



FINAL FANTASY® VII

PlayStation® Classic

LOS PERSONAJES

Durante la aventura conocerás a amigos y otros personajes importantes de la historia. Dependiendo de cómo juegues, quizás no puedas hacerte amigo de algunos de ellos. Los personajes del juego son los siguientes:

CLOUD STRIFE

TRABAJO	Mercenario (antiguo miembro de SOLDADO)
EDAD	21
ARMA	Espada
ALTURA	1,70 m
FECHA DE NACIMIENTO	19 de agosto
LUGAR DE NACIMIENTO	Nibelheim
GRUPO SANGUÍNEO	AB

Aunque al principio era miembro de SOLDADO, ahora es un mercenario que aceptará cualquier trabajo. Tras ser contratado por AVALANCHA, se irá involucrando gradualmente en una gran lucha por la vida del planeta. Su enorme espada puede cortar casi cualquier cosa por la mitad.

AERIS GAINSBOROUGH

TRABAJO	Florista
EDAD	22
ARMA	Vara
ALTURA	1,60 m
FECHA DE NACIMIENTO	7 de febrero
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido
GRUPO SANGUÍNEO	O

Joven, hermosa y algo misteriosa, Aeris conoció a Cloud mientras vendía flores en la calles de Midgar y poco después decidió unirse a él. Sus inusuales habilidades le permiten usar magia, pero parece más interesada en el cada vez más complejo triángulo amoroso entre ella, Cloud y Tifa.

TIFA LOCKHEART

TRABAJO	Camarera, miembro de AVALANCHA
EDAD	20
ARMA	Guantes
ALTURA	1,63 m
FECHA DE NACIMIENTO	3 de mayo
LUGAR DE NACIMIENTO	Nibelheim
GRUPO SANGUÍNEO	B

Brillante y optimista, Tifa siempre anima a los demás cuando están tristes. Pero que no te engañe su aspecto; puede aniquilar a casi cualquier enemigo con sus puños. Es uno de los principales miembros de AVALANCHA. Ella y Cloud fueron amigos en la infancia, y aunque sus sentimientos por él son muy fuertes, nunca lo admitirá.

BARRET WALLACE

TRABAJO	Líder de AVALANCHA
EDAD	35
ARMA	Brazo-arma
ALTURA	1,93 m
FECHA DE NACIMIENTO	15 de diciembre
LUGAR DE NACIMIENTO	Corel
GRUPO SANGUÍNEO	O

Jefe del movimiento de resistencia clandestino AVALANCHA, Barret lucha contra el megaconglomerado Shinra, Inc., que ha monopolizado la energía Mako construyendo reactores especiales que la extraen del planeta. Barret depende de la fuerza bruta y su "brazo-arma" para salir de apuros. Su mujer murió en un accidente hace años y ahora vive con su hija Marlene.

RED XIII

TRABAJO	Bestia
EDAD	48
ARMA	Tocado
ALTURA	1,14 m
FECHA DE NACIMIENTO	Desconocida
LUGAR DE NACIMIENTO	Cañón Cosmo
GRUPO SANGUÍNEO	Desconocido

Como su nombre indica, es un animal con el pelo de un color rojo fuego, aunque bajo su terrible aspecto hay una inteligencia superior a la de cualquier humano. Sus afilados colmillos y garras le convierten en una buena opción para luchar cuerpo a cuerpo, pero aparte de eso, no se sabe demasiado de él. Ni siquiera es seguro que "Red XIII" sea su verdadero nombre. Un auténtico enigma.

CID HIGHWIND

TRABAJO	Piloto
EDAD	32
ARMA	Lanza
ALTURA	1,73 m
FECHA DE NACIMIENTO	22 de febrero
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido
GRUPO SANGUÍNEO	B

Cid es un viejo piloto de expresiones duras y buen corazón, que no ha olvidado sus sueños. No hay mejor piloto por mar o aire. Cree que algún día volará hasta el límite del universo. Con su lanza hecha a mano y su conocimiento mecánico, se precipita al ataque sin importarle el peligro.

SEFIROT

TRABAJO	Oficial de alto rango de SOLDADO
EDAD	Desconocida
ARMA	Espada larga
ALTURA	1,85 m
FECHA DE NACIMIENTO	Desconocida
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido
GRUPO SANGUÍNEO	Desconocido

Entre las tropas de élite de SOLDADO, Sephiroth es reconocido como el mejor. Su pasado está guardado en un archivo confidencial en poder de Shinra, Inc. Su gigantesca espada, que solo él puede manejar, tiene un poder destructor supremo. Se dice que desapareció en una batalla hace años y se desconoce su paradero actual.

YUFFIE KISARAGI

TRABAJO	Buscadora de materia, ninja
EDAD	16
ARMA	Cuchillo, bumerán, origami (arrojadizo)
ALTURA	1,57 m
FECHA DE NACIMIENTO	20 de noviembre
LUGAR DE NACIMIENTO	Wutai
GRUPO SANGUÍNEO	A

Aunque no lo adivinarías por su aspecto, Yuffie procede de un antiguo linaje de ninjas. Fuerza su entrada en el grupo solo para tener “un algo”. Es escurridiza, arrogante y “bastante” egoísta. Pero con su supershuriken y sus habilidades especiales, no hay nadie mejor para acompañarte en una pelea.

