión de tu grupo seleccionando el comando Item (Objeto). Utiliza los botones direccionales para seleccionar la opción y pulsa el botón para confirmar.

MENÚ PRINCIPAL

1 Miembros del grupo



- A Condición del personaje / Muestra estados alterados.
- B Actual / Máximo HP (puntos de vitalidad)
- C Actual / Máximo MP (puntos de magia)



- 2 Opciones de Menú – Muestra las opciones a las que puedes acceder desde el menú principal.
- 3 Horas de juego – Dispone la cantidad de tiempo que has empleado en el juego hasta el momento.
- 4 Número de pasos – Indica cuántos pasos has dado.
- 5 Gil – Moneda.
- 6 Posición actual – Muestra el nombre de la zona en la que te encuentras.

COMANDOS DE MENÚ

En la pantalla de menú puedes seleccionar los siguientes comandos.

ITEMS(OBJETOS)

En la pantalla de Menú de Objetos puedes utilizar y ordenar todos los objetos en tu inventario. Para acceder al sub-comando Sort (Ordenar) pulsa el botón

1 Sub-comandos

A. Use (Utilizar)

Pulsa el botón para seleccionar el objeto que quieres utilizar. Dependiendo del objeto, podrás elegir a cuál de tus personajes se lo quieres equipar. Selecciona el personaje y pulsa el botón dos veces para confirmar tu selección.

También se puede cambiar el orden de los objetos cuando se usa el sub-comando Use (Utilizar). Para intercambiar dos objetos, selecciona uno pulsando el botón , y después selecciona otro, pulsando el botón otra vez. Los objetos se intercambiarán las posiciones.



B. Sort (Ordenar)

Cuando obtienes objetos, armas y armaduras aparecen en la tabla de Item (Objetos) al azar. Para organizarlos según los diferentes grupos, selecciona Sort (Ordenar) con el cursor y pulsa el botón . Puedes configurar el orden en el que aparecen los objetos utilizando el menú de Config (Configuración).

- ③ Descripción del objeto – Ofrece una pequeña descripción del objeto y sus atributos.



MAGIC (MAGIA)

- 1 Nombre de Hechizos y habilidad mágica. (Nivel/Puntos)
- 2 Consumo de MP (Puntos de Magia)
- 3 Descripción del hechizo
- 4 Discard (Descartar) – Los hechizos que no se pueden descartar aparecerán oscurecidos en el menú.

A. Use (Utilizar)

Selecciona el hechizo que quieres utilizar con el cursor y pulsa el botón . Ahora podrás elegir al personaje que desees utilizar con el cursor. Pulsa el botón  para finalizar la acción. No todos los hechizos se pueden utilizar desde el menú de magia.

B. Discard (Descartar)

Selecciona el hechizo que quieres descartar con el cursor y pulsa el botón  para confirmar. Después, utilizando los botones direccionales, pon el cursor en el comando Discard (Descartar) y pulsa el botón  para finalizar la acción.

C. Aprender Magia

Puedes comprar Spell Scrolls (Pergaminos de Hechizo) en las Magic Shops (Tiendas de magia) o encontrarlos en los cofres de tesoro. Para aprender el hechizo utilízalo a través del menú de objetos. Cada personaje puede aprender hasta un máximo de dieciséis hechizos. Si quieres aprender nuevos hechizos, pero ya has alcanzado el límite, tendrás que primero deshacerte de un hechizo a través del menú de Discard (Descartar).

EQUIPMENT (EQUIPO)

Para ejecutar el comando Equipo, selecciona Equipment (Equipo) en el Menú Principal y luego elige un personaje con el cursor para mostrar la pantalla del menú Equipo.

