

Memory Card

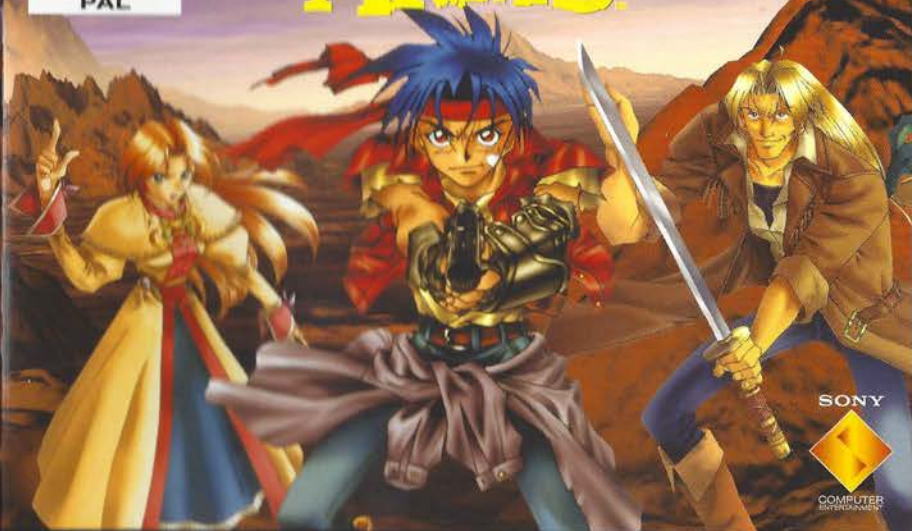


*La Memory Card della Sony:
l'acquisto indispensabile
per tutti gli utenti di
PlayStation®. Semplice ed
affidabile, non richiede
l'uso di batterie.
Cercate altri giochi con
l'icona Memory Card:*



PAL

WILD ARMS



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®



Memory Card
1 block

www.playstation-europe.com

SCES-01173

PS and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.

711719746522

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poiché 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 poiché 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.

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

Wild Arms™ & © 1996 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment Inc.



SCES-01173

WILD ARMS

Filgaia, sotto la protezione dei Guardiani, era una terra ricca, verde e fertile, ma in seguito a un'invasione improvvisa dei Demoni dal corpo di metallo, i Guardiani hanno perduto il loro potere. Le piante sono scomparse l'una dopo l'altra e gran parte dei prati si sono trasformati in terre aride.

Ora, dopo mille anni, benché Filgaia sia ormai diversa da quella del passato, la popolazione comincia a costruire su queste terre desertiche una nuova civiltà. Il mondo è però ancora una volta minacciato da una nuova catastrofe: i leggendari Demoni dal corpo di metallo sono tornati e attendono il momento opportuno per invadere Filgaia.

Ma ecco arrivare tre giovani, destinati a portare il futuro del mondo sulle loro spalle. Stanno per intraprendere un viaggio, ignari l'uno dell'esistenza dell'altro e del proprio destino...

Nel mondo trasformato in deserto, la ruota della fortuna sta per girare.

ITALIANO

1. Allestimento

Installare la PlayStation® come riportato nel manuale d'istruzioni. Inserire il disco di WILD ARMS™ e chiudere il coperchio vano disco. Accendere la PlayStation® utilizzando il tasto Accensione. Si consiglia di non inserire o rimuovere alcuna periferica o Memory Card quando l'interruttore è acceso.

NOTA: per ritornare alla sequenza introduttiva da un punto qualsiasi del gioco, premere contemporaneamente i tasti **AVVIO, SELEZIONE, L1, L2, R1 e R2**. Questa operazione consente di uscire dal gioco in corso e avviare un nuovo gioco oppure ricaricare un gioco salvato precedentemente.

Memory Card

Per evitare complicazioni la prima volta che si gioca, accertarsi che sulla Memory Card vi sia un blocco libero prima di iniziare. Anche se non è inserita una Memory Card, è possibile avviare il gioco selezionando 'NEW GAME' (NUOVO GIOCO). Tuttavia, in tal caso, i dati non possono essere salvati.

2. I PERSONAGGI

Jack Van Burace

Un cacciatore di tesori, che scava tra antiche rovine alla ricerca di ciò che egli definisce il 'potere assoluto'. Il suo unico compagno è un topo simile a un folletto, di nome Hanpan. Jack riesce a sguainare la spada con la stessa velocità di un pistolero. Anche se fa continuamente battute, nasconde dietro questa apparenza un passato misterioso... Al momento sta portando alla luce delle rovine. Età: 27 anni



3. COMANDI DI BASE

Questa sezione spiega come utilizzare i comandi di Wild Arms. Fare riferimento alle sezioni menzionate per una descrizione dettagliata di ciascuna funzione.



Tasti direzionali: spostano i personaggi in aperta campagna o nei sotterranei, selezionano le icone e muovono il cursore.

Tasto SELEZIONE: se si possiede l'oggetto 'MAGIC MAP' (MAPPA MAGICA), è possibile consultare la mappa premendo il tasto SELEZIONE quando si è in aperta campagna.

Tasto AVVIO: seleziona il personaggio che si sta controllando in aperta campagna o in un sotterraneo; seleziona gli oggetti (vedere Sezione 5.5).

Tasto Δ: richiama il menu di esplorazione (vedere Sezione 5.4); attiva la funzione HELP (AIUTO). Quando si seleziona un oggetto o un'azione e si desidera ricevere informazioni

sulla loro funzione, spostare il cursore su tale oggetto o azione e premere il tasto Δ: verrà visualizzata una breve descrizione. Ogni volta che si acquisisce un nuovo oggetto (incluse armi, armature e incantesimi), se ne dovrebbe verificare la funzione in questo modo.

Tasti L2/R2:

cambiano il personaggio visualizzato quando viene evidenziato un menu. Per effettuare una selezione in lunghi elenchi di oggetti, incantesimi o equipaggiamenti, scorrere tali elenchi verso l'alto e verso il basso premendo i tasti L2/R2

Tasti L1/R1:

cambiano il personaggio visualizzato quando viene selezionato il menu relativo allo stato o all'equipaggiamento.

Tasto X:

conferma i comandi di menu selezionati; esegue varie azioni nei sotterranei e in città, come parlare, cercare e correre (vedere Sezione 5.3). Durante una conversazione premere il tasto X per visualizzare la sezione di dialogo successiva.

Tasto □:

permette di utilizzare gli oggetti (nel gioco è anche definito 'TOOLS BUTTON' - TASTO STRUMENTI). La strategia vincente per questa avventura è quella di usare gli oggetti che effettivamente si possiede (vedere Sezione 5.3). Si noti che quando Jack è in azione, è possibile utilizzare il tasto □ per far sì che Hanpan raggiunga determinati oggetti che altrimenti sono fuori portata...

Tasto O:

annulla un'azione; chiude uno schermo di selezione.

4.2 Scegliere il personaggio principale



Wild Arms consente di scegliere il personaggio che si preferisce fra tre opzioni. Con l'avanzare del gioco, sarà possibile riunire questi tre personaggi.

4.3 Assegnare i nomi

Dopo un breve dialogo introduttivo, viene visualizzato lo schermo di inserimento testo che dà la possibilità di assegnare nuovi nomi ai personaggi. Per confermare una lettera premere il tasto **X** e per cancellarla premere il tasto **O**. Quando si è pronti, selezionare 'OK' e premere il tasto **X**.

4.4 Cambiare i personaggi e salvare



In ogni città è possibile trovare un uccello dalle penne rosse. Parlando a questo speciale 'uccello della memoria', sarà possibile salvare il proprio livello di avanzamento e cambiare il personaggio che si sta controllando.

CHANGE (CAMBIA)

Se i tre personaggi non si sono ancora riuniti in squadra, si potrà cambiare il personaggio che si sta controllando. Selezionarne uno premendo i tasti

direzionali **SU/GIU'**. Se i tre personaggi sono già in squadra, il tasto **AVVIO** avrà la stessa funzione.