CAIT SITH

TRABAJO	Muñecosaurus
EDAD	Desconocida
ARMA	Megáfono
ALTURA	0,97 m
FECHA DE NACIMIENTO	Desconocida
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido
GRUPO SANGUÍNEO	Desconocido

Cait Sith monta un enorme Mog de peluche al que ha dado vida gracias a la magia. Megáfono en mano, siempre está dando órdenes y creando ataques absurdos. Cuando su ataque de tragaperras funciona, las filas del enemigo se convierten en juguetes desparramados. Su afición es la adivinación, pero acorde con su personalidad, no es muy fiable.

VINCENT VALENTINE

TRABAJO	Desempleado
EDAD	27
ARMA	Pistola
ALTURA	1,83 m
FECHA DE NACIMIENTO	13 de octubre
LUGAR DE NACIMIENTO	Desconocido
GRUPO SANGUÍNEO	A

Un hombre místico, duro y estirado, pero al mismo tiempo, oscuro y misterioso. Su conexión con Shinra, Inc. en el pasado hace que se una a Cloud y los demás. A primera vista puede parecer frágil, pero en su cuerpo acecha oculto un terrible poder.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón START

Pantalla de campo

- Muestra los mapas que se muestran en la pantalla de mapa del mundo.

Pantalla de menú

- N/A

Pantalla de combate

- Detiene o reanuda la batalla.

Botón SELECT

Pantalla de campo

- Hace que aparezca un puntero que muestra tu posición y las posibles salidas de la zona. Vuelve a pulsar el botón SELECT para ocultar los indicadores.

Pantalla de menú

- N/A

Pantalla de combate

- Muestra la ventana de ayuda.

Botón L1

Pantalla de campo

- Si tu personaje se está moviendo, pulsa el botón L1 para girar hacia la izquierda. Mantén pulsado el botón L1 para seguir girando hacia la izquierda.
- Si tu personaje se está moviendo en el mapa del mundo, pulsa el botón L1 para girar hacia la izquierda.
- Si tu personaje está quieto en el mapa del mundo, pulsa el botón L1 para ver tu entorno girando hacia la izquierda.

Pantalla de menú

- Selecciona los personajes en el mismo orden que aparecen en el grupo.
- Mueve la barra de desplazamiento hacia arriba al seleccionar objetos y magias.

Pantalla de combate

- Mantén pulsados los botones L1 y R1 para huir de los combates.

Botón L2

Pantalla de campo

- Cambia la vista del mapa del mundo.

Pantalla de menú

- N/A

Pantalla de combate

- N/A

Botones de dirección

Pantalla de campo

- Mueven los personajes en la pantalla de campo o en la pantalla de mapa del mundo.
- Seleccionan mensajes.
- Seleccionan armas, armaduras, objetos, etc. en las tiendas.

Pantalla de menú

- Mueven el cursor y seleccionan órdenes.

Pantalla de combate

- Mueven el cursor y seleccionan órdenes.

Botón R1

Pantalla de campo

- Si tu personaje se está moviendo, pulsa el botón R1 para girarlo hacia la derecha. Si lo mantienes pulsado, el personaje seguirá girando hacia la derecha.
- Si tu personaje se está moviendo en el mapa del mundo, pulsa el botón R1 para girarlo hacia la derecha.
- Si tu personaje está quieto en el mapa del mundo, pulsa el botón R1 para ver tu entorno girando hacia la derecha.

Pantalla de menú

- Selecciona los personajes en el mismo orden que aparecen en el grupo.
- Mueve la barra de desplazamiento hacia abajo al seleccionar objetos y magias.

Pantalla de combate

- Mantén pulsados los botones R1 y L1 para huir de los combates.
- Cambia entre uno y varios objetivos..

Botón R2

Pantalla de campo

- Cambia la vista del mapa del mundo.

Pantalla de menú

- N/A

Pantalla de combate

- Activa y desactiva el cursor de objetivo.

Botón TRIANGLE

Pantalla de campo

- Muestra la pantalla de menú.

Pantalla de menú

- Retira la Materia equipada en un arma o armadura.

Pantalla de combate

- Pasa la acción (introducir comando) a otros personajes.

Botón CIRCLE

Pantalla de campo

- Hablar con otros personajes.
- Recoger objetos o examinar cofres de tesoro.
- Si se pulsa frente a una escalera, permite al personaje subirla o bajarla.
- Confirma la elección de armas, armadura, objetos, etc. a comprar o vender en las tiendas.
- Activa los interruptores de algunos elementos (p. ej. ascensores).

Pantalla de menú

- Confirma el comando seleccionado.

Pantalla de combate

- Confirma el comando seleccionado.

Botón SQUARE

Pantalla de campo

- N/A

Pantalla de menú

- Alterna entre el menú de Materia y el menú de equipo.

Pantalla de combate

- Si se mantiene pulsado, cierra la ventana de comandos y muestra los medidores de barrera y barrera mágica (barreraM).

Botón CROSS

Pantalla de campo

- Si el personaje se está moviendo por el campo, empieza a correr.
- Cancela la elección de armas, armadura, objetos, etc. a comprar o vender en las tiendas.

Pantalla de menú

- Cierra la pantalla de menú.
- Cancela el comando seleccionado.

Pantalla de combate

- Cancela el comando seleccionado.