- 1 Sub-comandos
- 2 Equipo actual
- 3 Objetos que puedes utilizar en batalla
- 4 Status (Condición) – Una cifra en verde muestra un incremento en una determinada estadística, mientras que una roja representa una disminución y una blanca indica que las estadísticas no cambiarán.
- 5 Armas y armadura que se pueden equipar
- 6 Descripción del equipo



EQUIP (EQUIPAR)

Selecciona Equipment (Equipo) y pulsa el botón **X** para elegir la parte del cuerpo que deseas equipar. Pulsa el botón **X** otra vez para abrir, en la parte inferior izquierda de la pantalla, la lista de armas y armaduras que se pueden equipar. Selecciona el objeto que deseas equipar con el cursor y el botón **X**. Si seleccionas Remove (Quitar) puedes deshacerte de lo equipado.

STRONGEST (MEJOR ATAQUE)

En el menú de sub-comandos puedes armar a tu personaje elegido con el mejor equipo de tu inventario con tan sólo poner el cursor en Strongest (Máxima Fuerza) y pulsando el botón **X**. El equipo se clasificará por orden de fuerza.

BEST DEFENSE (MEJOR DEFENSA)

Esta función es igual que la anterior, sólo que en este caso el equipo se clasificará por orden de fuerza defensiva.

STATUS (CONDICIÓN)

Indica la condición del personaje seleccionado (Fuerza, Agilidad, Resistencia, etc.). Puedes rotar entre los personajes utilizando los botones **L1** y **R1**.

CONDICIÓN DEL PERSONAJE

- ① Diestro o zurdo
- ② Poder de Attack (Ataque) (varía dependiendo del arma equipada)
- ③ Nivel de Accuracy (Destreza) / Accuracy (Destreza)
- ④ Defense (Defensa) (varía dependiendo de la armadura equipada)
- ⑤ Evasion (Evasión)
- ⑥ Nivel de Magic Defense (Defensa Mágica) / Magic Defense (Defensa Mágica)
- ⑦ Estadísticas adicionales (fuerza natural, resistencia, espíritu, etc.)
- ⑧ Equipo actual
- ⑨ Mastery (Maestría) de cada habilidad de combate (nivel/puntos)

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨	Name: Barbaros Level: 412 / 709 Exp: 281 / 32 Accuracy: 50 Defense: 7-74% Evasion: 15 / 0% Magic Def: 0 / 52% Strength: 50 Endurance: 12 Spirit: 15 Agility: 6 Intelligence: 11 Magic: 8 R. Hand: Whisper One L. Hand: Whisper One Head: Whisper Helm Body: Whisper Mail Hands: Whisper Gloves Feet: Whisper Shoes Back: Whisper Cape
---	--

FORMATION (FORMACIÓN)

Cambiar posición de combate entre vanguardia y retaguardia.

Selecciona un personaje con el cursor y el botón **X**. Pulsando el botón **X** podrás mover al personaje entre las filas frontal y trasera. Cuando un personaje se encuentra en la fila trasera sólo sufre daño si se le ataca con un arma de largo alcance (arcos por ejemplo). Del mismo modo, el personaje sólo podrá utilizar ataques de largo alcance. La fila en que se encuentre el personaje no influye en su habilidad para lanzar hechizos o ser afectado por ellos.

KEYWORDS (PALABRAS CLAVE)

Keywords (Palabras Clave) que hayas memorizado con la opción de Memorize (Memorizar) se podrán ver aquí.

CONFIG (CONFIGURACIÓN)

Este comando te permite configurar el juego a tu gusto.

Auto Target (Blanco automático)

Si el enemigo seleccionado ha sido derrotado, el próximo ataque será automáticamente redirigido hacia otro blanco activo. Si se desactiva esta opción, y el blanco activo ha sido derrotado, el próximo ataque fallará automáticamente.

Map (Mapa)

Puedes elegir como quieres ver el mapa del mundo: en forma de globo terráqueo Globe o de plano Map.

Ⓢ button: Dash (Botón Ⓢ: Correr)

Permite al personaje correr cuando se mantiene presionado el botón **Ⓢ** en conjunto con los botones direccionales.

Cursor

Default (Predeterminado) – El Cursor siempre vuelve a su posición predeterminada.

Memory (Memoria) – El Cursor permanece donde se situó por última vez.

Sound Output (Salida de Audio)

Elige la salida de audio: mono (monoaural) / stereo (estéreo).