Suggerimento: agire in squadra

Rudy, Jack e Cecilia non iniziano ad agire in gruppo subito dopo essersi incontrati. Essi devono innanzitutto costruirsi da soli il proprio futuro. Tuttavia, in alcuni casi un personaggio non è in grado di risolvere un problema da solo. Rivolgendosi agli altri otterrà l'aiuto richiesto.

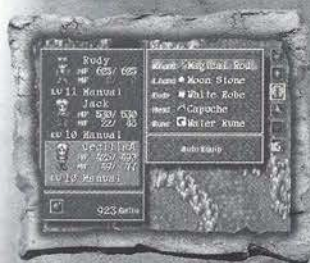
SAVE (SALVA)

Se si intende salvare il proprio livello di avanzamento nel gioco, utilizzare i tasti direzionali per selezionare un blocco vuoto (oppure un blocco contenente una partita precedente che si desidera sovrascrivere), quindi confermare premendo il tasto **X**. **NOTA:** si consiglia di non inserire o rimuovere le periferiche o le Memory Card quando l'interruttore è acceso. Accertarsi che sulla Memory Card vi sia un blocco libero prima di cominciare a giocare.

Salvare il gioco in corrispondenza di un simbolo magico

Se sul pavimento di un sotterraneo si trova un simbolo magico, si potrà salvare la propria posizione nel gioco. Portarsi sul simbolo magico e premere il tasto **X**. Verrà visualizzato il seguente messaggio: **'DO YOU WANT TO RECORD YOUR JOURNEY?' (VUOI REGISTRARE IL VIAGGIO?)**. Selezionare **'YES' (SÍ)**: la procedura di salvataggio prosegue analogamente a quella per l'uccello della memoria.

3.4 Il menu di esplorazione



Per aprire il menu di esplorazione, premere il tasto Δ . Utilizzare i tasti direzionali per selezionare una delle sei voci seguenti e premere il tasto $\times$ per confermare. Se si ignora la funzione di un comando, evidenziare il comando e premere il tasto Δ ; verrà visualizzato un messaggio di aiuto.

'ITEM' (OGGETTO)



Questo comando consente di utilizzare gli oggetti contenuti nell'inventario di un personaggio:

'USE/TRADE' (USA/SCAMBIA): consente di utilizzare un oggetto.

Dopo aver selezionato un oggetto, premere il tasto $\times$ senza spostare il cursore. Selezionare quindi il personaggio che lo userà (è possibile confermare senza visualizzare i sottocomandi).

'ARRANGE' (DISPONI): consente di riorganizzare gli oggetti nell'inventario. Dopo aver selezionato un oggetto, portare il cursore nel punto in cui si desidera spostare l'oggetto e premere il tasto $\times$.

'SKILL' (CAPAC.)

Questo comando consente di utilizzare le capacità innate di ciascun personaggio. Selezionare un personaggio, quindi scegliere un'abilità: i comandi evidenziati sono quelli che è possibile utilizzare quando i personaggi sono in movimento.



'EQUIP' (EQUIP.)

Questo comando consente di equipaggiare i personaggi con armi e armature. Selezionare un personaggio, una parte del corpo (vedere di seguito), quindi un'arma o un'armatura.

'R. HAND' (MANO D.): selezionare un'arma per la mano destra.

'L. HAND' (MANO S.): selezionare uno scudo o un oggetto speciale per la mano sinistra.

'BODY' (CORPO): selezionare un'armatura per proteggere il corpo.

'HEAD' (TESTA): selezionare una protezione per la testa.

'RUNE' (RUNA): selezionare una piastra del potere (vedere Sezione 7.2)

'AUTO EQUIP' (EQUIPAG. AUTOM.): seleziona automaticamente l'equipaggiamento che assicura prestazioni ottimali (non cambierà l'equipaggiamento in L. HAND e RUNE).



Una volta selezionato un oggetto, è possibile verificare in che modo la modifica influisce sugli attributi del personaggio (il giallo indica un potenziamento, il blu una riduzione). Le modifiche non avranno effetto finché i personaggi non verranno dotati dell'equipaggiamento.

'Auto Battle'



Selezionare questa opzione per scegliere una modalità di combattimento per ciascun personaggio: esiste una modalità di combattimento manuale (in cui l'utente prende tutte le decisioni tattiche) e cinque modalità di combattimento automatico (in cui si decide solo la priorità degli obiettivi tattici, mentre il resto viene eseguito automaticamente). Non dimenticare che è opportuno cambiare tattica a seconda dello stato dell'avversario e della propria squadra. I nomi dei personaggi per i quali è impostata una modalità di combattimento automatico sono visualizzati in giallo. Evidenziare una delle seguenti opzioni, quindi premere il tasto **O** per ritornare al menu di comando.

'MANUAL' (MANUA): è la modalità di combattimento manuale. Dopo ogni immissione dei comandi di combattimento, il personaggio attenderà istruzioni. Questa modalità viene selezionata automaticamente come opzione predefinita all'inizio del gioco.

'ALL OUT' (FUORI): questa modalità mette a disposizione i metodi di attacco più potenti per colpire il maggior numero di nemici. Gli attacchi possono essere selezionati nel seguente ordine: ARM/Mossa rapida/Magia (a seconda del personaggio), Guardiano, Attacco normale. Quando il livello di forza aumenta, Rudy utilizzerà il 'boost attack' (attacco accelerato) e il 'lock on' (aggancio); Jack tenterà con aggressività la mossa rapida nella modalità '????' (vedere Sezione 9); quando possibile Cecilia utilizzerà l'high

material' (materiale superiore) per aumentare al massimo i poteri dei Guardiani ed anche la Magia nera per attaccare finché il livello di forza aumenta.

'BALANCED' (BILANC.): questa modalità consente di bilanciare l'attacco e la difesa. Pochi sono gli attacchi senza esito, e questa modalità tende ad utilizzare metodi di attacco che riducono il numero degli avversari. Quando i PS dei propri compagni di squadra diminuiscono o questi non sono più capaci di combattere, per riacquistare la forza verranno utilizzati oggetti e/o la magia. L'ordine dei metodi di attacco è lo stesso descritto per l'opzione 'All Out', anche se per Jack la Mossa rapida non sarà selezionata durante la modalità '????'.

'DEFENSE' (DIFESA): questa modalità prende in considerazione la diminuzione dei PS e lo stato di anomalità durante il combattimento. Per recuperare i PS e curare le malattie vengono utilizzate magie e/o oggetti. La propria squadra può inoltre essere protetta dagli attacchi selezionando la capacità di forza, 'Defenser' (Difesa). In questa modalità Rudy si servirà delle ARM per l'attacco, Jack della Mossa rapida e della Capacità di forza, ma non dei Guardiani, mentre Cecilia attaccherà principalmente con l'aiuto dei Guardiani.

'SURVIVAL' (SOPRAV.): questo comando consente di utilizzare la modalità 'All Out' o 'Balanced' a seconda della forza del nemico. Tuttavia, non è possibile utilizzare il Reviving Fruit (Frutto del recupero) quando i personaggi non sono più capaci di combattere. Per recuperare i PS, vengono utilizzate le Pozioni di bacche e le Bacche guaritrici. Cecilia ricorrerà alla magia per gli attacchi di supporto e alle armi per gli attacchi normali (non utilizzerà la magia o i Guardiani).

'RESERVE' (RISERVA): questa modalità consente ai personaggi di combattere senza ricorrere ad ARM/Mossa rapida/Magia o Capacità di forza. Essi attaccheranno il nemico solo con le armi della mano destra. Non è possibile utilizzare oggetti per il recupero.

Note

Ciascun personaggio ha le proprie priorità e le tattiche preferite. Rudy approfitta della debolezza del nemico e attacca di conseguenza quando usa le ARM. Inoltre, quando un personaggio della squadra subisce gravi danni, Rudy sceglie il recupero prima di Jack. Quando occorre curare i personaggi, e finché il livello di forza è in aumento, Jack può avere il recupero più rapido servendosi di un acceleratore. Cecilia seleziona un metodo di recupero ancor prima degli altri due personaggi. Quando l'intero gruppo necessita di recupero, ella utilizza la 'mistica'.

