



FINAL FANTASY® VII

PlayStation® Classic

DÉCOUVREZ LES PERSONNAGES

Au cours de vos aventures, vous vous ferez de nouveaux amis et croiserez le chemin de personnages qui joueront un rôle important dans l'histoire. Selon votre façon de jouer, il est possible que certains héros ne rejoignent pas votre équipe. Voici les personnages principaux du jeu.

CLOUD STRIFE

OCCUPATION	Mercenaire (ancien membre du SOLDAT)
ÂGE	21 ans
ARME	Épée
TAILLE	1,70 m
DATE DE NAISSANCE	19 août
LIEU DE NAISSANCE	Nibelheim
GROUPE SANGUIN	AB

Ancien membre du SOLDAT devenu mercenaire, Cloud loue aujourd'hui ses services au plus offrant. Après avoir été engagé par le groupe Avalanche, il se retrouve impliqué dans une lutte désespérée qui décidera du sort de la planète tout entière. Son épée démesurée peut trancher à peu près tout et n'importe quoi.

AÉRIS GAINSBOROUGH

OCCUPATION	Marchande de fleurs
ÂGE	22 ans
ARME	Bâton
TAILLE	1,60 m
DATE DE NAISSANCE	7 février
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu
GROUPE SANGUIN	O

Jeune femme aussi ravissante que mystérieuse, Aéris a croisé la route de Cloud alors qu'elle vendait des fleurs dans les rues de Midgar, et a rapidement fait le choix de se joindre à lui. Ses talents exceptionnels lui permettent de maîtriser la magie, mais elle préfère consacrer ses réflexions au TRIANGLE amoureux qui semble se dessiner entre elle, Cloud et Tifa.

TIFA LOCKHART

OCCUPATION	Serveuse, membre d'Avalanche
ÂGE	20 ans
ARME	Gant
TAILLE	1,63 m
DATE DE NAISSANCE	3 mai
LIEU DE NAISSANCE	Nibelheim
GROUPE SANGUIN	B

Optimiste et souriante, Tifa est toujours là pour remonter le moral des troupes. Mais ne vous y trompez pas : malgré sa taille, elle peut terrasser n'importe quel adversaire à la seule force de ses poings. Elle est actuellement l'un des membres principaux du groupe Avalanche. C'est une amie d'enfance de Cloud, et même si elle n'osera jamais l'admettre ouvertement, elle a des sentiments pour lui.

BARRET WALLACE

OCCUPATION	Leader d'Avalanche
ÂGE	35 ans
ARME	Bras-fusil
TAILLE	1,93 m
DATE DE NAISSANCE	15 décembre
LIEU DE NAISSANCE	Village de Corel
GROUPE SANGUIN	O

Leader du mouvement de résistance clandestin Avalanche. Barrett se bat contre le conglomérat géant Shinra, qui détient le monopole de l'énergie Mako et a construit des réacteurs spéciaux pour l'extraire de la planète. Barrett s'appuie sur la force brute et la puissance de son "bras-fusil" pour arriver à ses fins. Sa femme est morte dans un accident il y a des années, et il vit à présent avec sa fille, Marlène.

ROUGE XIII

OCCUPATION	Animal
ÂGE	48 ans
ARME	Chevelure
TAILLE	1,15 m
DATE DE NAISSANCE	Inconnue
LIEU DE NAISSANCE	Canyon Cosmo
GROUPE SANGUIN	Inconnu

Comme son nom le laisse deviner, il s'agit d'un animal à la fourrure rousse, dont l'apparence féroce cache une intelligence qui surpasse celle de n'importe quel être humain. Ses griffes et ses crocs acérés font de lui un adversaire redoutable en combat rapproché, mais à part ça, on sait très peu de choses sur lui. Il n'est même pas certain que Rouge XIII soit son vrai nom... Une véritable énigme.

CID HIGHWIND

OCCUPATION	Pilote
ÂGE	32 ans
ARME	Lance
TAILLE	1,73 m
DATE DE NAISSANCE	22 février
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu
GROUPE SANGUIN	B

Cid est un pilote vétérân à la gouaille légendaire et au cœur gros comme ça, qui n'a jamais oublié ses rêves d'enfant. Il n'existe pas de meilleur navigateur dans les airs comme sur la mer, et il croit dur comme fer qu'il sera le premier homme à aller dans l'espace. Armé de la lance qu'il a fabriquée de ses mains, il brille par son talent pour la mécanique et se lance dans la bataille sans se soucier du danger.

SEPHIROTH

OCCUPATION	Officier supérieur du SOLDAT
ÂGE	Inconnu
ARME	Longue épée
TAILLE	1,85 m
DATE DE NAISSANCE	Inconnue
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu
GROUPE SANGUIN	Inconnu

Même parmi les troupes d'élite les plus prestigieuses du SOLDAT, Sephiroth est considéré comme le meilleur. Son épée géante, que lui seul est capable de maîtriser, possède un pouvoir extrêmement destructeur. Alors que son passé a été mis sous clé dans un dossier top secret détenu par la Shinra, on raconte qu'il a disparu au combat il y a quelques années, et on ignore où il se trouve aujourd'hui.