CONTROLLER (MANDO)

Permite personalizar las funciones predeterminadas de los botones. Utiliza los botones direccionales para mover el cursor y seleccionar el botón que quieres volver a configurar. Pulsa  o  con los botones direccionales para asignar una nueva función. Pulsa el botón  para volver a la configuración original.

Text Speed (Velocidad de texto)

Ajusta el tiempo que aparece en pantalla el texto. Cuanto menor sea el número más rápido desaparecerá.

Item Sorting (Orden de Objetos)

Permite personalizar el orden en que aparecen los objetos en el menú de Objetos.

Vibration (Vibración)

Apaga o enciende la función de vibración del mando analógico DualShock®.

Window Color (Color de Ventana)

Controla el color de la ventana (R = rojo, G = verde, B = azul)

Collections (Colecciones)

Acceso a los nuevos extras, exclusivos a esta versión de FINAL FANTASY®II. Para más información dirígete a la sección dedicada un poco más adelante en el manual.

MEMO FILE

Esta opción permite grabar una partida temporalmente. Para más información, dirígete hacia la sección dedicada al Memo File.

SAVE (GUARDAR)

Puedes guardar los datos de una partida en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria). Para más información, dirígete a la sección de “Guardar una partida” en este manual.



PANTALLA DE BATALLA

La pantalla de batalla aparece siempre que entres en combate, tanto en el Mapa del Mundo como en las mazmorras:



COMANDOS DE BATALLA

ATTACK (ATACAR)

Ataca a los enemigos con las armas equipadas o hasta con los puños.

MAGIC (MAGIA)

Puedes lanzar hechizos mágicos.

EQUIP (EQUIPAR)

Puedes cambiar tu equipo durante una batalla. Selecciona el arma o pieza de armadura equipada con el cursor y el botón **ⓧ**. Selecciona el nuevo equipo que desees utilizar con el cursor y pulsa el botón **ⓧ** para confirmar el cambio.

FINAL DE BATALLA

La batalla se termina en cuanto hayas derrotado todos los enemigos, tu grupo se escape o los enemigos se fuguen.

FLEE (HUIR)

Puedes intentar escapar de una batalla. Si un personaje consigue escapar, todo el grupo le acompañará.

FINAL DE BATALLA

Cuando todos los miembros de tu grupo estén KO o petrificados, la partida se terminará. Puedes reanudar la partida utilizando datos ya guardados en una MEMORY CARD (tarjeta de memoria) o un archivo de Memo File.

ESTADOS ALTERADOS

Estados Alterados Temporales

Condición	Nombre	Efecto	Método de recuperación
	Venom	El veneno circula por el cuerpo del personaje, disminuyendo continuamente su HP.	Cierta probabilidad de auto recuperación en cada turno de la batalla / Basuna LV1 o superior
	Sleep	El personaje cae en un profundo sueño y es incapaz de actuar.	Cierta probabilidad de auto recuperación en cada turno de la batalla / Basuna LV2 o superior
	Mute	El personaje pierde la habilidad de lanzar hechizos mágicos al quedarse mudo.	Cierta probabilidad de auto recuperación en cada turno de la batalla / Basuna LV3 o superior
	Mini	El personaje se miniaturiza, rebajando su acierto de ataque.	Cierta probabilidad de auto recuperación en cada turno de la batalla / Mini / Basuna LV4 o superior
	Paralysis	Paraliza al personaje.	Cierta probabilidad de auto recuperación en cada turno de la batalla / Basuna LV5 o superior
	Muddle	Confunde al personaje hasta tal punto que ataca a sus compañeros.	Cierta probabilidad de auto recuperación en cada turno de la batalla / Basuna LV6 o superior

Estados Alterados Permanentes

Condición	Nombre	Efecto	Método de recuperación
	Poison	El veneno circula por el cuerpo del personaje, disminuyendo continuamente su HP.	Antidote / Esuna LV 1 o superior
	Darkness	El personaje es cegado por la oscuridad, rebajando su acierto en ataque.	Eye Drops / Esuna LV 1 o superior
	Curse	Deteriora toda acción tomada por el personaje en batalla.	Cross / Esuna LV 2 o superior