OBSERVANDO EL MAPA DEL MUNDO

En la esquina inferior izquierda de la pantalla de mapa del mundo aparece una versión reducida de ese mapa. Aquí, un rayo de luz amarillo indica la dirección hacia donde mira tu personaje y su campo de visión. El punto rojo muestra la ubicación actual del personaje. Los puntos repartidos por todo el mapa representan ciudades y pueblos. Si pulsas el botón START mientras se muestra el mapa del mundo reducido, pasarás a la pantalla de mapa del mundo ampliado. Vuelve a pulsar el botón START y el mapa del mundo desaparecerá de la pantalla. Para mostrar el mapa del mundo reducido, vuelve a pulsar el botón START.

ESCRIBIR NOMBRES

Cuando te encuentres con cada personaje podrás personalizar su nombre usando hasta nueve letras. Si el nombre predeterminado es válido, pulsa el botón START para mover el cursor a "Select (Seleccionar)" y pulsa el botón CIRCLE.

Para cambiar el nombre de un personaje, selecciona una letra usando los botones de dirección e introduce cada letra usando el botón CIRCLE. Tras introducir un nombre, selecciona "Select (Seleccionar)". Si quieres volver a usar el nombre predeterminado, selecciona "Default (Predeter.)". Para borrar una letra, selecciona "DELETE (Eliminar)" en el menú lateral.

SELECCIONAR MENSAJES

Al hablar con otros personajes, a veces podrás elegir una respuesta o reacción. Selecciona la respuesta o reacción pulsando los botones arriba o abajo y luego el botón CIRCLE.

TIENDAS Y POSADAS

A lo largo del mundo encontrarás varias tiendas y posadas en las que podrás descansar y comprar cosas que necesitarás en tu próxima aventura. Puedes vender las armas u objetos que ya no quieras en cualquier tienda, excepto en las posadas.

POSADAS

En la mayoría de las posadas, si descansas una noche, todos los miembros del grupo recuperarán todos sus puntos de vida y de magia. Además, los estados anormales recibidos en combate se anularán. Cada posada tendrá un precio.

TIENDA DE ARMAS

Hay armas y armaduras disponibles. Las armas son específicas de cada personaje. Por ejemplo, solo Barret puede usar los brazos-arma. Cualquier personaje puede equiparse con cualquier armadura.

TIENDA DE OBJETOS

Hay varios objetos, con diferentes efectos, como recuperación y mejora de ataque, disponibles.

TIENDA DE ACCESORIOS

Hay varios accesorios disponibles. Al equiparlos, tendrán diferentes efectos especiales.

TIENDA DE MATERIA

La Materia son orbes mágicos que, al equiparlos en armas o armaduras, les confieren varios efectos positivos. Comprar Materia es igual que comprar otros productos en tiendas, aunque no puede comprarse en grupos, como los objetos o las armas.

BEGINNER'S HALL (LA SALA DE LOS PRINCIPIANTES)

Situada sobre la tienda de armas de los suburbios del sector 7, cerca del cuartel general de AVALANCHA, si hablas con las personas que hay allí (y escuchas a Cloud), aprenderás muchas cosas útiles sobre cómo se juega.

VEHÍCULOS Y MÁQUINAS

A lo largo de la aventura podrás viajar en diferentes vehículos, que pueden llegar a sitios inaccesibles a pie. Cuando te encuentres un vehículo por primera vez, en pantalla aparecerán las instrucciones para manejarlo.

CHOCOBO

Si tienes una Materia llamada "Chocobo Lure (Atrae-Chocobo)" podrás atrapar chocobos en ciertas partes de la pantalla de mapa del mundo, caminando sobre las huellas de chocobo. Tras caminar sobre sus huellas, entrarás en una pantalla de combate donde verás un chocobo y otros enemigos. Es muy importante que no ataques ni asustes al chocobo o huirá. Debes atacar a todos los demás enemigos y, tras derrotarlos, el chocobo pasará a ser tuyo.

Los chocobos pueden moverse por zonas a las que no se puede acceder a pie, como ríos, mares y montañas. Diferentes chocobos tienen diferentes habilidades; uno azul podrá viajar por aguas poco profundas, uno verde podrá atravesar montañas, uno negro podrá cruzar aguas poco profundas, ríos y montañas, y uno dorado podrá ir a cualquier parte.

Te puedes montar en un chocobo pulsando el botón CROSS, tras lo cual el chocobo huirá. No podrás montar en el mismo chocobo más de una vez, así que tendrás que capturar otro para volverte a montar en uno. Montar en un chocobo es como caminar, excepto por la función del botón CROSS.

No todos los chocobos huyen cuando te desmontas y es posible tener algunos en establos.

LAS PRUEBAS

Algunas pruebas por las que tendrás que pasar durante tu aventura requieren diferentes funciones del mando. Por ejemplo, hay una prueba en la que arrojas barriles a los enemigos que tienes debajo. Hay otras pruebas en las que competirás utilizando tu resistencia. Puede que haya pistas escondidas en mensajes y pantallas, así que búscalas atentamente antes de empezar una prueba. En algunos casos tendrás que completar una prueba en un tiempo determinado. Si tienes que abandonar una prueba, puedes finalizar la partida después de guardar, o pulsar el botón START para detener el juego.