YUFFIE KISARAGI

OCCUPATION	Voleuse de matériels et ninja
ÂGE	16 ans
ARME	Couteau, boomerang, origami (pour le lancer)
TAILLE	1,57 m
DATE DE NAISSANCE	20 novembre
LIEU DE NAISSANCE	Wutai
GROUPE SANGUIN	A

Bien qu'on ne le devinerait jamais en la regardant, Yuffie descend d'une longue lignée de ninjas. S'étant imposée au groupe par pur intérêt personnel, elle est perfide, arrogante et extrêmement égoïste. Mais avec son super shuriken et ses talents très spéciaux, vous serez content de l'avoir à vos côtés pendant une bataille.

CAIT SITH

OCCUPATION	Jouet géant
ÂGE	Inconnu
ARME	Mégaphone
TAILLE	96 cm
DATE DE NAISSANCE	Inconnue
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu
GROUPE SANGUIN	Inconnu

Cait Sith chevauche une peluche de Mog géante à laquelle il a donné vie par des moyens magiques. Son mégaphone à la main, il passe son temps à crier des ordres et lancer des attaques peu orthodoxes. Toutefois, quand la machine à sous qui lui sert à lancer ses assauts fonctionne, il est capable de mettre une belle pagaille dans les rangs ennemis. La divination fait partie de ses hobbies, même si ses prédictions sont à l'image du personnage : peu fiables.

VINCENT VALENTINE

OCCUPATION	Sans emploi
ÂGE	27 ans
ARME	Fusil
TAILLE	1,84 m
DATE DE NAISSANCE	13 octobre
LIEU DE NAISSANCE	Inconnu
GROUPE SANGUIN	A

Personnage à la fois mystique, austère et honnête, il se montre aussi très sombre et mystérieux. Ses liens passés avec la Shinra l'ont poussé à rejoindre Cloud et ses compagnons. S'il peut sembler fragile à première vue, son apparence frêle cache une puissance redoutable.

COMMANDES PAR DÉFAUT

Touche START

Écran d'exploration

- Modifier l'affichage de la carte à l'écran de la carte du monde.

Écran du menu

- Inutilisé

Écran de combat

- Mettre le combat en pause ou reprendre l'action.

Touche SELECT

Écran d'exploration

- Afficher des repères indiquant votre position et les issues possibles dans la zone.
Appuyer à nouveau sur la touche SELECT pour cacher les repères.

Écran du menu

- Inutilisé

Écran de combat

- Afficher la fenêtre d'aide.

Touche L1

Écran d'exploration

- Quand votre personnage se déplace, appuyez sur la touche L1 pour tourner vers la gauche. Maintenez la touche enfoncée pour continuer à tourner.

- Quand votre personnage se déplace sur la carte du monde, appuyez sur la touche L1 pour tourner vers la gauche.
- Quand votre personnage est immobile sur la carte du monde, appuyez sur la touche L1 pour observer les alentours en vous tournant vers la gauche.

Écran du menu

- Sélectionner les personnages dans l'ordre d'apparition dans le groupe.
- Faire défiler le menu de sélection des objets et des sorts vers le haut.

Écran de combat

- Maintenez les touches L1 et R1 enfoncées simultanément pour fuir un combat.

Touche L2

Écran d'exploration

- Modifier la vue sur la carte du monde.

Écran du menu

- Inutilisé

Écran de combat

- Inutilisé

Touches directionnelles

Écran d'exploration

- Déplacer le personnage sur l'écran d'exploration et sur la carte du monde.
- Sélectionner un message.
- Sélectionner armes, armures, objets et autres dans les boutiques.

Écran du menu

- Déplacer le curseur et sélectionner une action.

Écran de combat

- Déplacer le curseur et sélectionner une action.

Touche R1

Écran d'exploration

- Quand votre personnage se déplace, appuyez sur la touche R1 pour tourner vers la droite. Maintenez la touche enfoncée pour continuer à tourner.
- Quand votre personnage se déplace sur la carte du monde, appuyez sur la touche R1 pour tourner vers la droite.
- Quand votre personnage est immobile sur la carte du monde, appuyez sur la touche R1 pour observer les alentours en vous tournant vers la droite.

Écran du menu

- Sélectionner les personnages dans l'ordre d'apparition dans le groupe.
- Faire défiler le menu de sélection des objets et des sorts vers le bas.

Écran de combat

- Maintenir les touches R1 et L1 enfoncées simultanément pour fuir un combat.
- Viser une cible unique ou plusieurs cibles à la fois.

Touche R2

Écran d'exploration

- Modifier la vue sur la carte du monde.

Écran du menu

- Inutilisé.

Écran de combat

- Afficher ou non le curseur de visée.

Touche TRIANGLE

Écran d'exploration

- Afficher le menu.

Écran du menu

- Retirer la matière équipée sur une arme ou une armure.

Écran de combat

- Choisir l'action d'un autre personnage.

Touche CIRCLE

Écran d'exploration

- Parler aux autres personnages.
- Ramasser des objets ou ouvrir un coffre.
- Monter ou descendre quand vous êtes face à une échelle.
- Confirmer la sélection de l'arme, armure, objet et autre à vendre ou à acheter dans les boutiques.
- Actionner un interrupteur (par exemple : ascenseur).

Écran du menu

- Confirmer l'action sélectionnée.

Écran de combat

- Confirmer l'action sélectionnée.

Touche SQUARE

Écran d'exploration

- Inutilisé

Écran du menu

- Basculer entre le menu des matériaux et le menu de l'équipement.

Écran de combat

- Maintenir enfoncée pour fermer la fenêtre des actions et afficher les jauges Barrière et Barrière magique (BARRM).