'STATUS' (STATO)



Utilizzare questo comando per visualizzare lo stato di ciascun personaggio. Se viene riscontrato uno stato di anomalia, a destra di ciascun personaggio apparirà il contrassegno corrispondente (vedere Sezione 6.4).



1. Nome del personaggio, Livello e Occupazione: se la modalità 'Auto Battle' non è impostata su 'Manual', il nome del personaggio verrà evidenziato in giallo.

2. PS, PM e impostazione corrente AUTO BATTLE.

PS (Punti segnati): la forza vitale di un personaggio, visualizzata come il numero di punti segnati rispetto al numero massimo. Se durante il combattimento i PS di un personaggio raggiungono lo zero, egli perderà la capacità di combattere.

PM (Punti magici): i poteri magici di un personaggio, visualizzati come il numero di punti magici rispetto al numero massimo. Se i PM di un personaggio raggiungono lo zero, egli non sarà più capace di sguainare la spada o di ricorrere alla magia (si noti che all'inizio Rudy non ha PM).

3. Equipaggiamento: visualizza le armi e l'armatura attualmente in uso.

4. Strumenti: visualizza gli oggetti selezionati.

5. Attributi: visualizza gli attributi di un personaggio. Di seguito sono riportate le relative abbreviazioni...

'STR' (FRZ - forza): la forza fisica di un personaggio. La forza di un attacco si basa su questo valore. La Mela magica aumenterà la forza del personaggio di un punto.

'VIT' (VIT - vitalità): la forza vitale di un personaggio. La capacità di difesa si basa su questo valore. La Mela di salvezza aumenterà la forza vitale del personaggio di un punto.

'SOR' (STR - stregoneria): il potere magico di un personaggio. La capacità di resistenza alla magia si basa su questo valore. Anche la forza della magia è influenzata da questo valore. La Mela mistica aumenterà il potere magico del personaggio di un punto.

'ES' (REA - reattività): la capacità di reazione di un personaggio. La capacità di elusione si basa su questo valore. Anche gli attacchi preventivi e l'ordine degli attacchi durante il combattimento sono influenzati da questo valore.

'ATP' (ATP - punti di attacco): il potere di attacco di un personaggio. Questo valore è dato dalla somma della forza e del potere di attacco dell'arma utilizzata. Maggiore è il numero, tanto più grande sarà il danno inflitto al nemico.

'DFP' (PDF - punti di difesa): la capacità di difesa fisica di un personaggio. Questo valore è dato dal 50% della forza vitale più il potere di difesa dell'armatura. Maggiore è il numero, minore sarà il danno inflitto dal nemico.

'MGR' (RMG - resistenza alla magia): la capacità di resistenza alla magia di un personaggio. Questo valore è dato dal 50% del potere magico più la capacità di resistenza alla magia dell'armatura. Con l'aumentare di questo numero, il danno causato dalla magia diminuisce.

'PRY' (ELU - elusione): la capacità di elusione di un personaggio. Il valore è dato dal 10% della capacità di reazione più la capacità di elusione dell'armatura con cui è equipaggiato il personaggio. Se questo numero aumenta, il personaggio sarà in grado di eludere più spesso gli attacchi degli avversari.

'LUCK' (FORTUNA): la fortuna di un personaggio. Esistono cinque livelli, dal più basso al più alto. Il numero varia a seconda di quanto avviene nel contesto. La percentuale di successo dei colpi critici, degli attacchi preventivi e delle ritirate è influenzata dalla fortuna. Non sottovalutare il potere della fortuna.

'EXP' (ESP - esperienza): i punti di esperienza che un personaggio acquisisce sconfiggendo mostri e demoni.

'NEXT' (AVANTI): i punti di esperienza necessari per avanzare al livello successivo.

'OPTIONS' (OPZIONI)



Questo comando consente di modificare la configurazione dei tasti del controller e di regolare le impostazioni audio per giocare in modo più confortevole (vedere Sezione 11).

5.5 Oggetti

Con l'avanzare della storia l'uso degli oggetti assume molta importanza. In particolare, è necessario utilizzare i vari oggetti posseduti dai tre personaggi per liberarsi dalle trappole all'interno dei sotterranei o per impossessarsi degli scrigni del tesoro. Premere il tasto **X** per utilizzare gli oggetti. A seconda di come la storia si sviluppa, ciascun personaggio può acquisire fino a quattro oggetti.

Cambiare gli oggetti

Quando si preme il tasto **AVVIO**, appare lo schermo di cambiamento dei personaggi. Premere i tasti direzionali **SINISTRA/DESTRA** o i tasti **L2/R2** per cambiare gli oggetti in uso.

Oggetti di Rudy

'BOMBS' (BOMBE):

la 'Berry Cave' (Grotta delle Bacche), situata a sud-est di Surf, era un ricco deposito di erbe medicinali. Le bombe venivano utilizzate per estrarre le erbe. Si tratta di semplici bombe realizzate con polvere da sparo e una miccia, particolarmente adatte per ridurre in mille pezzi grandi scrigni di legno o per distruggere pareti non molto resistenti.

'TREASURE CALL' (INDICATORE DI TESORI):

questo tipo di ARM indica la presenza di un tesoro, facendo brillare il luogo in cui esso è situato. Ritrovato danneggiato tra le antiche rovine, è stato riparato da Zepet, il maestro di ARM. Successivamente, è passato tra le mani di vari personaggi, cacciatori di tesori e ladri. Lubicazione attuale di questa ARM è sconosciuta.

'ROCKET SKATES' (PATTINI A RAZZO):

pattini a rotelle a motore. Questi pattini non solo sono incontrollabili, ma una volta attivati non si fermano finché non si colpisce qualcosa. Anche se possono essere fonte di problemi, questi oggetti consentono di raggiungere luoghi inaccessibili a piedi e possono anche creare un campo di forza che protegge dalle paludi velenose.

Oggetti di Jack

'HANPAN':

questo topo simile a un falletto non è propriamente un oggetto, ma il roditore compagno di Jack. Hanpan, con il suo corpo agile, può prendere i tesori o raggiungere interruttori non accessibili agli uomini.

'LIGHTER' (ACCENDINO):

questo comune accendino non ha alcuna funzione speciale, ma può essere utile quando sorge la necessità di accendere un fuoco. Ad esempio, si può accendere una lanterna o bruciare l'erba secca che blocca la strada che si sta percorrendo. L'accendino tornerà utile anche quando si trova una lampada magica.

'GRAPPLE' (RAMPINO):

fissando l'uncino ad un palo, si possono attraversare luoghi che non è possibile percorrere a piedi. La struttura dell'uncino è molto semplice: un artiglio legato a un sottile filo d'acciaio. Jack lancia l'uncino in avanti.

Oggetti di Cecilia

'TEAR DROP' (CRISTALLO):

un piccolo cristallo tramandato nella famiglia reale Adelheid. Da bambina Cecilia ereditò questo cristallo dalla madre che era a letto ammalata. Questo misterioso cristallo comincia a pulsare come un cuore se una donna di sangue reale lo prende tra le mani. Sollevandolo in alto, reagisce agli oggetti collegati ai Guardiani, ed è efficace sui dispositivi magici lasciati dall'antica tribù degli Elw.

'POCKET WATCH' (OROLOGIO):

le lancette di questo orologio ruotano in senso antiorario. Esso ha la capacità di far scorrere il tempo all'indietro, restituendo la condizione e la posizione originarie a scrigni di legno distrutti o ad oggetti che sono stati spostati. Anche se teoricamente è un oggetto molto potente, può funzionare solo in determinati spazi e non produce effetti sugli esseri viventi.

'WAND' (BACCHETTA):

dando dei colpetti con questa bacchetta magica sulla testa degli animali, è possibile comunicare con loro. Anche se il potere racchiuso in questa bacchetta è uno degli incantesimi perduti, Cecilia con molta probabilità sarà capace di recuperarlo.