LA PANTALLA DE COMBATE

- 1) La marca triangular sobre la cabeza de un personaje indica que puedes seleccionar comandos para él.
- 2) Pulsa el botón SELECT para mostrar la ventana de ayuda durante un combate. Aparecerán descripciones de los comandos seleccionados, nombres de los monstruos, etc.
- 3) En la pantalla de combate aparecerán los nombres de los miembros del grupo, con los medidores de barrera y de barreraM. Si un medidor queda detrás de la ventana de comandos, puedes hacerlo visible pulsando el botón SQUARE. Al principio de un combate los medidores de barrera y barreraM estarán vacíos, pero si equipas una Materia llamada "Barrier (Barrera)", podrás lanzar

un hechizo mágico que reducirá el daño recibido a la mitad. Solo puedes rellenar el medidor de barrera y el de barreraM lanzando el hechizo mágico una vez, y el efecto defensivo durará hasta que los medidores lleguen a cero. "Barrier (Barrera)" sirve como defensa contra los ataques físicos y "barreraM" sirve como defensa contra los ataques mágicos. Se recomienda "barreraM" al luchar contra los enemigos finales.

- 4) Es posible usar diferentes comandos durante el combate, dependiendo de la Materia equipada.
- 5) La ventana de estado muestra el estado actual de los miembros del grupo. De izquierda a derecha, encontrarás: puntos de vida restantes, puntos de vida máximos (o el nombre del estado actual), puntos de magia restantes y los medidores de límite y tiempo.

Durante el combate aparecerán números sobre los personajes y los enemigos. Los números blancos indican el daño y los números verdes indican puntos de vida y puntos de magia recuperados.

Debajo de los puntos de vida y puntos de magia de cada personaje hay medidores que te permitirán determinar inmediatamente su cantidad. Los medidores pasarán de su color habitual al rojo a medida que se vacían.

FORMACIONES DE COMBATE

Además de las formaciones de combate normales, los enemigos también pueden aparecer con las siguientes formaciones. Tanto tus personajes como los enemigos recibirán el doble de daño si están de espaldas al oponente.

Ataques prevacios

Permiten dar órdenes antes de que ataque el enemigo. Esta formación le da ventaja a tus personajes.

Ataque por detrás

Un ataque por la espalda. La defensa frontal y la trasera se invierten. Una gran desventaja para tus personajes.

Ataque lateral

Los enemigos aparecen entre tus personajes, lo que te permite atacarlos por ambos lados. Aunque no puedes cambiar la formación de tus personajes, usando el comando "Change (Cambio)", esta formación resulta ventajosa para tus personajes.

Ataque por ambos lados

Tus personajes quedan atrapados por el ataque lateral del enemigo. Los enemigos tienen la iniciativa y no podrás escapar. No podrás atacar a todos los enemigos con un hechizo mágico ni podrás cambiar de formación usando el comando "Change (Cambio)". En esta formación, tus personajes tienen una gran desventaja.

TBA (TIEMPO DE BATALLA ACTIVO)

En los combates de Final Fantasy VII, se ha introducido el sistema TBA (Tiempo de Batalla Activo). Tanto si se trata de un aliado como de un enemigo, el personaje cuyo contador de tiempo se llene antes tendrá prioridad a la hora de dar órdenes. Elige los comandos más adecuados para atacar o defenderte del enemigo.

COMANDOS DE COMBATE

Los siguientes comandos, que aparecen en la ventana de comandos, cambiarán a medida que avanzas en el juego, dependiendo de los personajes que haya en tu grupo

ATTACK (ATACAR)

Puedes atacar con las armas equipadas. También puedes luchar contra tus aliados, seleccionándolos como objetivos del ataque. Esto también se aplica al comando "Magic (Magia)".

LIMIT (LÍMITE)

El medidor de límite se rellenará con cada ataque del enemigo. Cuando esté lleno, parpadeará, indicando que se ha rebasado el límite. En este punto, el comando "Fight (Atacar)" cambiará a "Limit (Límite)". Al seleccionar el comando Limit (Límite), el personaje podrá realizar su ataque exclusivo, llamado LÍMITE POR REBASAR. Si la batalla termina sin que hayas usado este ataque, podrás conservarlo para el próximo combate. En ese caso, el comando "Atacar" seguirá siendo "Límite". Cuando más daño soportes, más rápido se llenará el medidor de límite.

MAGIC (MAGIA)

Cuando equipes Materia mágica en tus armas o armaduras, el comando "Magic (Magia)" aparecerá en la ventana y estará disponible. Selecciona la magia que quieres usar y sobre quién quieres lanzarla. Por ejemplo, si es un ataque mágico, selecciona el enemigo al que atacar y, si es magia curativa, selecciona a uno de tus aliados.

La cantidad de puntos de magia consumidos es la misma independientemente de si la magia que usa el efecto de la Materia afecta a todos los enemigos o solo a uno. Una flecha roja junto al nombre del hechizo indica que la magia afecta a todos los enemigos. Si no se puede lanzar la magia por alguna razón, como que no dispongas de suficientes puntos de magia, su nombre aparecerá en color gris.

ITEMS (OBJETOS)

En combate se pueden usar objetos que afectan a los ataques y a la recuperación. Selecciona un objeto y decide quién lo usará o contra quién se usará. Si es un objeto de ataque, selecciona a un enemigo. Si es un objeto de recuperación, selecciona a uno de tus aliados.