Condición	Nombre	Efecto	Método de recuperación
	Amnesia	Anula los hechizos e incapacita la habilidad de lanzarlos.	Mallet / Esuna LV 3 o superior
	Toad	Anula los hechizos y disminuye el acierto en ataque.	Maiden's Kiss / Esuna LV 4 o superior
	Stone	Petrifica al personaje, dejándolo inmóvil.	Gold Needle / Esuna LV 5 o superior
	KO	Cuando un personaje pierde todos sus HP, se queda inconsciente hasta que lo resucites.	Phoenix Down / Life / en el Sanctuary (Santuario)

MAESTRÍA DE HABILIDADES

Cada vez que ganes una batalla, tus puntos de habilidad con armas y magia incrementarán. El número de puntos que se recibe depende de tu estilo de lucha. El nivel de habilidad aumenta cada cien puntos.

ARMAS

La destreza de un personaje con un arma particular incrementa cada vez que el personaje la utilice en una batalla. Si el personaje tiene dos armas equipadas, una en cada mano, incrementa su habilidad con las dos. Si equipas un personaje con arma y escudo, recuerda equiparle el arma en su mano fuerte, sino su poder de ataque aumentará muy lentamente. Cuanto más alto el nivel de destreza con un arma, más alto el nivel de acierto y más poderosos los ataques con el arma.

ESCUDOS

El uso de los escudos sigue el mismo sistema que las armas; por lo tanto tu destreza en Evasion (Evasión) incrementa a paso que aumenta el nivel de habilidad.

MAGIA

El poder y la efectividad de los hechizos están vinculados con el grado de destreza que tenga el personaje en el uso del hechizo. Cada vez que suba el nivel de habilidad, más efectivos serán los hechizos en batalla.

Recuerda que se puede aumentar el grado de destreza utilizando los hechizos a través del menú de magia, sin tener que estar en batalla.

DESARROLLO DE LOS PERSONAJES

Los personajes se desarrollan según sus acciones en batalla. Cuanto más utilicen una habilidad en particular más la desarrollan. Las estadísticas de un personaje pueden ser afectadas por su estilo de lucha y sus acciones en una batalla:

- Huyen una batalla - Se quedan KO - Son petrificados

Un incremento en ciertas estadísticas o habilidades puede causar un descenso correspondiente en otras. Ej.

Intelligence (Inteligencia) desciende cuando incrementa Strength (Fuerza)

Endurance (Resistencia) desciende cuando incrementa Intelligence (Inteligencia)

Strength (Fuerza) desciende cuando incrementa Spirit (Espíritu)

PROCEDIMIENTO		
Acción	Estadística/Habilidad Desarrollada	Resultado
Atacar durante la batalla	Strength (Fuerza)	Mayor poder y acierto en el ataque
Reducción de HP durante la batalla	Endurance (Resistencia)	Incremento en HP máximo
Usar magia blanca	Spirit (Espíritu)	Mayor poder y efectividad al utilizar magia blanca
Usar magia negra	Intelligence (Inteligencia)	Mayor poder y efectividad al utilizar magia negra
Reducción de MP durante la batalla	Magic (Magia)	Incremento en MP máximo
Atacar con armas durante una batalla	Accuracy (Acierto en ataque)	Mayor número de ataques con un acierto elevado
Ser el blanco de un ataque físico	Evasion (Evasión) Agility (Agilidad)	Aumenta la posibilidad de tener el primer ataque en batalla y de evadir los ataques físicos
Ser el blanco de ataques mágicos o especiales	Magic Defense (Defensa Mágica)	Aumenta la posibilidad de evadir ataques mágicos y especiales



VEHÍCULOS

En FINAL FANTASY®II, existen una variedad de vehículos que puedes utilizar para viajar por el Mapa del Mundo.

SHIP (BARCO)

El ship (barco) se utiliza para navegar los mares pero no puede adentrarse en los ríos o lagos. Sólo puedes embarcar y desembarcar en los puertos.

