

BREATH OF FIRE IV





A Special Message from CAPCOM EUROSOF

Thank you for selecting BREATH OF FIRE IV for your personal computer. We at CAPCOM EUROSOF are proud to bring you this new addition to your video game library.

© CAPCOM CO., LTD. 2000, 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

Setting Up	2
Controls	3
The Princess Vanishes!	4
Characters	5
Starting a Game	7
Maps	8
The Sub Screen	9
Sub Screen Commands	10
Saving Games	11
Camp Screen	12
Battle Screen	12
Magic and Skills	15
Dragon Transformation	16
Masters	17
Fishing	18
Fairy Colony	19
Magic Spells	20
Adventurer's Notebook	22

SETTING UP

SYSTEM CONFIGURATION

OS:	Windows® 98, 2000, Me, XP
CPU:	Pentium® 128 (recommended); Pentium® II 350 (recommended)
RAM:	64MB (required)
Hard Disk:	550MB (standard install)
CD-ROM:	4X or higher
Sound:	Microsoft® Direct Sound
Graphics:	Microsoft® Direct 3D
VRAM:	8MB (required); 16MB (recommended)

INSTALLATION

1. Insert the **BREATH OF FIRE™** IV disc into your CD-ROM drive.
2. Click the **INSTALL** button on the install screen.
3. The software will be installed. If the Auto Insert notification is not on, click the **SETUP.EXE** icon.

RUNNING THE GAME

After installation, insert the game disc into the CD-ROM drive. When the **BREATH OF FIRE IV** screen appears, press the **Enter** key. To run the game from the desktop, click **START -> PROGRAMS -> BREATH OF FIRE -> BREATH OF FIRE**.

Note: Be sure to leave the **BREATH OF FIRE IV** disc in the CD-ROM drive while playing the game.

CONTROLS

MENU CONTROLS

Arrow keys	Move cursor
Enter key	Confirm a selection
Esc key	Cancel a selection

GAMEPLAY CONTROLS

Enter key	Start game / Pause / Access Option mode
Arrow keys	Move character (↑/↓) / Rotate character (←/→)
X key	Run / Toggle characters' Status Screens
Z key	Open Sub Screen / Review enemy info (during battle)
C key	Check / Talk
V key	Action / Cancel
TAB	Change Rank
A key	Turn camera left
D key	Turn camera right

Note: You can change the control key assignments in Option mode. See page 7.

THE PRINCESS VANISHES!

In a far-away world, two continents float, separated by a vast swamp-land. For eons, no contact existed between the two continents because ships couldn't sail across the expanse. At last, when the historic first contact was made between the two powers, war erupted!

After long and costly fighting between the Fou Empire in the west and an alliance of countries in the east, both sides exhausted all their strength and resources. With no other alternative, the two powers agreed to an armistice.

One year later, Princess Elena vanished. She had been traveling in the east from town to town, exploring battlegrounds and visiting war veterans. Her trail vanished in a small town near the front line. Nobody knew her whereabouts!

The Eastern Alliance wanted to avoid sending a large army to the front. Such a move would be a political blunder, breaking the armistice and stirring up hostilities. It became impossible to carry out a large-scale search for Elena. Time passed ... with no sign of the princess.

Elena's sister, Princess Nina, finally makes up her mind. She leaves on a journey in search of her sister – by herself.



CHARACTERS

RYU

Personal Action: Slash

The focus of this story, Ryu meets Nina while he is lying unconscious on a street in a desert town in the eastern continent. His race and native land are unknown.

Ryu has a Dragon's Eye, which empowers him amazing abilities to transform into a dragon and summon dragons.



NINA

Personal Action: Jump

The princess of Wyndia, a town of the Fae tribe (winged folk). Nina meets Ryu on her journey to seek her lost sister Elena.

Though somewhat naïve, Nina is skilled in *Healing* magic.



FOU-LU

Fou-lu unified the western continent single-handedly with his paranormal powers. He became the first emperor of the Fou Empire several hundred years ago. Despite his youthful look, he has mystic dignity.

It is said that he predicted his own resurrection as he passed away.



CRAY

Personal Action: Push

A young leader of the Woren tribe (cat people) in the eastern alliance, Cray joins Nina to search for Princess Elena, his childhood friend. He has a strong sense of responsibility and acts as the leader of the party. His high offensive and defensive abilities are very dependable.



ERSHIN

Personal Action: Ram

Ershin wears completely sealed armor to protect her from any kind of curse. Since she wears the armor all the time, no one knows her real face or background. She meets the party in a mysterious place polluted by a curse and decides to join them.



SCIAS

A mercenary soldier, Scias was hired by the eastern side during the war. Scias becomes the party's watcher. He is very quiet and aloof from the world. Scias can perform a powerful double attack with his sword.