5.6 Edifici in città

Numerosi sono i negozi e i servizi che ti saranno di aiuto nel corso della tua avventura. Questa sezione ne offre una descrizione. Anche se non sono qui riportati, in città si trovano anche il laboratorio del maestro (vedere Sezione 8), in grado di rimodellare le ARM, e le gilde magiche (vedere Sezione 10), capaci di creare incantesimi.

'INNS' (ALBERGHI):

la sosta in un albergo consente di recuperare i massimi livelli di PS e PM.

'ITEM SHOPS'

è possibile acquistare oggetti e a volte armi da negozi, ambulanti e carovane al di fuori della città.

'CHAPELS' (CAPPELLE):

benedette dai Guardiani, le cappelle guariscono da qualsiasi stato di anormalità.

'WEAPON SHOPS'

(NEGOZI DI ARMI):

questi negozi sono specializzati in armi e armature indispensabili per la tua avventura.

Acquistare nei negozi

Rivolgersi al proprietario del negozio e scegliere **'BUY/SELL' (COMPRA/VENDI)**, quindi selezionare un oggetto. Premere i tasti direzionali **SINISTRA/DESTRA** per determinare la quantità che si desidera comprare o vendere (se si desidera acquistare grandi quantità, premere i tasti direzionali **SU/GIÙ** per cambiare la quantità di dieci unità alla volta); quindi premere il tasto **X**. Per sapere quale la funzione di un particolare oggetto, spostare il cursore su quell'oggetto e premere il tasto **Δ**. Quando si seleziona un'arma o un'armatura per comprarla, i personaggi della squadra che possono utilizzare l'oggetto scelto alzano le mani. Sono anche visualizzati i diversi effetti: il giallo indica un potenziamento, il blu una riduzione. Se un personaggio è già equipaggiato con un particolare oggetto, sarà visualizzata la lettera 'E'.

6. MODALITA' DI COMBATTIMENTO

Quando si esplora in aperta campagna o in un sotterraneo, esiste la possibilità di incontrare dei mostri. Quando viene visualizzato lo schermo di combattimento, immettere i comandi prima di iniziare il combattimento, che si svolgerà a turni.

6.1 Come leggere lo schermo di combattimento

Schermo di immissione comandi

1. Stato della squadra: sono visualizzati i PS e PM dei tre personaggi. Sono qui riportati tutti i cambiamenti di stato (vedere Sezione 6.4).

2. La tua squadra

3. Stato dei mostri: sono visualizzati i nomi e il numero degli avversari.

4. Icone dei comandi

5. Mostro/1



Schermo di animazione del combattimento

Dopo l'immissione dei comandi, ha inizio un combattimento animato. Verrà visualizzato il nome dell'attacco, seguito dal numero di punti per i danni inflitti. Dopo che la squadra e i mostri hanno attaccato una volta ciascuno (un turno), si ha la possibilità di immettere di nuovo i comandi.

Suggerimento: respingere gli attacchi

Gli attacchi dei nemici possono essere classificati in tre ampie categorie: Attacchi normali che prevedono l'uso di armi o della forza fisica, Attacchi speciali che provocano uno stato di anomalia, e gli Attacchi magici. Per gli attacchi speciali, durante il combattimento verranno visualizzati messaggi del tipo 'energy thief' (ladro di energia) e 'sick' (malato). Gli avversari che sferrano attacchi magici visualizzeranno il nome dell'incantesimo e contemporaneamente verranno avvolti da un'aura simile a quella di Cecilia. Identificare il tipo di attacco e difendersi di conseguenza.

6.2 Menu di combattimento automatico

Una volta iniziato il combattimento, apparirà il menu di combattimento automatico. Questa icona a forma di croce corrisponde ai tasti direzionali. Tenere premuti i tasti direzionali per evidenziare un'icona e premere il tasto **X** per attivarla.

Se per nessuno dei personaggi la modalità di combattimento automatico è impostata su 'MANUAL' e si seleziona 'FIGHT' (COMBATTE) fin dall'inizio, non è necessario immettere altri comandi finché il combattimento non sarà terminato. Se si desidera assumere il controllo diretto in qualsiasi momento, premere un tasto: al turno successivo sarà possibile selezionare un comando da AUTOMATIC BATTLE MENU (MENU DI COMBATTIMENTO AUTOMATICO).

X Seleziona/Apri **O** Annulla/Chiudi **Δ** Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

X Seleziona/Apri **O** Annulla/Chiudi **Δ** Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

'FIGHT': utilizzare questo comando per combattere contro il nemico.

'RUN' (SCAPPA): utilizzare questo comando per sfuggire al nemico. Se la fuga fallisce, si verrà attaccati alle spalle.

'UNIT' (UNITÀ): utilizzare questo comando per cambiare la formazione dell'unità, vale a dire l'ordine in cui i personaggi prendono parte al combattimento (il personaggio riportato in alto sullo schermo è sempre il primo). Si noti che il potere di attacco o le capacità di difesa dei personaggi non sono influenzati dalla loro posizione.

'AUTO BATTLE': consente di modificare le impostazioni del comando automatico.

'EQUIP' (EQUIP.): utilizzare questo comando per equipaggiare i personaggi con armi e armature.

Suggerimento: responsabilità durante il combattimento automatico

Alla base del combattimento automatico vi è la considerazione dei ruoli dei tre personaggi. Piuttosto che selezionare lo stesso tipo di comandi, si potrà combattere in modo più efficace se le responsabilità vengono divise in metodi di attacco e recupero (ad esempio Armi, Magia, Abilità, Capacità di forza). Anche l'ordine delle azioni è estremamente importante. In alcuni casi è più vantaggioso delegare la responsabilità del recupero a Rudy, che è il più lento ad agire tra i tre.

✕ Seleziona/Apri ○ Annulla/Chiudi ▲ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

6.3 Menu di combattimento manuale

Se 'Auto Battle' viene lasciato sull'impostazione predefinita, la modalità 'Manual', questo menu (insieme alla finestra di stato e all'indicazione della forza e dello stato dei personaggi) verrà visualizzato dopo aver selezionato 'Fight' nel menu di combattimento automatico. Questo menu consente di selezionare il comando per il combattimento. La procedura di selezione è identica a quella per il menu di combattimento automatico.



1. **'ATTACK' (ATT.)**: consente di attaccare con l'arma nella mano destra del personaggio. Se un personaggio non possiede armi, combatterà con i pugni. Dopo aver confermato il comando, selezionare l'avversario che si desidera attaccare con i tasti direzionali SINISTRA/DESTRA.

2. **'DEFEND' (DIFESA)**: il personaggio si mette in posizione di difesa per ridurre i danni inflittigli dagli avversari. Poiché il livello di forza può aumentare anche se si è in difesa, può presentarsi l'opportunità di un contrattacco.

3. **'FORCE' (FOR.)**: la forza viene generata durante il combattimento. Il livello di forza aumenta quando si riesce a resistere agli attacchi nemici o si colpisce gravemente l'avversario.

4. **'ITEM'**: consente di utilizzare gli oggetti. Gli oggetti di cui è possibile servirsi durante il combattimento sono evidenziati; spostare il cursore per selezionare l'oggetto desiderato; infine, selezionare l'avversario contro cui si desidera utilizzare l'oggetto premendo i tasti direzionali SU/GIÙ.

5. **'SKILL'**: consente di utilizzare le capacità innate di ciascun personaggio: Rudy utilizzerà le ARM, Jack la Mossa rapida e Cecilia la magia per l'attacco e la difesa. Per ulteriori dettagli fare riferimento alle pagine seguenti (vedere Sezioni 8-10).