CANOE (CANOA)

La canoe (canoa) se utiliza para navegar por los ríos y los lagos. Tu personaje se monta automáticamente cuando llegue a un río o lago.

SNOWCRAFT (TRINEO MOTORIZADO)

El único vehículo que permite a tu grupo viajar por la nieve.

CHOCOBO

Una especie de dócil pájaro que permite al grupo viajar por el mapa al doble de velocidad que andando (aunque no puede cruzar mares y ríos). Mientras estés montado no tendrás ningún encuentro aleatorio.

AIRSHIP (ZEPELÍN)

El Zepelín permite tu grupo trasladarse por el mapa del mundo cuatro veces más rápido que andando. Para aterrizar y despegar tan sólo hace falta pulsar el botón  cuando estés sobre terreno abierto.

TIENDAS

Habla con los dependientes para poder comprar y vender objetos, armas, armaduras y magia.

BUY (COMPRAR)

Selecciona el objeto que quieres comprar, elige la cantidad y pulsa el botón  para confirmar.

SELL (VENDER)

Selecciona el objeto que deseas vender y elige la cantidad. Aparecerá una pantalla indicando el valor de los objetos. Pulsa el botón  para finalizar la transacción. No se pueden vender objetos equipados.

TIPOS DE TIENDA Y LOCALES IMPORTANTES



Inn (Posada) – Recuperara todos tus HP (puntos de vitalidad) y MP (puntos de magia) quedándote la noche.



Weapon shop (Tienda de Armas)
– Vende armas.



Armor shop (tienda de Armadura)
– Vende armadura.



Magic shop (Tienda de Magia) – Vende Magic Scrolls (Pergaminos de Magia) que se utilizan para aprender y lanzar hechizos.



Pub – Se puede descubrir información vital en los pubs.



Item shop (Tienda de Objetos)
– Vende objetos como Potions pociones, que son imprescindibles en el juego.



Sanctuary (Santuario) – Permite resucitar personajes KO.

COLLECTIONS (COMPILACIÓN)

Esta función es exclusiva a la versión PlayStation® de FINAL FANTASY®II.

Los datos de la Compilación se pueden grabar una vez que hayas terminado FINAL FANTASY®II y podrás acceder a ellos si decides empezar el juego de nuevo.

BESTIARY (BESTIARIO) Dispone de detallada información sobre todos los monstruos que aparecen en el juego.

ITEMS COLLECTED (OBJETOS OBTENIDOS) Muestra información acerca de los objetos que se hayan recogido hasta ese punto.

ART GALLERY (GALERÍA DE ARTE) Una colección de arte original hecha por Yoshitaka Amano.

¿TERMINADO EL JUEGO? INTENTA ESTO...

Una vez que termines el juego por primera vez, tendrás la opción de empezar de nuevo eligiendo el nivel de dificultad: Easy (Fácil) o Normal Mode (Normal).

EASY MODE (FÁCIL) Este es el nivel predeterminado en FINAL FANTASY®II y la única opción disponible la primera vez que juegues.

NORMAL MODE (NORMAL)

El nivel Normal mode (Normal) dispone de las siguientes características: • El Auto Target (Blanco Automático) no está disponible • La opción de Dash (Correr) no está disponible • El Mapa del Mundo sólo se puede ver en forma de Globe (Globo) • Cuando resucitas a un personaje que se encontraba KO o petrificado, cualquier estado alterado que estuviera sufriendo permanecerá, aun después de la batalla • El jugador no podrá utilizar objetos revitalizadores sobre los otros miembros del grupo • El poder destructivo del hechizo Ultima no es afectado por el nivel de habilidad mágica del personaje.

LISTA DE HECHIZOS

VISITA NUESTRO WEBSITE WWW.SQUARE-EUROPE.COM PARA VER UNA LISTA DE TODOS LOS HECHIZOS PRESENTES EN FINAL FANTASY II.