URSULA

Personal Action: Shoot

Ursula is a middle-class leader of the Fou Empire. She came to the eastern continent in search of dragons, and meets up with Ryu and his companions. Ursula was brought up in the military, and knows very little about worldly concerns. She is excellent at attacking with both magic and weapons.



STARTING A GAME

After loading **BREATH OF FIRE IV**, watch the intro sequence and then press **Enter**. The Title screen will appear. Press **Enter** again to begin the game.

At this point, you have a choice between starting a **NEW GAME** or re-starting a game with **LOAD GAME**.

NEW GAME

To start a new game, highlight **NEW GAME** and press **Enter**. Follow the on-screen instructions and name the main character. The game starts when you finish naming your player.

LOAD GAME

To load a saved game and resume play, highlight **LOAD GAME** and press **Enter**. See page 11 for more information on saving.

GAME OVER

If the Hit Points (HP) of all your characters drop to zero in battle, your game is over.

OPTION

In Option Mode, you can adjust various settings. To enter Option Mode, choose **OPTION** in the Title Screen or Sub Screen.

- **DASH** – When **AUTO** is chosen, you can dash only with the Arrow keys.
- **CAMERA** – Change the direction of screen rotation.
- **D-PAD** – Change control types to move your characters.
- **SOUND** – Choose **STEREO** or **MONAURAL**
- **BGM** – Adjust volume for the background music.
- **SE** – Adjust volume for the sound effects.
- **BUTTONS** – Choose from four types to reset the controls configuration.
- **SCREEN** – Adjust the screen position using the Arrow keys.
- **RESET** – Reset all Option settings to default.

MAPS

AREA MAP

The Area Maps are drawn in 3D and include cities, villages, dungeons, etc. When on an Area Map, you can talk to other characters and encounter enemies. This is also where events occur. You can enter individual Area Maps from the World Map.



CHANGING YOUR VIEW

Change your view by pressing the **A** and **D** keys. Try changing views when you're having a hard time seeing what's around you. The compass on the top left side of the screen shows how many degrees you can change your view of the area.



You can change perspective 360°.



You can change perspective 90°.



You cannot change perspective.

WORLD MAP

In the World Map, you can travel long distances between Area Maps. Move your characters to the place where you want to go and press **Enter** to enter it. As the story proceeds, you will gain access to more places.



1 Command menu:

- ENTER – Enter an Area Map
- CAMP – Enter a Camp
- MAP – Open a larger map
- MENU – Open Sub-screen

2 Name of the area you are in.

3 The names of Area Maps next to the character. Move to the Area Map by pressing the Arrow keys.

4 Play time.

? Mark

While moving in the World Map, a ? mark sometimes appears over your character. When this happens, you can investigate the area by pressing **Enter**. You may find a hidden route or secret items. You may also encounter enemies.

THE SUB SCREEN

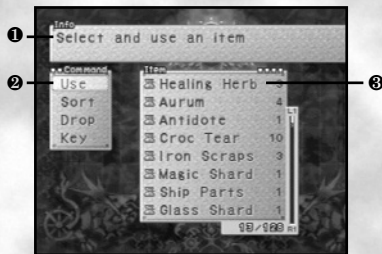
In the Sub Screen, you can execute various commands. To open the Sub Screen, press the **Z** key in the World Map or Area Map. Change characters with the Arrow keys **←/→**.

- ❶ INFO WINDOW – Various explanations appear here.
- ❷ COMMAND – A list of executable commands. Choose with the Arrow keys and press **Enter** to accept.
- ❸ TIME – Total play time.
- ❹ ZENNY – Amount of money you have.



When an item is chosen, the Sub Screen on the right is displayed:

- ❶ INFO WINDOW – Various explanations appear here.
- ❷ COMMAND – A list of executable commands. Choose with the Arrow keys and press **Enter** to accept.
- ❸ ITEM LIST – Toggle between four item lists with the Arrow keys **←/→**.



SUB SCREEN COMMANDS

ITEM

Use or organize Items. You can carry up to 99 of each item. Items include Item, Weapon, Armor, Other and Treasure items which you cannot throw away.

SPECIAL

Abilities include magic and skills. Your characters will learn new magic as they increase their levels. Skills can be learned regardless of level (see page 15).

EQUIP

Each character can equip a weapon, armor and accessory.

STATUS

Check characters' status and abilities:

① INFO WINDOWS
– Display various data.

② STATS – Display a character's statistics.

③ EQUIPMENT – Lists the character's equipment.

④ EXP – NEXT shows the experience points needed to the next level. TOTAL shows the total experience points the character has acquired.