Touche CROSS

Écran d'exploration

- Quand le personnage se déplace, permet de courir.
- Annuler la sélection de l'arme, armure, objet et autre à vendre ou à acheter dans les boutiques.

Écran du menu

- Fermer le menu.
- Annuler l'action sélectionnée

Écran de combat

- Annuler l'action sélectionnée.

VISIONNER LA CARTE DU MONDE

À l'écran de la carte du monde, un aperçu réduit s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran. Sur celui-ci, une large ligne jaune indique la direction vers laquelle est tourné votre personnage, ainsi que son champ de vision. Le point rouge indique sa position actuelle, tandis que les points disséminés sur la carte représentent les villes et les villages. Appuyez sur la touche START lorsque la carte du monde réduite est affichée pour passer à une vue agrandie. Appuyez à nouveau sur la touche START pour la faire disparaître totalement. Pour la faire réapparaître, appuyez une nouvelle fois sur la touche START.

ENTRER DES NOMS

Quand vous rencontrez un personnage pour la première fois, vous pourrez personnaliser son nom en utilisant un maximum de neuf lettres. Si vous préférez conserver le nom d'origine, appuyez sur la touche START pour placer le curseur sur "Choisir", puis appuyez sur la touche CIRCLE.

Pour modifier un nom, sélectionnez une lettre à l'aide des touches directionnelles et entrez-la en appuyant sur la touche CIRCLE. Après avoir entré un nom, sélectionnez "Choisir". Si vous souhaitez revenir au nom par défaut, sélectionnez "Défaut". Pour effacer une lettre, sélectionnez "Effacer" dans le menu latéral.

SÉLECTIONNER DES MESSAGES

Vous pourrez parfois sélectionner une réponse ou une réaction lorsque vous parlez avec les autres personnages du jeu. Faites votre choix à l'aide des touches directionnelles haut ou bas, puis appuyez sur la touche CIRCLE.

MAGASINS ET AUBERGES

Tout au long de l'aventure, vous trouverez de nombreux magasins et auberges, où vous pourrez acheter les choses dont vous avez besoin et vous reposer. Vous pouvez aussi vendre des armes ou des objets dans n'importe quel magasin, mais pas dans les auberges.

AUBERGES

Quand vous passez la nuit dans la plupart des auberges du jeu, les points de vie (HP) et les points de magie (MP) de tous les membres du groupe sont entièrement restaurés. De plus, toute altération d'état subie lors d'un combat sera dissipée. Le coût de ces opérations varie selon les établissements.

MAGASIN D'ARMES

C'est l'endroit tout désigné pour acheter des armes et des armures à vos personnages. Les armes sont particulières à chaque personnage (par exemple, seul Barret dispose d'un bras-fusil), tandis que les armures peuvent être portées par tous sans distinction.

MAGASIN D'OBJETS

Ces échoppes offrent un grand nombre d'objets aux effets variés, comme prodiguer des soins ou renforcer l'attaque.

MAGASIN D'ACCESSOIRES

Ces établissements vendent différents accessoires qui, une fois ajoutés à votre équipement, peuvent avoir des effets variés.

MAGASIN DE MATÉRIAS

Les matériaux sont des orbes magiques possédant un certain nombre d'effets positifs une fois ajoutés à une arme ou une armure. Vous pouvez vous les procurer de la même façon que les autres objets proposés dans les magasins, à la seule exception qu'il est impossible de les acheter en gros.

SALLE DES DÉBUTANTS

Située au-dessus du magasin d'armes dans les taudis du Secteur 7, à proximité du quartier général d'Avalanche. Parlez aux gens qui s'y trouvent et écoutez Cloud pour apprendre des tas de choses utiles qui vous aideront dans le jeu.

VÉHICULES ET MACHINES

Au fil de votre aventure, vous aurez la possibilité d'emprunter divers véhicules pour vous déplacer et atteindre des endroits inaccessibles à pied. Les instructions concernant leur utilisation apparaissent la première fois que vous les utilisez.

CHOCOBO

Si vous possédez la matière "Appât-chocobo", vous pourrez attraper un chocobo dans certaines zones de la carte du monde en marchant sur ses empreintes. Après quelques instants, vous devrez livrer un combat vous opposant à un chocobo et à plusieurs autres ennemis. Attention : évitez à tout prix d'attaquer ou d'effrayer l'animal, sans quoi il prendra immédiatement la fuite. Vous devez au contraire éliminer toutes les autres cibles et le chocobo vous rejoindra docilement.

Certains chocobos ont des capacités spéciales qui leur permettent d'atteindre des endroits inaccessibles à pied : les bleus peuvent traverser les eaux peu profondes, les verts peuvent franchir les montagnes, les noirs peuvent traverser les eaux

peu profondes, les rivières et les montagnes, tandis que les dorés peuvent aller n'importe où.

Appuyez sur la touche CROSS pour descendre d'un chocobo, après quoi il prendra la fuite. Vous ne pouvez donc pas chevaucher deux fois le même chocobo, et vous devrez en capturer un autre. Un chocobo s'utilise de la même manière que lorsque l'on marche, sauf en ce qui concerne l'utilisation de la touche CROSS.

Remarque : il est possible de garder certains chocobos dans une étable pour les retrouver même après les avoir libérés dans la nature.

ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX

Certains des événements qui auront lieu au cours de votre aventure utilisent des commandes différentes. Par exemple, il existe un événement au cours duquel vous devez lancer des barils sur des ennemis en contrebas, tandis qu'un autre implique une compétition basée sur votre endurance. Des conseils utiles se cachent parfois dans les messages et à l'écran, alors cherchez-les attentivement avant de vous lancer. Parfois, il vous faudra terminer un événement en un temps donné. Si vous devez interrompre un événement, vous pourrez finir la partie après avoir sauvegardé, ou appuyer sur la touche START pour marquer une pause.

L'ÉCRAN DE COMBAT

- 1) Le TRIANGLE qui s'affiche au-dessus d'un personnage indique que vous pouvez lui donner des ordres.
- 2) Appuyez sur la touche SELECT pour faire apparaître la fenêtre d'aide au cours d'un combat. Vous y trouverez la description des ordres sélectionnés, le nom des monstres, etc.
- 3) Le nom des membres du groupe ainsi que la jauge Barrière et la jauge BARRM apparaissent également à l'écran de combat. Si la jauge est dissimulée derrière

la fenêtre des ordres, vous pouvez la faire apparaître en appuyant sur la touche SQUARE. Au début d'un combat, les jauges Barrière et BARRM sont vides, mais si vous installez la matéria Barrière, vous pouvez lancer un sort qui réduit de moitié les dégâts subis. Vous pouvez remplir la partie supérieure de la jauge Barrière et la partie inférieure de la jauge BARRM en lançant le sort une seule fois, et l'effet défensif durera jusqu'à ce que les jauges soient vides.

Barrière augmente la défense contre les attaques physiques de l'ennemi, alors que BARRM protège des attaques magiques. La barrière magique est vivement recommandée lorsque vous devez affronter un boss.

- 4) Différents ordres pourront être utilisés en fonction des matières installées.
- 5) La fenêtre d'état indique le statut actuel des membres du groupe. De la gauche vers la droite de la fenêtre, vous trouverez : les HP restants et maximums (ou l'altération d'état active), les MP restants et maximums, la jauge limite et la jauge de temps.

Au cours des combats, des numéros apparaîtront au-dessus de vos personnages et de leurs ennemis; les numéros blancs indiquent les dégâts, tandis que les numéros verts indiquent les HP et MP récupérés.

Sous les HP et MP de chacun des personnages, vous trouverez des jauges qui permettent de voir en un coup d'œil l'état de vos réserves de HP et de MP : elles sont vertes quand elles sont pleines, et deviennent rouges en se vidant.

FORMATIONS DE COMBAT

En plus des formations de combat classiques, des ennemis peuvent également vous attaquer dans les conditions exposées ci-dessous. Vos personnages comme leurs ennemis peuvent subir jusqu'à deux fois plus de dégâts s'ils sont attaqués par derrière.

Attaque préventive

Une formation favorable à vos personnages, qui vous permet de donner vos ordres avant toute attaque ennemie.

Attaque à revers

Une attaque par derrière : votre défense frontale et votre défense arrière seront inversées. C'est un désavantage de taille pour vos personnages.

Attaque en tenaille

L'ennemi apparaît au milieu de vos personnages, vous permettant de les attaquer des deux côtés. Vous ne pouvez pas modifier la formation de vos personnages en utilisant l'ordre "Déplac.", mais cette formation reste avantageuse pour vos personnages.

Encerclement

Vos personnages sont pris en tenaille par l'ennemi, qui attaquera toujours en premier et empêchera toute possibilité de fuite. Vous ne pourrez pas attaquer tous les ennemis avec un seul sort, ni modifier les formations à l'aide de l'ordre "Déplac.". Dans cette formation, vos personnages sont extrêmement désavantagés.

SYSTÈME DE COMBAT ACTIF ATB

Final Fantasy VII utilise le système de combat actif ATB (Active Time Battle). Qu'il soit allié ou ennemi, chaque personnage dont la jauge de temps se remplit en premier a la priorité pour recevoir les ordres. Choisissez les ordres qui vous permettront d'attaquer ou de vous défendre le mieux face à l'ennemi.

ORDRES DE COMBAT

Les ordres suivants, affichés dans la fenêtre d'ordres, changent et s'enrichissent à mesure que vous progressez dans le jeu et en fonction des personnages présents dans le groupe.

ATTAQUE

Vous attaquez avec les armes équipées. Vous pouvez également viser vos alliés en les sélectionnant comme cibles d'attaque, ce qui est aussi valable pour l'ordre "Magie".

LIMITE

La jauge LIMITE se remplit à chaque attaque ennemie, et lorsqu'elle est pleine, elle clignote pour indiquer un statut de limite maximale. L'ordre "Attaque" devient alors l'ordre "Limite" et permet au personnage de lancer son attaque unique, appelée Maximum Limite. Si le combat prend fin sans que vous ayez eu recours à la Maximum Limite, vous pourrez vous en servir dans le suivant. Dans ce cas, l'ordre Attaque gardera l'appellation Limite. Plus vous subissez de dégâts, plus la jauge Limite se remplit vite.

MAGIE

Quand vous équipez une arme ou une armure d'une matière, l'ordre "Magie" devient disponible et apparaît dans la fenêtre. Vous devez alors sélectionner le sort de votre choix, ainsi que la cible sur laquelle vous souhaitez le lancer. Par exemple : s'il s'agit d'une magie offensive, vous choisissez l'ennemi à attaquer, et s'il s'agit d'un sort de soin, vous choisissez l'un de vos alliés.