FINAL FANTASY

Credits

Executive Producer

Yoichi Wada

ORIGINAL STAFF

Program

Nasir Gebelli

Scenario

Kenji Terada

Character Design

Yoshitaka Amano

Original Development

Hironobu Sakaguchi

Hiromichi Tanaka

Akitoshi Kawazu

Kouichi Ishii

Kiyoshi Yoshii

Ken Narita

Kazuko Shibuya

Nobuo Uematsu

REMAKE STAFF

Producer

Yusuke Hirata

Production Manager

Kiyomi Tanikawa

Directors

Hideshi Kiyon

Katsuyoshi Kawahara

Kazuhiko Yoshioka

Movie Director

Koji Wakasono

Movie Designers

Mitsuhiro Yamada

Satoshi Sumida

Masato Motoki

Yutaka Maekawa

Wataru Ikeda

Shin Azuma

Rumiko Sawada

Movie Programmer

Naoto Uenaka

Original Music Composed By

Nobuo Uematsu

Graphic Supervisors

Yoshisuke Nakahara

Mieko Hoshino

Tomohiko Tanabe

Hideki Omori

Eiji Yamashita

Rating Section

Reiko Kondo

QUALITY MANAGEMENT DIVISION

General Manager

Akihito Shoji

QA Director

Kenichi Miyake

QA Coordinator

Hironori Akiyama

QA Assistant Coordinator

Miri Ito

Production Assistants

Hiroki Nakai

Rie Nishi

Miki Akakura

Porting

Tose Co., Ltd.

LOCALISATION STAFF

General Manager

Akira Kashiwagi

Localisation Directors

Tomoko Sekii

Kazuyoshi Tashiro

Localisation Programmer

Yoshinori Uenishi

Localisation Specialist

Amanda Jun Katsurada

Localisation Assistant

Satoko Kondo

SQUARESOFT, INC.

Editor

Jennifer L. Mukai

SQUARE EUROPE, LTD.

Managing Director

Yuji Shibata

Deputy Managing Director

Tomohiro Yoshikai

Assistant Managers

Marketing/PR

Abbass Hussain

Stéphanie Journau

Chief Of Production Dept.

Katrin Darolle

Assistant Manager IT

Alex Moresby

Assistant Localisation/Prod.

Yuko Tomizawa

SQE Editor

Seb Ohsan Berthelsen

Language Team:

German Team

Thorsten Schaefer

André Woitczyk

Italian Team

Alessandro De Luca

Antonio Marfuggi

Spanish Team

Rafael Ríos Pérez

Luis Vázquez

Special Thanks To:

Yoshie Nishimura

Mika Okada

Shiho Sasaki

Kensuke Matsushita

Chie Mitsui

Toshiaki Naito

Yasuhiko Kyo

Tetsuya Okamoto

Nobufumi Yamada

Satoshi Tsukamoto

Hiroshi Kuwabara

Kumi, Ati and Paul

FINAL FANTASY II

Credits

Executive Producer

Yoichi Wada

ORIGINAL STAFF

Program

Nasir Gebelli

Scenario

Kenji Terada

Character Design

Yoshitaka Amano

Original Development

Hironobu Sakaguchi

Hiromichi Tanaka

Akitoshi Kawazu

Kouichi Ishii

Katsuhisa Higuchi

Kazuko Shibuya

Nobuo Uematsu

REMAKE STAFF

Producer

Yusuke Hirata

Directors

Kazuhiko Yoshioka

Katsuyoshi Kawahara

Designers

Sentaro Hotta

Tomohiko Tanabe

Hideto Oomori

Mieko Hoshino

Kumiko Fujiwara

Eiji Yamashita

Hisanori Tani

Yoshihisa Maeda

Tohru Honda

Yoshisuke Nakahara

Keisuke Motozono

Hiroko Watanabe

Movie Director

Koji Wakasono

Movie Designers

Mitsuhiro Yamada

Satoshi Sumida

Masato Motoki

Yutaka Maekawa

Wataru Ikeda

Shin Azuma

Rumiko Sawada

Movie Support Programmer

Naoto Uenaka

Movie Co-ordinators

Hiroki Nakai

Shiho Sasaki

Sound Programmer

Minoru Akao

Music

Tsuyoshi Sekito

Sound Editor

Masataka Saito

Tomohiro Kamiya

Movie Sound Editor

Eiji Nakamura

Movie Dialogue Editor

Teruaki Sugawara

Music Supervisor

Nobuo Uematsu

Voice Section

Half Hp Studio

Firion

Yukimasa Obi

Leon

Takayuki Yamaguchi

Gus

Kenta Miyake

Maria

Noriko Shitaya

Mixer

Nobutaka Hirooka

Recordist

Nobuhira Hirano

Studio Booking

Toru Nakano

Co-ordinators

Kiyomi Tanikawa

Rie Nishi

Miwa Maki

Publicity Producers

Daisuke Yamamoto

Hiroyuki Miura

Publicity Staff

Kumi Sudou

Kousuke Miyamoto

Quality Management

Division

Akihito Shoji

Hironori Akiyama

Kenichi Miyake

Hiromitsu Sato

And All QA Staff

Ratings Section

Reiko Kondo

Porting

Kan Navi Corp.

LOCALISATION STAFF

General Manager

Akira Kashiwagi

Localisation Directors

Tomoko Sekii

Kazuyoshi Tashiro

Localisation Programmer

Yoshinori Uenishi

Localisation Specialist

Amanda Jun Katsurada

Localisation Assistant

Satoko Kondo

SQUARE EUROPE, LTD.

Managing Director

Yuji Shibata

Deputy Managing Director

Tomohiro Yoshikai

Assistant Managers

Marketing/PR

Abbass Hussain

Stéphanie Journau

Chief Of Production Dept.

Katrin Darolle

Assistant Manager IT

Alex Moresby

Assistant Prod. Localisation/

Yuko Tomizawa

Sqe Editor

Seb Ohsan Berthelsen

Language Team:

German Team

Thorsten Schaefer

André Woitczyk

Italian Team

Alessandro De Luca

Antonio Marfuggi

Spanish Team

Rafael Ríos Pérez

Luis Vázquez

Special Thanks To:

Masashi Kouda

Masashi Nakamichi

Yasuhiro Maeda

Hideki Matsuoka

Katsunori Kataoka

Satoshi Murakami

Toshimi Kahara

Toshiaki Naito

Tetsuya Okamoto

Yasuhiko Kyo

Mitsuhiro Yamada

Miki Akakura

Yoshie Nishimura

Mika Okada

Sakiko Kuniyoshi

Yoshiya Hirohama

Kumi, Ati, Paul and...

All Square Staff

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	http://www.de.infogrames.com
• Belgie	-	-	http://www.playstationcommunity.be
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0,34 €/min) 3615 Infogrames (0,34 €/min) Technique: 0825 15 80 80 (0,15 /min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Euro Interactive / Infogrames France Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€1,24 pro Minute) Mo.-Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01		info@gr.infogrames.com
• Italia	-		info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	-	-	http://www.playstationcommunity.nl
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611	16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611	17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min). Mo.-Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	http://www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88 *24 hours a day / 1£ /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com

Customer Services Numbers

- **Australia** _____ **1300 365 911** _____
 Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** _____ **0820 500 535** _____
 0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** _____ **011 516 406** _____
 Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** _____ **33 26 68 00** _____
 Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** _____ **0600-411911** _____
 17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** _____ **0820 31 32 33** _____
 Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** _____ **01805 766 977** _____
 0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** _____ **(00 301) 677 7701** _____
 Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** _____ **0818 365065** _____
 All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** _____ **09 971170** _____
 Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** _____ **848 82 83 84** _____
 Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** _____ **21 344700** _____
 National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** _____ **0495 574 817** _____
 Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** _____ **09 415 2447** _____
 National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** _____ **820 75 050** _____
 Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** _____ **707 23 23 10** _____
 Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** _____ **902 102 102** _____
 Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** _____ **08 587 822 40** _____
 Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** _____ **0848 84 00 85** _____
 Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** _____ **08705 99 88 77** _____
 National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Estate 2003
Verano 2003



AKITOSHI KAWAZU Presents

UNLIMITED Saga™

© 2002 SQUARE CO., LTD. All Rights Reserved.

SLES-04034

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

3546430106556