✕ Seleziona/Apri ○ Annulla/Chiudi ▲ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

FORCE'

Ogni volta che la forza aumenta di un punto, nella finestra di stato appare il messaggio 'FORCE LEVEL UP!' (FORZA AUMENTATA DI UN LIVELLO!), e il potere di attacco e di difesa del personaggio aumenta del 10%. È possibile utilizzare determinate capacità di forza in base al livello riportato dall'indicatore di forza. Se questo ha raggiunto il livello massimo, sullo schermo verrà visualizzato il messaggio 'CONDITION GREEN! GOOD STATUS' (Condizioni OK! Ottimo stato); è possibile quindi riprendersi da qualsiasi stato di anormalità (ad eccezione di 'Inability to Fight' - Incapacità di combattere). Una volta terminato il combattimento, l'indicatore ritornerà a zero.

- 'LOCK ON': la capacità di forza di Rudy al livello 1. La percentuale di precisione dell'ARM attualmente selezionata aumenta al 100%.
- 'ACCELERATOR' (ACCELER.): la capacità di forza di Jack al livello 1. Consente a Jack di eseguire un'azione più velocemente di chiunque altro durante un turno.
- 'MYSTIC' (MIST.): la capacità di forza di Cecilia al livello 1. Consente di ripristinare i poteri nascosti di qualsiasi oggetto, di alcune armi ed armature. Si noti che gli oggetti scompariranno una volta liberati i poteri nascosti.

6.4 Stato di anormalità

Durante il combattimento, un personaggio può entrare in uno stato di anormalità. Ne esistono due tipi: le condizioni acute, che durano fino alla fine del combattimento, e le condizioni croniche, che hanno una durata indefinita. Ad eccezione di Armour Down (Via armatura) e Slow Down (Rallenta), tutte le altre condizioni sono visualizzate nella finestra di stato.

X Seleziona/Apri O Annulla/Chiudi Δ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

Condizioni acute

Ad eccezione di Inability to Fight, è possibile guarire da queste condizioni con l'alta magia.

'INABILITY TO FIGHT':

tale condizione si verifica quando i PS raggiungono lo zero. Quando tutti i personaggi entrano in questa condizione, il gioco si conclude. È possibile uscire da questa condizione con oggetti o magie rivitalizzanti (i PS ritornano a 1 una volta terminato il combattimento).

'SLEEP' (DORM.): il personaggio cade in un sonno profondo e perde la capacità di selezionare i comandi per il combattimento.

È possibile uscire da questa condizione con la magia 'AWAKEN' (SVEGLIA).
'ARMOUR DOWN': la capacità di difesa del personaggio contro gli attacchi diretti del nemico diminuisce. Viene visualizzato un messaggio che indica in percentuale la diminuzione delle capacità difensive.

'SLOW DOWN': la capacità di risposta del personaggio diminuisce. Il suo turno di combattimento viene ritardato e la capacità di elusione diminuisce. Viene visualizzato un messaggio che indica in percentuale la diminuzione della capacità di risposta.

Condizioni croniche

Per curare queste condizioni occorre l'alta magia o la benedizione nelle cappelle.

'POISON' (VELENO):

i PS diminuiscono dopo ogni turno. Dopo il combattimento, i PS diminuiscono ad ogni passo del personaggio. Per uscire da questa condizione la migliore cura è un 'ANTIDOTE' (ANTIDOTO) in foglie.

X Seleziona/Apri O Annulla/Chiudi Δ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

'CONFUSION'
(CONFUSIONE):

gli attacchi diventano imprecisi. Calmare il personaggio con la riposante PINWHEEL' (GRANDOLA). È probabile che dopo il combattimento il personaggio non sarà capace di camminare correttamente, ma continua a farlo camminare e si riprenderà.

'DISEASE'
(MALATTIA):

il personaggio non è capace di recuperare i PS perduti. Per uscire da questa condizione, bere un'intera bottiglia di 'MEDICINE' (MEDICINA).

'FORGETFULNESS'
(MEMORIA):

in questa condizione il personaggio non ricorda nulla del combattimento e quindi non può guadagnare i punti di esperienza. La memoria gli ritornerà colpendolo con un 'TOY HAMMER' (MART. GIOC.).

'SILENCE'
(SILENZIO):

questa condizione impedisce di utilizzare i comandi che consentono di aumentare i PM. Ridare la parola al personaggio con una 'VIOLET ROSE' (ROSA VIOL.).

'BAD OMEN'
(CAT. PRES.):

in questa condizione tutti gli attacchi del nemico saranno rivolti al personaggio. Anche dopo che il combattimento è finito, la probabilità che il personaggio incontri i mostri aumenterà. Esorcizzare questo cattivo presagio con il 'HOLY SYMBOL' (SIMB. SACRO).

'PARALYSIS'
(PARALISI):

questa condizione paralizza il personaggio che non sarà più in grado di rispondere ai comandi. Massaggiarlo con il 'HEAT SALVE' (BALS. CALORE).

FLASH
(BAGLIORE):

la capacità di elusione raggiunge lo zero. Scuotere il personaggio con la terapia della 'LIGHT SHROOM' (LUCE SHROOM).

7. GUARDIANI

Gli animali totem, i Guardiani, sono le forze basilari che sostengono il mondo. I Guardiani hanno esaurito tutti i loro poteri nella guerra contro i Demoni 1000 anni fa, nello sforzo di proteggere il mondo. Essi ora vivono nei racconti tramandati di generazione in generazione e osservano in silenzio il futuro degli esseri umani. Tuttavia, quando i Demoni hanno dato segni di vita, i Guardiani hanno deciso di affidare il destino di Filgaia nelle mani di tre giovani tramite Cecilia, discendente dell'intermediario dei Guardiani.

7.1 Convocare i Guardiani

Durante i combattimenti, convocando i Guardiani è possibile utilizzare il loro enorme potere. Qualsiasi personaggio in possesso di una piastra del potere può effettuare la seguente procedura: munirsi della piastra del potere con l'opzione 'RUNE'; aumentare la forza del personaggio a 2 combattendo, utilizzare 'FORCE' per convocare i Guardiani.

7.2 Piastre del potere

Il potere perduto dei Guardiani si è materializzato sotto forma di piastre del potere denominate RUNES (RUNE), che sono i resti fossili della coscienza dei Guardiani. Sebbene siano simili a pietre, non sono pesanti. Quando si possiedono queste piastre, i corrispondenti attributi dei personaggi vengono potenziati.

WATER RUNE
(RUNA ACQ.): questa piastra appartiene a 'Stoldark' che controlla l'energia dell'acqua. Egli è anche il protettore della conoscenza nascosta e aumenta i poteri magici. La forza spaventosa dell'acqua riduce i nemici in pezzi.

WIND RUNE
(RUNA VEN.): questa piastra appartiene a 'Fengalon' che controlla l'energia del vento, con la quale genera tempeste e depressioni. Ha la capacità di ridurre il nemico in pezzi con la sola vibrazione dell'aria.

FIRE RUNE
(RUNA FUO.): questa piastra appartiene a 'Moa Galt' che controlla l'energia del fuoco. Come protettore dei fabbri si butta nella mischia vestito dell'armatura, come ardente uccello di fuoco riduce gli avversari in cenere.

EARTH RUNE
(RUNA TER.): questa piastra appartiene a 'Gurdijeff' che controlla l'energia della terra. Con un ruggito fa vibrare la terra provocando terremoti e fratture del terreno, e danneggia perciò gli avversari. Questa figura maestosa e potente è il capo dei quattro Guardiani.

8. ARM

ARM sta per Ancient Relic Machine (Antiche Reliquie Meccaniche). In base agli studi fatti dai maestri di ARM, queste armi distruttive sono state realizzate durante la guerra contro i Demoni 1000 anni fa. Difficilmente le ARM rinvenute tra le rovine sono funzionanti. Inoltre, poiché queste armi possono funzionare solo se sincronizzate con la mente di chi le usa, è necessaria un'abilità particolare per poterle usare durante un combattimento.

✕ Seleziona/Apri ○ Annulla/Chiudi ▲ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

HAND CANNON
(CAN. A MANO): un lanciagranate portatile che può essere adoperato con una sola mano. È un ricordo del nonno di Rudy. Si possono caricare otto proiettili, ma è possibile attaccare un solo nemico alla volta.