La quantité de points de magie consommés est la même, qu'il s'agisse d'un sort utilisant l'effet matière "Tout" sur des ennemis multiples ou sur un ennemi unique. Remarque : les sorts ayant un effet sur tous les ennemis sont indiqués par une flèche rouge à côté du nom du sortilège. Si le sort ne peut être lancé parce que vous n'avez pas suffisamment de points de magie ou pour toute autre raison, le nom du sort apparaîtra en gris.

ÉLÉMENT

Au cours du combat, vous pouvez utiliser des éléments ou objets capables de soigner vos combattants ou de lancer des attaques. Sélectionnez un objet et décidez du personnage qui l'utilisera ou de la cible ennemie qui sera visée. S'il s'agit d'un objet offensif, sélectionnez l'ennemi, et s'il s'agit d'un objet de soin, sélectionnez l'un de vos alliés.

DÉPLACER

Cet ordre apparaît quand vous appuyez sur la touche directionnelle gauche, alors que le curseur se trouve contre le bord gauche de la fenêtre d'ordres de combat. Il vous permet de modifier la position de vos personnages en les déplaçant de la ligne de front vers les lignes arrière, et inversement. Ceux placés à l'arrière subiront moins de dégâts que les autres, mais infligeront également moins de dégâts à l'ennemi. En première ligne, l'effet sera inversé. Remarque : la nouvelle position ne sera pas conservée lors de la bataille suivante.

BLINDER

Cet ordre apparaît quand vous appuyez sur la touche directionnelle droite, alors que le curseur se trouve contre le bord droit de la fenêtre d'ordres de combat. Il permet de réduire les dégâts subis de moitié jusqu'à ce que la jauge de temps soit pleine.

FUITE

Maintenez les touches L1 et R1 enfoncées simultanément pour tenter de fuir le champ de bataille. Remarque : certains ennemis et certaines formations de combats rendent toute fuite impossible.

AUTRES ORDRES

Vous obtiendrez de nombreuses matières au cours du jeu, et certaines d'entre elles feront apparaître de nouveaux ordres utilisables au combat, comme "Invoquer", "Sentir" ou "Talents de l'ennemi". Seuls les personnages équipés des matières appropriées pourront les utiliser.

FIN DU COMBAT

Les combats prennent fin quand vous avez éliminé tous vos ennemis, ou quand tous vos adversaires ou vos personnages ont pris la fuite. Si vous êtes victorieux, vous remportez des gils, des objets, des points d'expérience (EXP) ou des points d'aptitude (PA) qui affectent la croissance des matières. Leur valeur dépend du type et du nombre d'ennemis éliminés.

FIN DE PARTIE

Si tous les membres de votre groupe sont grièvement blessés ou ont été changés en pierre, la partie est finie.

ÉCRANS DU MENU COMMENT AFFICHER LES ÉCRANS DU MENU

Vous pouvez faire apparaître les écrans du menu en appuyant sur la touche TRIANGLE à l'écran d'exploration. Ils contiennent les informations suivantes :

- Statut actuel de chaque membre du groupe. De gauche à droite : le portrait du personnage, son nom (ex. : "Cloud"), son niveau (ex. : "NV 1"), ses HP restants/maximums et MP restants/maximums. Les deux jauges sur la droite indiquent la progression nécessaire pour atteindre le niveau suivant, tandis que le niveau de limite vous indique lorsque vous pouvez réaliser une attaque Maximum Limite.

- Les ordres disponibles. Certains d'entre eux, tels que "PHS" ou "Enregistrer" ne peuvent être utilisés qu'à certains endroits. De plus, les ordres PHS et Matéria ne peuvent être utilisés qu'après avoir obtenu les objets "PHS" et "Matéria".
- Temps de jeu écoulé et somme totale des gils détenus par le groupe.
- L'endroit où se trouve le groupe (ex. : Midgar).

ORDRES DE L'ÉCRAN DU MENU

Dix ordres sont disponibles sur l'écran de menu : Éléments, Magie, Matéria, Équiper, État, Placer, Limite, Config, PHS et Enregistrer.

Pour sélectionner un ordre, utilisez les touches directionnelles haut et bas, puis confirmez votre choix en appuyant sur la touche CIRCLE.

1. ÉLÉMENT

Cet ordre vous permet principalement d'utiliser des objets de soin et de guérison, comme les potions ou les queues de phénix. Si vous ne souhaitez pas utiliser l'ordre "Utiliser", appuyez sur la touche CROSS et sélectionnez l'ordre de votre choix.

Utiliser

Choisissez cet ordre pour utiliser les objets en votre possession. Après avoir sélectionné l'objet, choisissez le personnage sur lequel l'objet devra être utilisé; tout objet inutilisable sera grisé. Appuyez sur les touches L1 et R1 pour faire défiler la liste des objets vers le haut ou vers le bas.

Arranger

Choisissez cet ordre pour classer les objets selon les critères suivants :

- Toi-même : dans l'ordre de votre choix

- Terrain : les objets pouvant être utilisés en cours d'exploration apparaissent dans cette liste.
- Combat : les objets pouvant être utilisés pendant les combats apparaissent dans cette liste.
- Lancer : les objets pouvant être lancés pendant les combats apparaissent dans cette liste.
- Type : classement par type d'objet (armes, armures, etc.).
- Nom : par ordre alphabétique.
- Plus : classement décroissant par nombre d'objets en possession du joueur.
- Moins : classement croissant par nombre d'objets en possession du joueur.