CHANGE (CAMBIO)

Este comando aparecerá si pulsas el botón de dirección izquierdo en la parte derecha de la ventana de comandos de combate. Con este comando puedes cambiar la posición de tus personajes, del frente a la retaguardia. Los personajes de la retaguardia reciben menos daños, pero también hacen menos daño al enemigo. El efecto se invierte para los personajes situados en el frente. La nueva disposición no se mantendrá en el próximo combate.

DEFEND (DEFENDER)

Este comando aparecerá si pulsas el botón de dirección derecho en la parte derecha de la ventana de comandos de combate. Si usas este comando, el daño recibido se reducirá a la mitad hasta que el medidor de tiempo se llene.

ESCAPE (ESCAPAR)

Si mantienes pulsados los botones L1 y R1 simultáneamente, podrás huir del combate. Dependiendo de las formaciones de batalla y del enemigo, a veces no será posible escapar.

OTROS COMANDOS

A medida que avances en la historia obtendrás varias Materias. Entre ellas habrá Materias que añadirán comandos que puedes usar en combate. Por ejemplo, están los comandos "Summon (Invoca)", "Sense (Sentir)" y "Enemy Skill (Habil. E)". Solo los personajes equipados con la Materia adecuada podrán usar estos comandos.

FIN DEL COMBATE

Las batallas terminan cuando hayas acabado con todos los enemigos, o cuando todos los enemigos, o tus personajes, hayan escapado. Si ganas, se te recompensará con gil, objetos, puntos de experiencia (EXP) o puntos de habilidad, que afectan al crecimiento de la Materia. Su valor dependerá del tipo y el número de los enemigos derrotados.

FIN DE LA PARTIDA

Si todos los miembros de tu grupo están heridos fatalmente o convertidos en piedra, la partida termina.

PANTALLAS DE MENÚ CÓMO ACCEDER A LAS PANTALLAS DE MENÚ

Las pantallas de menú aparecen al pulsar el botón TRIANGLE en la pantalla de campo; contienen la siguiente información:

- Estado actual de cada miembro del grupo. De izquierda a derecha: imagen del personaje (cara), nombre (p. ej. "Cloud"), nivel (p. ej. "LV1"), puntos de vida actuales/máximos y puntos de magia actuales/máximos. El medidor de la derecha indica lo que necesitas para llegar al siguiente nivel; y el medidor "Limit Level (NV Límite)" muestra cuándo podrás realizar el siguiente ataque de Límite por rebasar.
- Los comandos disponibles. Sin embargo, algunos, como "PHS" o "Save (Guardar)", solo podrán usarse en ciertos lugares. Además, los comandos "PHS" y "Materia" solo pueden usarse tras obtener los objetos "PHS" y "Materia".
- Tiempo de juego en total y gil del grupo.
- La zona en la que se encuentra el grupo (p. ej. Midgar).

COMANDOS DE LA PANTALLA DE MENÚ

La pantalla de menú tiene diez comandos: Items (Elemento), Magic (Magia), Materia, Equip (Equipo), Status (Estado), Order (Orden), Limit (Límite), Configuration (Config), PHS y Save (Guardar).

Para seleccionar los comandos, usa los botones de dirección arriba y abajo y confirma la orden pulsando el botón CIRCLE.

1. ITEMS (ELEMENTO)

Este comando te permite usar objetos, principalmente para recuperarte y curarte, como “Potion (Poción)” o “Phoenix Down (Plumaje Fénix)”. Si quieres usar un comando diferente a “Use (Usar)”, pulsa el botón CROSS y selecciona el comando que quieras.

Use (Usar)

Elige este comando para usar objetos en tu poder. Tras seleccionar el objeto, selecciona el personaje en el que se usará el objeto. Los objetos que no puedas usar aparecerán en letras de color gris. Pulsa el botón L1 o el botón R1 para desplazar la lista de objetos hacia arriba o hacia abajo.

Arrange (Organizar)

Elige este comando para ordenar los objetos. Los objetos pueden ordenarse según los siguientes criterios:

- Customize (Personalizado): En el orden que prefieras.
- Field (Campo): Se mostrarán los objetos que pueden usarse en el campo.
- Battle (Batalla): Se mostrarán los objetos que pueden usarse en combate.
- Throw (Lanzar): Se mostrarán los objetos que pueden arrojarse en combate.
- Type (Tipo): Ordena los objetos por su tipo, como armas, armaduras, etc.
- Name (Nombre): En orden alfabético.
- Most (Más): Ordena los objetos por la cantidad que tengas de ellos, de mayor a menor.
- Least (Menos): Ordena los objetos por la cantidad que tengas de ellos, de menor a mayor.

Key Items (Elementos clave)

Muestra los objetos importantes que tengas, que afectarán a tu progreso en el juego.

2. MAGIC (MAGIA)

While you are in the Menu screen, you can cast magic for recovery, cure and check magic like "Summon" or "Enemy Skill". If you press the L1 button or the R1 button before you select one of the three commands listed below, other party members can be selected without going back to the menu screen; this applies to other commands, including "Materia", "Equip", "Status" and "Limit".