PRISM LASER
(R. PRISMA): All'inizio dell'avventura, questo cannone è l'asso nella manica di Rudy. una ARM che converte l'energia mentale di chi la usa in energia ottica. Il laser si suddivide in numerosi raggi, colpendo così più bersagli contemporaneamente.

Rimodellare le ARM e rifornirsi di munizioni

Fare visita alla professoressa Emma Adelheid e agli altri laboratori dei maestri di ARM per rimodellare le ARM. Si dovrà pagare, ma è possibile aumentare gli 'ATP', l'"HIT" (livello di precisione) e il 'Bullet' (Proiettile) (numero dei proiettili) dell'arma. Quando si apre il menu di rimodellazione, selezionare una ARM utilizzando i tasti direzionali **SU/GIÙ**, quindi selezionare la parte che si desidera rimodellare premendo i tasti direzionali **SINISTRA/DESTRA**. Una volta esaurite tutte le munizioni è possibile rifornirsi attraverso il 'BDS' (servizio di rifornimento proiettili).

9. Mossa rapida

Questo termine indica una tecnica eseguita con la spada la cui istantanea estrazione produce un'onda d'urto capace di abbattere l'avversario. Si definisce anche Spada veloce.

La tecnica di Jack si basa su un tipo di mossa rapida che ha avuto origine nel nord di Filgaia. Jack ha successivamente perfezionato la tecnica a modo suo, ricorrendo ai fenomeni naturali per migliorarne gli effetti.

✕ Seleziona/Apri ○ Annulla/Chiudi ▲ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

PSYCHO CRAC
(PSICO CRAC):

tecnica di base, secondo cui l'impatto prodotto dall'estrazione della spada genera un vortice che penetra nel sistema nervoso dell'avversario, con l'effetto di confondere i nemici. Per questo viene anche denominato 'MENTAL BLOW' (COLPO MENTALE).

SONIC BUSTER
(VENTO SONICO):

questa tecnica è stata ispirata dal vento che soffia nelle gole di montagna. L'onda d'urto prodotta dall'estrazione della spada diventa una lama pneumatica che attacca gli avversari. È meno potente del PSYCHO CRAC, ma si estende velocemente danneggiando un intero gruppo di nemici.

Perfezionare una nuova tecnica

Jack svilupperà nuove tecniche apprendendo dagli indizi acquisiti durante la sua avventura. Una volta realizzata una nuova tecnica, '????' verrà visualizzato sul comando delle capacità. Provare queste nuove tecniche durante il combattimento. Le si può perfezionare e si può ridurre il consumo di PM utilizzando l'oggetto 'SECRET BOOK' (LIBRO SEG.). Inoltre, quando si acquisisce una spada più resistente o se la propria forza aumenta, le tecniche diventano più efficaci.

10. Magia

In origine, le rune magiche venivano disegnate sul terreno e si celebrava una cerimonia per evocare le forze magiche. Tuttavia, dato che nel corso di un combattimento non se ne ha il tempo, sono state create delle rune magiche semplificate, denominate simboli. Se si registra la procedura della cerimonia e la combinazione delle rune su una scheda speciale denominata 'CREST GRAPH' (SIMBOLO GRAFICO), è possibile utilizzare i poteri magici in qualsiasi momento.

✕ Seleziona/Apri ○ Annulla/Chiudi ▲ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

Nel mondo di Filgaia, si possono evocare le forze magiche combinando quattro simboli:

'Geo', simbolo della Terra. Simboleggia la protezione e la creazione.

'Fray' (Paura), simbolo del Fuoco. Simboleggia l'attacco e la distruzione.

'Wing' (Ala), simbolo del Vento. Simboleggia l'agilità e la prosperità.

'Muse' (Musa), simbolo dell'Acqua. Simboleggia il recupero e l'armonia.

Creare gli incantesimi

Se si possiede il simbolo grafico, si possono generare vari incantesimi in una 'MAGIC GUILD' (GILDA MAGICA) della città. Se si desidera ricreare l'incantesimo, selezionare 'DISSOLVE' (DISSOLVI). È possibile quindi ritornare al Simbolo grafico: selezionare un tipo di magia (Bianca o Nera), quindi una combinazione di due simboli; assegnargli un nome ed è fatta.

Le seguenti tabelle riportano gli incantesimi che possono essere realizzati con questo metodo. Il nome dell'incantesimo è seguito da una breve descrizione, dal numero di Punti magici richiesti per eseguirlo, da chi verrà colpito e dalla durata dell'effetto (un certo numero di turni o il messaggio 'end of combat' - fine del combattimento, se l'effetto dura fino al termine del combattimento).

10.1 Magia bianca

La Magia bianca ha funzioni sostanzialmente difensive, ad esempio curare uno stato di anomalia o fuggire da un sotterraneo.

✕ Seleziona/Apri ○ Annulla/Chiudi ▲ Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

WHITE MAGIC' (MAGIA BIANCA) DI BASE

GEO	FRAY	WING	MUSE
'SHIELD' (SCUDO) Aumenta il potere difensivo degli attacchi normali	'SUCTION' (ASPIRAZ.) Gli attacchi magici ricevuti dai nemici vengono convertiti in PM	'HIDE' (INV.) Evita i danni inflitti dai nemici mediante l'invisibilità	'PROTECT' (PROTEZ.) Aumenta la resistenza alla magia e ne riduce i danni
PM: 2 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento	PM: 3 Riguarda: 1 alleato Durata: 2 turni	PM: 5 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento (o termina al contrattacco)	PM: 2 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento
'CURSE' (MALED.) Aumenta la possibilità di incontrare nemici durante il viaggio.	'LIGHT BLOW' (LANCIA SACRO) Assegna l'attributo 'holy' (sacro) all'arma in uso	'RAGE' (RABBIA) Aumenta gli attributi di un personaggio ed esegue automaticamente gli attacchi normali	'DARK BLOW' (LANCIA MALE) Assegna l'attributo 'evil' (male) all'arma in uso
PM: 1 Riguarda: la squadra	PM: 2 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento	PM: 4 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento	PM: 2 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento

WING	'REFLECT' (RESPINGI)	'ESCAPE' (FUGGI)	'QUICK' (VELOCE)	'AIR SCREEN' (SCHERMO ARIA)
Genera una barriera per respingere gli attacchi magici e restituirli al nemico	Riporta all'ingresso del sotterraneo	Aumenta la capacità di risposta durante il combattimento	Barriera di vento che aumenta la capacità di elusione	
PM: 6 Riguarda: 1 alleato Durata: 6 turni (termina quando si respinge una volta la magia)	PM: 8 Riguarda: la squadra	PM: 3 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento	PM: 4 Riguarda: 1 alleato Durata: fine del combattimento	
'REVIVE' (RECUPERA) Rivitalizza i personaggi incapaci di combattere	'AWAKEN' Risveglia la squadra dal sonno	'FIELD' (CAMPO) Riduce a metà in modo arbitrario un determinato attacco	'HEAL' (CURA) Recupera di poco i PS	
PM: 12 Riguarda: 1 alleato	PM: 2 Riguarda: la squadra Durata: fine del combattimento	PM: 2 Riguarda: tutti gli alleati o nemici	PM: 3 Riguarda: 1 alleato	

HIGHER WHITE MAGIC' (ALTA MAGIA BIANCA)

Si dice che da qualche parte a Filgaia esista una Gilda magica in cui è possibile creare incantesimi più potenti.