Éléments-clé

Affiche les objets importants qui affecteront votre progression dans la partie.

2. MAGIE

Depuis le menu, vous pouvez lancer des sorts de récupération et de guérison, ou consulter les magies "Invoquer" ou "Talents de l'ennemi". Si vous appuyez sur les touches L1 ou R1 avant de sélectionner l'un des trois ordres détaillés ci-dessous, vous pourrez sélectionner d'autres membres du groupe sans avoir à retourner à l'écran du menu; ceci est également valable pour les autres ordres, y compris "Matéria", "Équiper", "État" et "Limite".

Magie

Choisissez cet ordre pour utiliser la magie. Après avoir sélectionné un sort, vous devez choisir le personnage qui sera visé. Les sorts disponibles apparaissent en blanc, tandis que ceux que vous ne pouvez pas utiliser sont grisés.

Pour jeter un sort, les armes ou l'armure du personnage doivent être équipées d'une matéria. Appuyez sur les touches L1 ou R1 pour faire défiler la liste vers le haut ou le bas.

Invoquer

Affiche les sorts d'invocation de monstres disponibles et leurs effets. Pour utiliser une magie d'invocation, la matéria Invoquer doit être installée sur les armes ou sur l'armure du personnage.

Talents de l'ennemi

Affiche les attaques ennemies disponibles et leurs effets. Pour apprendre certaines attaques ennemies, une matéria appelée "Talents de l'ennemi" doit être attachée aux armes ou à l'armure du personnage.

Puissance supplémentaire

Si des aptitudes spéciales ont été obtenues en équipant une matéria comme "Tout", leurs effets seront affichés ici.

3. MATÉRIA

Si des orbes de matéria sont insérés dans les emplacements d'arme ou d'armure, différentes aptitudes deviennent alors disponibles. Sélectionnez cet ordre pour installer une matéria ou consulter ses effets. Pour installer une matéria, placez le curseur sur l'emplacement de l'arme ou de l'armure, puis appuyez sur la touche CIRCLE. Toutes les matières qui n'ont pas été attachées par d'autres personnages sont disponibles, et vous pouvez donc choisir celles que vous désirez utiliser et appuyez sur la touche CIRCLE. Pour retirer une matéria, sélectionnez son emplacement et appuyez sur la touche TRIANGLE.

Liste des aptitudes

Les aptitudes conférées par la matéria équipant le personnage apparaissent ici. Les aptitudes disponibles apparaissent en blanc, tandis que celles qui ne sont pas encore disponibles sont grisées.

Effets de l'équipement

maximums) ou MPMAX (points de magie maximums) d'un personnage. Si l'une de ces valeurs augmente, elle apparaîtra en jaune ; si elle diminue, elle sera affichée en rouge.

Points d'aptitude (AP)

Vous gagnez des AP à chaque fois que vous remportez un combat. Les matérias qui ne sont pas installées sur des armes ou des armures ne vous rapporteront aucun AP. Quand le nombre de AP atteint la valeur "Niveau suivant" indiquée, le niveau de la matéria augmente, ainsi que le nombre d'aptitudes disponibles; ses effets seront également renforcés. La plupart des matérias peuvent atteindre le niveau 5 maximum.

Placez le curseur en forme de doigt sur "Vérifier" et appuyez sur la touche CIRCLE pour consulter les ordres et les sorts dont disposera le personnage au combat grâce à cette matéria.

En utilisant l'ordre "Arranger", vous pouvez classer les matérias non utilisées ou bien retirer toutes les matérias installées simultanément. Vous pourrez également vous débarrasser des matérias inutiles. Utilisez "Échanger" pour échanger des matérias entre tous les personnages, qu'ils soient présents dans le groupe ou non.

Placez le curseur en forme de doigt sur un emplacement de matéria et appuyez sur la touche CIRCLE pour consulter les matérias en votre possession (mais non installées), ainsi que leurs effets une fois installées.

TYPES DE MATÉRIAS

En fonction de leurs aptitudes, les matières peuvent être divisées en cinq groupes distincts

Matières indépendantes

Matière violette. Elle améliore le statut du personnage (HP maximum et Force, par exemple).

Matière de soutien

Matière bleue. Elle dévoile tout son potentiel quand on l'utilise en conjonction avec d'autres matières, alors assurez-vous de bien l'installer dans l'un des emplacements liés (peu importe lequel) d'une arme ou d'une armure, et insérez une matière d'ordre ou magique dans l'autre pour en renforcer les effets.

Matière d'ordre

Matière jaune. Elle augmente le nombre d'ordres pouvant être utilisés au cours du combat.

Matière magique

Matière verte. Elle vous permet d'utiliser des sorts d'attaque ou de guérison.

Matière d'invocation

Matière rouge. Elle vous permet de lancer une invocation pendant un combat et d'appeler une créature à votre secours.

4. ÉQUIPER

Cet ordre permet d'équiper les personnages avec des armes, des armures et d'autres accessoires. Remarque : quand vous obtenez une arme ou une armure, elles ne prendront effet qu'une fois équipées.

Armes

Les armes équipées modifient l'Attaque et le Pourcentage d'attaque (% Attaque) du personnage concerné. Pour afficher le statut, choisissez l'arme actuellement équipée et appuyez sur la touche CIRCLE.