En la pantalla de menú podrás lanzar magia para recuperarte, curar y obtener información, como "Summon (Invocar)" o "Enemy Skill (Habil. E)". Si pulsas el botón L1 o el botón R1 antes de seleccionar uno de los siguientes tres comandos, podrás seleccionar a otros miembros del grupo sin volver a la pantalla de menú; esto también se aplica a otros comandos, incluyendo "Materia", "Equip (Equipo)", "Status (Estado)" y "Limit (Límite)".

Magic Spells (Mágico)

Elige este comando para usar magia. Tras seleccionar la magia, decide sobre quién la vas a lanzar. Los hechizos disponibles aparecen en color blanco y los que no puedes usar se muestran en color gris. Para lanzar cada hechizo el personaje debe haber equipado la Materia en el arma o la armadura del personaje. Pulsa el botón L1 o el botón R1 para desplazar la lista hacia arriba o hacia abajo.

Summon (Invocar)

Muestra la magia de invocación (invocar monstruos) disponible y sus efectos. Para lanzar la magia de invocación, el personaje debe haber equipado la Materia de invocación en el arma o la armadura del personaje.

Enemy Skill (Habilidad enemiga)

Muestra los ataques del enemigo actual y sus efectos. Para conocer los ataques enemigos, el personaje debe haber equipado la Materia "Enemy Skill (Habil. enemiga)" en el arma o la armadura del personaje.

Extra Abilities (Habilidad añadida)

Si se han obtenido habilidades especiales al equipar materia como "All (Todos)", aquí se mostrarán sus efectos.

3. MATERIA

Si se insertan orbes de Materia en los espacios de las armas y armaduras, algunas habilidades pasarán a estar disponibles. Selecciona este comando para equipar Materias y ver sus habilidades. Para equipar la Materia, mueve el cursor con forma de dedo hasta la ranura del arma o armadura y pulsa el botón CIRCLE. Estarán disponibles todas las Materias que no hayan equipado otros personajes, así que elige la que quieres usar y pulsa el botón CIRCLE. Para quitar una Materia, selecciona la ranura donde está equipada y pulsa el botón TRIANGLE.

Ability List (Lista de habilidades)

Aquí se muestran las habilidades que obtiene el personaje al equipar la Materia. Las habilidades disponibles aparecen en color blanco. Las habilidades que aparecen en color gris aún no están disponibles.

Equip Effects (Efecto del equipo)

Al equipar ciertas Materias puede modificarse la fuerza, magia, puntos de vida máximos o puntos de magia máximos de un personaje. Si cualquiera de estos valores aumenta, el valor aumentado aparecerá en color amarillo. Si se ven reducidos, el valor reducido aparecerá en color rojo.

AP (Puntos de habilidad)

Los puntos de habilidad se obtienen al ganar combates. La Materia que no esté equipada en armas o armaduras no obtendrá puntos de habilidad. Si los puntos de habilidad alcanzan el valor de "to next level (Al siguiente nivel)", que aparece a la derecha, la Materia subirá de nivel y el número de habilidades disponibles aumentará y sus efectos serán más fuertes. La mayoría de las Materias pueden llegar hasta el nivel 5.

Mueve el cursor con forma de dedo hasta “Check (Comprob)” y pulsa el botón CIRCLE. Se mostrarán los comandos y magias disponibles para el personaje durante el combate gracias a la Materia equipada.

“Arrange (Organizar)” te permite ordenar todas las Materias que no estén equipadas, o desequipar todas las Materias equipadas a la vez. Además, puedes librarte de toda la Materia que te sobre. Usa “Exchange (Intercambiar)” para intercambiar Materia entre todos los miembros del grupo, tanto si están presentes como si no.

Mueve el cursor con forma de dedo hasta el espacio para Materia y pulsa el botón CIRCLE. Se mostrará la Materia que tengas (sin equipar) y sus efectos.

TIPOS DE MATERIAS

Las materias pueden dividirse en cinco grupos, en función de sus habilidades.

Materia independiente

Materia morada. Mejora los estados de los personajes, como la fuerza y los puntos de vida máximos.

Materia de apoyo

Materia azul. Esta materia muestra todo su poder cuando se usa junto a otra Materia. Asegúrate de insertar esta Materia en los espacios vinculados (cualquier espacio servirá) al equipar esta Materia en un arma o armadura. Inserta una Materia de comando o de magia en el otro espacio. La Materia de apoyo mejorará los efectos de estas Materias.

Materia de comandos

Materia amarilla. Aumentará el número de comandos que pueden usarse durante el combate.

Materia mágica

Materia verde. Te permitirá lanzar ataques mágicos y hechizos de curación.

Materia de invocación

Materia roja. Te permitirá lanzar hechizos de invocación en combate, para invocar a un monstruo.

4. EQUIP (EQUIPO)

Este comando equipa armas, armaduras y accesorios en los personajes. Aunque hayas conseguido nuevas armas y armaduras, no tendrán ningún efecto hasta que las equipes.

Armas

Cuando un personaje tiene armas equipadas, su Ataque y su % Ataque cambiarán. Para ver su estado, selecciona el arma que tenga equipada y pulsa el botón CIRCLE.

Si tienes más armas que puedes equipar, aparecerán en el cuadro inferior derecho. Selecciona el arma que quieres equipar y pulsa el botón CIRCLE.

El cambio de estado aparecerá en las dos columnas del cuadro inferior. El valor de la izquierda indica el estado del arma equipada, y el valor de la derecha indica el estado de la que vas a equipar.