GEO	GEO	FRAY	WING	MUSE
'HI SHIELD' (ALTO-SCUDO)	'HYPER' (SUPER)	'INVISIBLE' (INVISIBILE)	'LIFE GUARD' (SALVAVITA)	
Protegge più di uno scudo e aumenta le capacità difensive	Raddoppia gli ATP	Riduce la possibilità di incontrare i nemici	Attiva la funzione 'revive' per un personaggio incapace di combattere	
PM: 8	PM: 12	PM: 8	PM: 30	
Riguarda: la squadra	Riguarda: 1 alleato	Riguarda: la squadra	Riguarda: 1 alleato	
Durata: fine del combattimento	Durata: 5 turni		Durata: finché è in uso	
FRAY	FRAY	WING	MUSE	
'COUNTER UP' (AUM. CONTR.)	'BOMB' (BOMBA)	'SOUL GUARD' (SALVASPIRITO)	'ANTI MAGIC' (ANTI MAGICO)	
Aumenta il tasso di contrattacco del 25%	Contrattacca con bombe esplosive	Protegge da attacchi speciali che rendono un personaggio incapace di combattere	Rende inefficaci tutti gli incantesimi usati durante un combattimento	
PM: 6	PM: 6	PM: 18	PM: 12	
Riguarda: 1 alleato	Riguarda: 1 alleato	Riguarda: 1 alleato	Riguarda: tutti i nemici e alleati	
Durata: fine del combattimento	Durata: termina quando si contrattacca una volta	Durata: 7 turni	Durata: 4 turni	

WING	WING	MUSE	MUSE	
'HI REFLECT' (ALTO-RIFLETTI)	'DUMMY DOLL' (FALSO BERS.)	'TELEPORT' (TELETRASP.)	'LOCK STATE' (BLOCCO STATO)	
Una barriera che riflette gli attacchi magici	Evita i danni diretti sostituendo il personaggio con un falso bersaglio	Riporta il personaggio allistante in una città visitata precedentemente	Protegge dagli attacchi speciali che causano uno stato di anomalia	
PM: 20	PM: 6	PM: 12	PM: 15	
Riguarda: la squadra	Riguarda: 1 alleato	Riguarda: la squadra	Riguarda: la squadra	
Durata: 6 turni (termina quando la si utilizza una volta)	Durata: finché il falso bersaglio non viene distrutto		Durata: 3 turni	
MUSE	MUSE	WING	WING	
'HI REVIVE' (ALTO-RECUPERA)	'REMEDY' (RIMEDIO)	'RESTORE' (RIPRISTINA)	'HI HEAL' (ALTO-CURA)	
Riporta al livello massimo i PS dei personaggi incapaci di combattere	Recupera di poco i PS degli alleati	Risolve qualsiasi stato di anomalia ed eccezione dell'incapacità di combattere	Riporta i PS al livello massimo	
PM: 40	PM: 12	PM: 4	PM: 12	
Riguarda: 1 alleato	Riguarda: la squadra	Riguarda: 1 alleato	Riguarda: 1 alleato	

10.2 Magia nera

Esistono sette tipi di magia: Fuoco, Acqua, Terra, Tuono, Vento, Sacro e Male. Analogamente, gli avversari hanno punti deboli che possono essere classificati in queste sette proprietà:

BLACK MAGIC' (MAGIA NERA) DI BASE

GEO	FRAY	WING	MUSE
'BREAK'	'SLOW DOWN'	'SLEEP'	'ARMOUR DOWN'
Attacca la proprietà 'Earth' (Terra) con le pietre	Rallenta la capacità di risposta del nemico durante un combattimento	Fa addormentare gli avversari	Riduce la forza difensiva degli avversari
PM: 4	PM: 3	PM: 4	PM: 3
Riguarda: 1 nemico	Riguarda: un gruppo di nemici	Riguarda: un gruppo di nemici	Riguarda: un gruppo di nemici
	Durata: fine del combattimento	Durata: 5 turni	Durata: fine del combattimento
FRAY	'FLASH'	'FLAME' (FIAMMA)	'CONFUSION'
	Riduce la capacità di elusione dei nemici con un bagliore	Avvolge l'avversario nel fuoco e attacca la proprietà 'Fire' (Fuoco)	Riduce la capacità di precisione dell'avversario confondendolo
PM: 2	PM: 4	PM: 2	PM: 8
Riguarda: un gruppo di nemici	Riguarda: 1 nemico	Riguarda: 1 nemico	Riguarda: un gruppo di nemici
Durata: fine del combattimento		Durata: 4 turni	
	'BLAST' (ESPLO.)		
	Attacca l'avversario con fasci di luce a prescindere dalle proprietà		

WING	'VALKYRIE' (VALCHIRIA)	'SILENCE'	'VORTEX' (VORTICE)	'SPARK' (SCINT.)
	Attacca il nemico con 8 pallottole fantasma	Rende inefficaci gli incantesimi degli avversari	Crea tempeste e attacca la proprietà 'Wind' (Vento)	Provoca i fulmini e attacca la proprietà 'Thunder' (Tuono)
PM: 10	PM: 4	PM: 4	PM: 8	
Riguarda: un nemico a caso	Riguarda: un gruppo di nemici	Riguarda: 1 nemico	Riguarda: un gruppo di nemici	
	Durata: fine del combattimento			
MUSE	'ANALYZE' (ANALIZZA)	'DISPELL' (DISSIPA)	'PRISON' (PRIGIONE)	'FREEZE' (GELA)
	Analizza i dati degli avversari (PS e punti deboli)	Dissolve gli incantesimi degli avversari (non quelli di Cecilia)	Rinchiude l'avversario in una gabbia magica	Emette aria fredda e attacca la proprietà 'Water' (Acqua)
PM: 1	PM: 3	PM: 6	PM: 4	
Riguarda: 1 nemico	Riguarda: 1 Nemico	Riguarda: 1 nemico	Riguarda: 1 nemico	
		Durata: 2 turni		

HIGHER BLACK MAGIC' (ALTA MAGIA NERA)

A seconda delle proprietà della Magia nera o dei nemici, gli effetti possono essere assorbiti, ridotti a metà o anche diventare inefficaci.

GEO	FRAY	WING	MUSE
'HI BREAK' (ALTO-BREAK) Colpisce un gruppo di nemici con le pietre e attacca la proprietà 'Earth'	'ERASER' (GOMMA) Cancella le proprietà degli avversari	'LIFE DRAIN' (ASSORB. VITA) Assorbe i PS dagli avversari	'SAINT' (SANTO) Attacca la proprietà 'Holy' con raggi luminosi bianchi
PM: 15 Riguarda: un gruppo di nemici	PM: 5 Riguarda: tutti i nemici Durata: fine del combattimento	PM: 20 Riguarda: un gruppo di nemici	PM: 15 Riguarda: 1 nemico
FRAY			
'RAINBOW' (ARCOBALENO) Attacca contemporaneamente tutte e 7 le proprietà	'HI FLAME' (ALTO-FIAMMA) Attacca la proprietà 'Fire' con lingue di fuoco	'DARKNESS' (OSCURITÀ) Attacca la proprietà 'Evil' con una luce scura	'HIGH BLAST' (ALTO-ESPLOS.) Attacca qualsiasi proprietà con raggi potenti
PM: 15 Riguarda: 1 nemico	PM: 15 Riguarda: un gruppo di nemici	PM: 15 Riguarda: un gruppo di nemici	PM: 22 Riguarda: un gruppo di nemici

WING				
'MAGIC DRAIN' (ASSORB. MAGIA) Assorbe i PM da un avversario	'LUCKY SHOT' (COLPO FORTUN.)!?	'HI VORTEX' (ALTO-VORTICE) Attacca la proprietà 'Wind' con numerose tempeste	'HI SPARK' (ALTO-SCINT.) Attacca la proprietà 'Thunder' con fulmini giganteschi	
PM: 1 Riguarda: un gruppo di nemici	PM: 30 Riguarda: 1 nemico	PM: 15 Riguarda: un gruppo di nemici	PM: 22 Riguarda: un gruppo di nemici	
MUSE				
'BANISH' (BANDISCI) Riduce le dimensioni del nemico e diminuisce i suoi PS e le capacità	'RANDOMIZER' (RANDOM) Riunisce i poteri magici per attivare vari incantesimi	'HI PRISON' (ALTO-PRIGIONE) Rinchiude i nemici in un'area impenetrabile	'HI FREEZE' (ALTO-GELA) Attacca la proprietà 'Water' con aria fredda	
PM: 12 Riguarda: 1 nemico Durata: fine del combattimento	PM: 12	PM: 18 Riguarda: un gruppo di nemici Durata: 2 turni	PM: 15 Riguarda: un gruppo di nemici	

Suggerimento: individuare i punti deboli del nemico

I punti deboli degli avversari possono essere classificati in sette proprietà: Fuoco, Acqua, Terra, Tuono, Vento, Bene e Male. Se si attacca dosando i propri poteri magici sulle loro debolezze, il danno inflitto si raddoppia! Viceversa, a seconda del tipo di magia del nemico, l'effetto può essere dimezzato, assorbito o può non essere efficace. Per scoprire le debolezze dell'avversario, ricorrere alla Magia nera di Cecilia 'ANALYZE'.