Si vous avez d'autres armes à équiper, elles seront affichées dans la fenêtre située en bas à droite. Sélectionnez l'arme à équiper et appuyez sur la touche CIRCLE.

Le changement de statut apparaît sous forme de deux colonnes, dans la fenêtre située en bas de l'écran. La valeur de gauche indique le statut de l'arme équipée, et la droite celui de l'arme choisie.

Les chiffres jaunes indiquent une amélioration des statistiques, et les chiffres rouges, une diminution. Pour retirer une arme équipée, sélectionnez-la et appuyez sur la touche TRIANGLE.

Armures

Lorsqu'un personnage porte une armure, la Défense, la Défense magique (Déf mag), le pourcentage de défense (% Défense) et le pourcentage de défense magique (% Déf mag) seront modifiés. L'armure est équipée de la même façon que les armes.

Emplacements de matériels

Les emplacements liés sont utilisés par les matériels de soutien, conjointement à d'autres types de matériels, pour renforcer les aptitudes de ces dernières.

Croissance des matériels

La vitesse de croissance des matériels (Augmentation) varie en fonction des armes et des armures utilisées. "Normale" ne modifie pas la vitesse, alors que "Double" multiplie par deux les AP obtenus. Dans la cas de certaines armes et armures, la matériau n'évolue pas du tout.

Accessoires

Vous pouvez obtenir des effets variés en portant des accessoires, et certains d'entre eux modifient le statut du personnage. Les accessoires s'équipent de la même façon que les armes et l'armure.

5. ÉTAT

Appuyez sur la touche CIRCLE pour faire apparaître l'état actuel du personnage.

ÉLÉMENTS

En s'équipant de certaines armes, armures ou accessoires, chaque personnage peut obtenir des aptitudes élémentaires spéciales, qui lui seront utiles aussi bien pour attaquer que pour se défendre. Lorsqu'il obtient des éléments, le nom de chacun d'entre eux apparaît en blanc. Voici les neuf propriétés élémentaires : Feu, Glace, Foudre, Terre, Poison, Gravité, Eau, Vent et Sacré.

Attaque

Quand vous attaquez des ennemis dont les points faibles sont représentés par certains éléments, vous pouvez leur infliger deux fois plus de dégâts. À l'inverse, s'ils sont résistants à ces éléments, les dégâts infligés seront réduits de moitié voire, dans le pire des cas, annulés ou absorbés.

Effets de l'attaque pour chaque élément

- Feu : efficace contre les animaux ou les ennemis de glace.
- Glace : efficace contre les ennemis sensibles au froid, ou les ennemis de feu.
- Foudre : efficace contre les ennemis mécaniques.
- Terre : attaques utilisant la puissance de la terre. Inefficace contre les ennemis volants.
- Poison : empoisonne les adversaires. Inefficace contre les ennemis venimeux.

Gravité : attaques utilisant la puissance de la pesanteur.
Eau : efficace contre les ennemis de feu.
Vent : inefficace contre les ennemis volants.
Sacré : efficace contre les ennemis des ténèbres.

Moitié

Quand l'assaillant attaque avec l'élément concerné, les dégâts que vous subissez sont réduits de moitié.

Sans effet

Quand l'assaillant attaque avec l'élément concerné, vous ne subissez aucun dégât.

Absorption

Quand l'assaillant attaque avec l'élément concerné, les dégâts sont absorbés et ajoutés aux HP de votre personnage.

EFFET

Certaines armes et armures peuvent faire subir des altérations d'état aux ennemis ou vous protéger contre ces dernières. Dans ce cas précis, le nom de l'état appliqué apparaîtra en blanc.

Attaque

Lorsque vous attaquez l'ennemi, vous pouvez ajouter un effet d'altération d'état en plus des dégâts habituels (par exemple Poison ou Sommeil).

Défense

Quand l'ennemi essaie d'infliger une altération d'état au personnage, l'effet a une chance d'être neutralisé.

6. PLACER

Cet ordre permet de modifier la position des personnages ou de les placer en première ou en dernière ligne sur le champ de bataille. Sélectionnez le personnage et l'endroit où vous souhaitez le placer, ou choisissez le personnage qui prendra sa place dans la formation. Pour faire passer le personnage en première ou en dernière ligne, placez le curseur sur lui et appuyez deux fois sur la touche CIRCLE.

Avant

En plaçant votre personnage en première ligne, la puissance d'attaque augmente et la défense diminue. La puissance d'attaque magique et la défense magique restent inchangées.

Arrière

En plaçant votre personnage à l'arrière, la puissance d'attaque diminue et la défense augmente. La puissance d'attaque magique et la défense magique restent inchangées.

7. LIMITE

Cet ordre permet de lancer des attaques Maximum Limite (MAX. LIMITES) quand la jauge LIMITE de votre personnage se remplit. Elle permet également de vous renseigner sur les effets de ces attaques. Les jauges LIMITE, en haut à droite de l'écran, indiquent la progression vers la prochaine Maximum Limite.

Au début, vous pouvez uniquement utiliser des attaques de niveau 1, mais après quelques combats, les personnages apprendront des attaques de niveau supérieur. Pour sélectionner l'attaque à réaliser, placez le curseur sur le bouton "Définir" et appuyez sur la touche CIRCLE, puis sélectionnez ensuite le niveau de MAX. LIMITES indiqué en blanc en bas de l'écran. Si vous souhaitez le modifier, choisissez "Oui", et la jauge Limite reviendra à zéro; sinon, choisissez "Non".