Los números amarillos indican que el estado mejorará y los números rojos indican que el estado empeorará. Para eliminar el arma equipada, selecciónala y pulsa el botón TRIANGLE.

Armadura

Cuando un personaje tiene una armadura equipada, la defensa, la defensa mágica y sus porcentajes cambiarán. Las armaduras se equipan igual que las armas.

Ranuras de Materia

Las ranuras vinculadas sirven para usar Materia de apoyo y otros tipos de Materia conjuntamente, para aumentar el poder de sus habilidades.

Crecimiento de Materia

La velocidad a la que crece la Materia varía en función de las armas y armaduras. “Normal” no cambia la velocidad de crecimiento, pero “Double (Doble)” duplica la cantidad de puntos de habilidad que se obtienen. En algunas armas y armaduras, la Materia no crece.

Accesorios

Se pueden obtener diferentes efectos al equiparte con accesorios. Algunos accesorios cambian el estado del personaje. Los accesorios se equipan igual que las armas y las armaduras.

5. STATUS (ESTADO)

Pulsa el botón CIRCLE para mostrar el estado actual del personaje.

ELEMENTOS

Al equiparse con ciertas armas, armaduras o accesorios, cada personaje podrá obtener habilidades elementales especiales, que sirven tanto en ataque como en defensa. Cuando el personaje obtiene estos elementos, el nombre de cada uno de ellos aparece en color blanco. Los nueve elementos son Fuego, Hielo, Rayo, Tierra, Veneno, Gravedad, Agua, Viento y Sacro.

Ataque

Al atacar a enemigos débiles a ciertos elementos puedes hacerles el doble de daño. Por otro lado, si el enemigo es resistente a esos elementos, solo podrás hacerles la mitad de daño o, en el peor de los casos, el daño puede reducirse a cero o ser absorbido. case, the damage may become void or absorbed.

Efectos de atacar con cada elemento

Fuego:	Efectivo contra bestias y enemigos de hielo.
Hielo:	Efectivo contra enemigos de fuego y enemigos débiles contra el frío.
Rayo:	Efectivo contra enemigos mecánicos.
Tierra:	Ataques que usan el poder de la tierra. No es efectivo contra enemigos voladores.
Veneno:	Envenena a los enemigos. No es efectivo contra enemigos venenosos.
Gravedad:	Ataques que usan el poder de la gravedad.
Agua:	Efectivo contra enemigos de fuego.
Viento:	Efectivo contra enemigos voladores.
Sacro:	Efectivo contra enemigos de la oscuridad.

Reducción a la mitad

Cuando te ataquen enemigos con determinados elementos, el daño recibido se reducirá a la mitad.

Nulo

Cuando te ataquen enemigos con determinados elementos, no se recibirá daño.

Absorción

Cuando te ataquen enemigos con determinados elementos, el daño recibido se absorberá y se añadirá a los puntos de vida del personaje.

EFECTO

Algunas armas y armaduras provocarán en los enemigos estados anormales, o protegerán de esos estados anormales. Si cualquiera de las armas o armaduras equipadas tiene alguno de estos efectos, el nombre del estado anormal se mostrará en blanco.

Ataque

Al atacar a un enemigo, además de causar el daño normal, puedes provocar un efecto de estado anormal.

Defensa

Cuando el enemigo intente provocar un estado anormal en un personaje, será posible evitar el ataque que lo causa.

6. ORDER (ORDEN)

Este comando se usa para cambiar las posiciones de los personajes o moverlos al frente o la retaguardia. Selecciona un personaje y elige la posición a la que quieres moverlo, o elige otro personaje para intercambiar su lugar. Para pasar a un personaje del frente a la retaguardia, mueve el cursor con forma de dedo hasta el personaje y pulsa dos veces el botón CIRCLE.

Frente

Al mover a tu personaje al frente, aumentará la potencia de su ataque y se reducirá su defensa. El poder de ataque mágico y la defensa mágica no se ven afectados.

Retaguardia

Al mover a tu personaje a la retaguardia, aumentará la defensa y se reducirá su potencia de su ataque. El poder de ataque mágico y la defensa mágica no se ven afectados.

7. LIMIT (LÍMITE)

Al usar este comando podrás realizar ataques de Límite por rebasar, cuando tu personaje alcance el límite por rebasar durante las batallas. También podrás ver los efectos de los ataques. En la esquina superior derecha encontrarás los medidores de límite, que muestran tu progreso para el siguiente Límite por rebasar.

Al principio solo podrás utilizar ataques de nivel 1, pero a medida que luches tus personajes aprenderán ataques de mayor nivel. Para seleccionar el ataque a ejecutar, mueve el cursor con forma de dedo hasta el botón "Set (Fijar)" de la pantalla y pulsa el botón CIRCLE. A continuación, selecciona un límite por rebasar entre los que aparecen en color blanco en la parte inferior de la pantalla. Si quieres cambiar de Límite por rebasar, selecciona "Yes (Sí)", y el medidor de límite volverá a cero; en caso contrario, selecciona "No".

Para ver los efectos de los ataques de Límite por rebasar, mueve el cursor en forma de dedo hasta "Check (Comprobar)" y pulsa el botón CIRCLE. Selecciona el nivel del ataque que quieres comprobar y luego el nombre del ataque.