11. Personalizzare il gioco

Questo comando consente di regolare le impostazioni di sistema per poter giocare in modo più confortevole. Premere il tasto **Δ** mentre ci si sposta e selezionare 'OPTIONS'. Viene visualizzato uno schermo di menu.



11.1 'CONTROLLER'

È possibile assegnare delle funzioni a diversi tasti di comando. Spostare il cursore con i tasti direzionali **SU/GIÙ** per selezionare la funzione desiderata. Selezionare quindi il tasto di controllo a cui si desidera assegnare la funzione. Una volta assegnate le funzioni, spostare il cursore su **'EXIT'** e premere il tasto di esecuzione dell'impostazione originale. Si ritornerà allo schermo principale. Non sarà possibile completare questo comando e ritornare allo schermo di menu se non vengono assegnate ai tasti di comando tutte le funzioni. Premere **'RESET'** (**REIMPOSTA**) per ritornare all'impostazione predefinita.

X Seleziona/Apri **O** Annulla/Chiudi **Δ** Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

11.2 'MVS' (SISTEMA DI VISUALIZZAZIONE DEL MOVIMENTO)

È possibile scegliere tra 4 angolazioni visive per l'animazione del combattimento: 'MOTION' (MOVIM.) (l'impostazione predefinita), 'QUARTER' (QUADR.), 'SIDE' (LATO) e 'FRONT' (FRON.).

11.3 'SOUND' (SUONO)

È possibile scegliere 'STEREO' (impostazione predefinita) o 'MONO' per la musica di sottofondo del gioco.

11.4 'SCREEN SAVER' (SALVA SCH.)

Questo comando evita che lo schermo si danneggi quando si smette di giocare ma lo si lascia acceso a lungo. Se per un certo periodo di tempo non viene eseguito alcun comando, apparirà automaticamente un semplice schermo animato. Per riprendere il gioco, basta premere un tasto qualsiasi. Si noti che gli schermi normali, anche se lasciati accesi per alcune ore, raramente si danneggiano, ma in ogni caso il salva schermo è una simpatica opzione.

11.5 'CURSOR' (CURS.)

Questo comando consente di definire la posizione del cursore negli schermi di selezione degli oggetti e dei comandi. **'RETURN' (INVIO):** il cursore ritornerà nella posizione più elevata ogni volta che vengono visualizzati gli schermi di selezione.

'MEMORY' (MEMO.): registra l'oggetto selezionato. Dalla volta successiva, il cursore verrà visualizzato nella posizione selezionata.

'BATTLE COMMAND' (COM. BATTAGLIA): questo comando consente di selezionare le impostazioni dell'icona di comando a forma di croce durante il combattimento. È possibile cambiare la posizione del cursore.

X Seleziona/Apri **O** Annulla/Chiudi **Δ** Menu di esplorazione/Funzione di aiuto

NEUTRAL' (NEUTR.): il cursore ritorna al centro dell'icona, a meno che non si continui a premere i tasti direzionali.

FIXED' (FISSO): dopo aver selezionato l'icona con i tasti direzionali, il cursore verrà fissato nella posizione scelta. Non è necessario continuare a premere i tasti direzionali.

11.6 'SCREEN' (SCHER.)

Questo comando consente di regolare lo schermo di gioco visualizzato sul video. Cambiare la posizione dello schermo con i tasti direzionali. Premere il tasto SELEZIONE per ritornare all'impostazione predefinita.

11.7 'ICON' / 'WINDOW' (ICON. / FINES.)

Le icone e le finestre di Wild Arms sono state realizzate in modo tale che il gioco risulti il più piacevole possibile. Tuttavia, nel caso non siano di vostro gradimento, è possibile personalizzarle completamente con queste due opzioni. Ciò che è importante sapere su questi due schermi è che a) hanno un'interfaccia tipo mouse (punta e fai clic) e b) è possibile utilizzare il tasto 'RESET' per ripristinare le impostazioni predefinite.

11.8 'LOAD'

Selezionare questa opzione se si desidera interrompere il gioco in corso e caricare un gioco precedentemente salvato (vedere Sezione 4.1).

12. Suggerimenti

Non è facile esplorare le terre desertiche di Filgaia, persino per l'eucello errante' dalla lunga esperienza. Ecco alcuni suggerimenti per viaggiare in queste terre selvagge...

Se non si riesce ad esaminare un oggetto, provare a lanciarlo.

Dei barili nelle città potrebbero contenere qualcosa, quindi è bene visionarne l'interno. Per sapere ciò che contiene una cassa di legno, lanciarla e ridurla in frantumi. Se non è possibile sollevare una cassa di legno di grandi dimensioni, farla esplodere con la bomba di Rudy.

Interruttori nei sotterranei

Gli interruttori su cui ci si posiziona possono essere attivati da Hanpan. Tuttavia, Hanpan non può accendere gli interruttori che sono stati attivati lanciando casse di legno. Se per errore la casse vengono tutte rotte, utilizzare il 'Pocket Watch' di Cecilia.

Trappole e botole

Trappole con punte di lance, paludi velenose, lava, ecc., se toccate, riducono i PS dei personaggi. Tuttavia, i PS non ne saranno influenzati se si cade in un buco, attraverso il quale si ritorna semplicemente all'ingresso della stanza.

Spostare le statue

È possibile spostare alcune statue situate nelle città e nei sotterranei. Non spostare però queste statue a caso, tanto per muoverle. Si potrebbe non essere in grado di vedere un passaggio davanti a sé. Se queste statue vengono spostate nella posizione corretta, si avvertirà lo scatto di un interruttore.

Cercare tutti gli scrigni del tesoro

Tutti gli scrigni del tesoro nei sotterranei possono essere conquistati in qualche modo, quindi non bisogna arrendersi. Quando si acquisiscono nuovi oggetti, ritornare nei luoghi a cui prima non si poteva accedere. In qualità di cacciatore di tesori, provare e riprovare finché non si scopre tutto il tesoro.



Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Australia	1300 365 911	1 902 262 662* <i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0450 199 000 500*	0450 199 000 500* <i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, -- /Min., außerhalb dieser Zeit ös 6, -- /Min.)</i>
• Belgique/België/Belgien	02 / 502 05 93	0900 000 00* <i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Danmark	31 23 24 04	31 23 24 04 <i>Åben Man-Tors 16.00-19.00</i>
• Suomi	(09) 887 331	Fax (09) 887 33 343
• France	01 40 88 04 88	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805 / 766 977	0190 578 578* <i>*(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00 301) 6777701	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δραχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
• Ireland	(01) 4054022	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)</i>
• Israel	03 5706998	03 5700348 <i>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערב חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• Italia	167 520 523	166 808 808* <i>*(Se minorenni chiedere permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)</i>
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 544 562	09 09 9 000 000* <i>*(0.99 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	(09) 415 2446	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge	66 79 96 20	820 15 100* <i>Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.</i>
• Portugal	(01) 318 7306	(01) 318 7306
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08 510 196 00	0719-310 311* <i>Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal</i>
• Schweiz	0900 55 20 55	0900 55 20 55 Ein Anruf kostet <i>*(Fr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.</i>
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)* <i>*Touch Tone activated service. Calls charged at 41p* per minute during daytime, 28p* per minute at other times. (*Correct at July 1998). Maximum call cost £2.99. Please seek permission from the bill payer before calling. Service provided by Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
For Game Help, please call your local PowerLine number.