Pour découvrir les effets des attaques MAX. LIMITES, placez le curseur sur "Vérifier", puis appuyez sur la touche CIRCLE. Ensuite, sélectionnez le niveau de l'attaque que vous désirez vérifier, puis sélectionnez son nom.

État "Furie" ou "Triste"

Si votre état devient Furie, la jauge LIMITE se remplira plus vite et deviendra rouge; à l'inverse, s'il devient Triste, la jauge se remplira plus lentement et deviendra bleue. Les conditions anormales comme "Furie" et "Triste", peuvent être guéries à l'aide de la magie ou des objets appropriés.

8. CONFIGURATION (CONFIG)

Couleur de fenêtre

Les couleurs des quatre coins de l'arrière-plan des fenêtres du menu peuvent être modifiées en mélangeant les trois teintes rouge (R), vert (V) et bleu (B). Appuyez sur la touche CIRCLE pour amener le curseur sur la fenêtre de droite, puis utilisez les touches directionnelles pour choisir le coin de la fenêtre à modifier, avant d'appuyer à nouveau sur la touche CIRCLE. Changez les couleurs à l'aide des touches directionnelles gauche et droite, puis appuyez sur la touche CROSS. Quand vous avez terminé de modifier les couleurs à votre goût, appuyez une nouvelle fois sur la touche CROSS.

Son

Vous pouvez régler le format sonore sur Mono ou Stéréo.

Contrôleur

Le paramètre du contrôleur peut être réglé sur Normal ou Personnaliser. Pour choisir ce dernier, appuyez sur la touche CIRCLE pour faire apparaître la fenêtre, puis sur la touche START. Le curseur apparaîtra alors à gauche des boutons de la fenêtre. Sélectionnez la touche de votre choix à l'aide des touches

directionnelles haut et bas, puis appuyez sur la touche que vous souhaitez assigner à cette fonction. Une fois la personnalisation des touches terminée, appuyez sur la touche gauche ou droite.

Curseur

Même une fois la fenêtre fermée, la dernière position du curseur en forme de doigt peut être enregistrée.

SYSTÈME DE COMBAT ACTIF ATB (CTA)

Vous disposez de trois options différentes pour le réglage de l'écoulement du temps dans les combats.

Actif : pour les joueurs confirmés. Le temps s'écoule même lors du choix des ordres à donner, comme Magie ou Éléments.

Recommandé : pour les joueurs de niveau moyen. Le temps s'arrête pendant les effets et animations des ordres Magie et Éléments.

Attente : pour les débutants. Le temps s'arrête lors du choix des ordres à donner, comme Magie et Éléments.

Vitesse de combat

Permet de modifier la vitesse d'écoulement du temps durant les combats.

Message de combat

Permet de modifier la vitesse de défilement des messages durant les combats.

Message de terrain

Permet de modifier la vitesse de défilement des messages durant les phases d'exploration.

Angle de vue

Permet de modifier l'angle de vue durant les combats.

Auto : l'angle de vue change constamment, rendant le combat passionnant et réaliste.

Fixe : l'angle de vue s'arrête sur une vue particulière quand vous rencontrez des ennemis, et le combat continue sous cet angle fixe.

Ordre de magie

Quand vous sélectionnez Magie pendant les combats, vous avez le choix entre six types de séquences d'affichage pour la liste des sorts apparaissant dans la fenêtre.

9. PHS

Dès que vous avez plus de trois membres dans votre groupe, vous devrez en choisir deux pour combattre aux côtés de Cloud, à l'aide d'un élément appelé "PHS" (sauf pour certains événements spécifiques). Les membres peuvent uniquement être changés sur la carte du monde et aux points d'enregistrement.

Sélectionnez le personnage que vous souhaitez retirer de votre groupe. Utilisez les touches directionnelles pour placer le curseur sur le personnage, puis appuyez sur la touche CIRCLE.

Placez ensuite le curseur sur le personnage à ajouter dans le groupe et appuyez sur la touche CIRCLE.

10. ENREGISTRER

Quand vous êtes sur la carte du monde, vous pouvez enregistrer la partie en appuyant sur la touche TRIANGLE pour ouvrir l'écran du menu.

CRÉDITS

Product Development Coordinator	Michael Bassett
QA Manager	Jon Williams
Customer Service Manager	Rick Thompson
Executive VP, Strategic Planning	Yoshiro Maruyama
Vice President of Marketing	Jun Iwasaki
Assistant Marketing Associate	Kenji Mimura
Producer	Martin Alltimes
Product Managers	Jason Falk, Chris Ansell
Manual Designer	Nadim Othman
Manual Editor	Jim Sangster
Print Production Coordinator	Rebecca Savage
QA Printed Materials Supervisor	Geoff Rens
Internal QA Manager	Steve Archer
Internal QA Administrator	Jim McCabe
QA Supervisor	Dave Cleavelly
Lead Tester	Brad Davey
Senior Testers	Mark Stephenson, Neil Smith, Tony Mair
Testers	Andy McCoy, Matt Ng, Russ Power, Paul McCartan, John Wilson, Steve Griffiths, Kev Mason, Paul Jones
With thanks to:	Joan Rieke, Aki Yokote, Adam Grant, Andy Hope, Steve Coleman, Gabriele Genualdi, Antti Tietavainen, Ioanna Delatola and 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.