Si tu estado es "Fury (Furia)" o "Sadness (Tristeza)"

Si tu estado pasa a Furia, el medidor de límite se llenará más rápido y aparecerá en rojo. Si tu estado pasa a Tristeza, el medidor de límite se llenará más despacio y aparecerá en azul. Los estados anormales, como Furia o Tristeza pueden curarse con los objetos y magias adecuados.

8. CONFIGURACIÓN

Window Colour (Color de la ventana)

Es posible cambiar los colores de las cuatro esquinas del fondo de la ventana, mezclando los tres colores básicos: rojo, verde y azul. Pulsa el botón CIRCLE para mover el cursor en forma de dedo hasta la ventana derecha. Usa los botones de dirección para seleccionar la esquina del cuatro que quieres cambiar y pulsa el botón CIRCLE. Cambia los colores usando los botones de dirección izquierdo y derecho, y luego pulsa el botón CROSS. Cuando hayas terminado de cambiar los colores de las cuatro esquinas, pulsa el botón CROSS de nuevo.

Sound (Sonido)

Es posible cambiar la salida de sonido entre Mono y Estéreo.

Controller (Mando)

Es posible cambiar la configuración del mando, entre Normal y Customize (Personalizado). Si quieres personalizar la configuración, pulsa el botón CIRCLE para mostrar la ventana y pulsa el botón START. Aparecerá el cursor en forma de dedo a la izquierda de los botones del cuadro. Selecciona el botón que quieres cambiar usando los botones de dirección superior e inferior. A continuación, pulsa el botón que quieres asignar a esa función. Cuando termines de personalizar la configuración del mando, pulsa el botón de dirección izquierdo o el derecho.

Cursor

Puedes guardar la última posición del cursor en forma de dedo, incluso después de cerrar la ventana.

ATB (TBA)

Puedes establecer la velocidad a la que transcurren los combates utilizando estas tres opciones:

Active (Activar): Para jugadores experimentados. El tiempo pasa incluso mientras seleccionas comandos como Magic (Magia) e Items (Elem.).

Recommended (Recomendado): Para jugadores moderadamente experimentados. El tiempo se detiene mientras se muestran en pantalla los efectos al usar magia u objetos.

Wait (Esperar): Para principiantes. El tiempo se detiene mientras seleccionas comandos como Magic (Magia) e Items (Elem.).

Battle Speed (Velocidad del combate)

Se puede modificar la velocidad a la que se desarrolla el combate.

Battle Message (Mensajes de batalla)

Se puede modificar la velocidad de los mensajes durante el combate.

Field Message (Mensaje de campo)

Se puede modificar la velocidad de los mensajes en la pantalla de campo.

Camera Angle (Ángulo de cámara)

Se pueden modificar los ángulos de la pantalla durante el combate.

Auto (Automático): El ángulo de la cámara/vista cambia constantemente, haciendo que el combate sea más emocionante y realista.

Fixed (Fijado): El ángulo de la cámara se fija al encontrar enemigos. La batalla continúa con ese ángulo fijo.

Magic Order (Orden mágico)

En combate, al seleccionar una magia para lanzarla, puedes elegir entre seis tipos de secuencias para que aparezcan en la ventana..

9. PHS

Cuando tengas más de tres miembros en tu grupo, tendrás que elegir a dos (además de a Cloud) y necesitarás un objeto llamado "PHS", excepto en algunas pruebas. Solo se pueden intercambiar miembros en la pantalla de mapa del mundo y en los puntos de guardado.

Selecciona al personaje que quieres eliminar de tu grupo. Mueve el cursor con forma de dedo hasta el personaje y pulsa el botón CIRCLE.

Mueve el cursor con forma de dedo hasta los otros personajes. Selecciona el personaje que quieres añadir al grupo y pulsa el botón CIRCLE.

10. SAVE (GUARDAR)

En la pantalla del mapa del mundo, puedes guardar tus avances pulsando el botón TRIANGLE y también abriendo la pantalla de menú.

CRÉDITOS

Coordinador del desarrollo del producto	Michael Baskett
Director de calidad	Jon Williams
Director de atención al cliente	Rick Thompson
Vicepresidente ejecutivo, planificación de estrategias	Yoshiro Maruyama
Vicepresidente de marketing	Jun Iwasaki
Ayudante asociado de marketing	Kenji Mimura
Productor	Martin Alltimes
Jefes de producto	Jason Falk, Chris Ansell
Diseño del manual	Nadim Othman
Editor del manual	Jim Sangster
Coordinador de impresión	Rebecca Savage
Supervisor de calidad de los materiales impresos	Geoff Rens
Jefe de garantía de calidad interno	Steve Archer
Administrador de garantía de calidad interno	Jim McCabe
Supervisor de calidad	Dave Cleavelly
Jefe de pruebas	Brad Davey
Responsables de pruebas	Mark Stephenson, Neil Smith, Tony Mair

Probadores

Andy McCoy, Matt Ng, Russ Power,
Paul McCartan, John Wilson, Steve Griffiths,
Kev Mason, Paul Jones

Gracias a:

Joan Rieke, Aki Yokote, Adam Grant,
Andy Hope, Steve Coleman,
Gabriele Genualdi, Antti Tietavainen,
Ioanna Delatola y Russell Coburn

©1997 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
LOGO ILLUSTRATION: © 1997 YOSHITAKA AMANO

FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

“PS” and “PlayStation” are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.