⑤ DATA – Data for fighting and points acquired in mini-games (Game pts.) appear here. For Ryu and Fou-lu, a list of transformable dragons also appears here.

STATS

- LV – Character's level. When a character levels up, other stats will increase.
- HP – Character's Hit Points. When it drops to zero, the character becomes unconscious and cannot fight.
- AP – Character's Ability Points used for magic and skills (see the Magic Spells section beginning on page 20).
- CP – The amount of Ability Points recovered for each turn when the character is resting in the Rear Rank in a battle.
- PWR – Character's offensive ability with weapons.
- DEF – Character's defensive ability. The higher this is, the less damage a character takes from enemies' physical attack.
- AGI – The higher this is, the better chance the character has of moving ahead of enemies.
- WIS – This affects the character's attacking ability with magic and defense ability from enemies' magical attack.

SAVING GAMES

CHANGE

Change your character order for Normal Screen and Battle Screen.

- NORMAL SCREEN – Only the Front Rank is displayed on the Area Map.
- BATTLE SCREEN – Only the Front Rank participates in battles, while the Rear Rank rests.

SETTING

Adjust various settings (see page 7).

SAVE

You can save your play data. The **Save** command is available in the Sub Screen when you enter it from the World Map.

You can save by staying at an Inn, checking the Diary, entering a Camp, and from the Sub Screen when you enter it from the World Screen.

*checking
the
diary*



*staying
at an
inn*



CAMP SCREEN



You can enter a camp by pressing the **G** key on the World Screen. In a camp, you can make various preparations for your journey.

CAMP COMMANDS

- **REST** – Recover your character's life.
- **SKILL** – Change skills. It requires an Aurum to equip a skill.
- **SAVE** – Save your play data.
- **MASTER** – Change your characters' Masters (see page 17).

BATTLE SCREEN



- 1 **COMMAND INPUT CHARACTER** – Switch characters with the Arrow keys **←/→**.
- 2 **ACTION PANEL** – Shows the order of command input of the character. You can input up to three commands.
- 3 **COMMAND** – Choose from various options including attack, defense, etc.
- 4 **ENEMY NAME AND NUMBER** – Press the **Z** key to look at information about the enemy.
- 5 **CHARACTER STATUS PANELS** – Display your party members' HP and AP.

If you encounter enemies while moving in the Area Map, a battle occurs. If you win, you get experience points, money, etc.

The color of the battle screen indicates the following:

- GREEN – Your characters attack first.
- BLUE – The attack order is decided by the speed of your characters and the enemy.
- RED – The enemies attack first.

BATTLE FLOW

Three characters can participate in attacking during each turn. The first three characters to input commands will be in the Front Rank; the rest will be in the Rear Rank. You can freely change the characters in the Front and Rear Ranks before each turn.

- FRONT RANK CHARACTERS – Participate in attacking.
- REAR RANK CHARACTERS – Rest and are not attacked.

A character's Abnormal status (except Poison and Incapable of Fighting) can be recovered by keeping that character in the Rear Rank for three turns in sequence.

The characters' AP will recover by the characters' CP each turn.

HOW TO ATTACK

1. **Choose the First Character to Attack.** Move the cursor with the Arrow keys $\leftarrow/\rightarrow$ to choose a character.
2. **Choose a Command.** Choose a command with the Arrow keys $\uparrow/\downarrow$ and accept by pressing **Enter**.
3. **Choose an Action Target.** If you choose a command such as Attack, Special or Item, you will need to determine the target to make the action to. Select the object (enemy or your party member) and accept by pressing **Enter**.

COMMANDS

Four types of commands are used in battles. Hold down the **D** key to display additional commands.

- ATTACK – Attack with a weapon.
- SPECIAL – Use Ability (magic or skill).
- USE ITEM – Use an item.
- GUARD – Reduce damage by about half when attacked. Also, you can sometimes learn an enemy's skill.
- CHARGE – Attack successively with a weapon.
- ESCAPE – Escape from an enemy. If the escape fails, you will be attacked.

ABNORMAL STATUS DURING BATTLE

Your characters may develop Abnormal status resulting from the enemies' special attacks or the unhealthy areas you travel through. Blindness and Mute can be cured if the character stays in the Rear Rank for three turns.

STATUS	EFFECT	CURE
POISONED	The character loses HP each turn.	<i>Purify</i> -line spells, <i>Antidote</i> , <i>Panacea</i>
ASLEEP	The character cannot move until the end of the battle.	<i>Remedy</i> spell, <i>Panacea</i> , Getting attacked, Resting in the Rear Rank for three turns
CONFUSED	The character cannot choose a target to attack.	<i>Remedy</i> spell, <i>Croc Tear</i> , Getting attacked
BLINDNESS	The character cannot hit an enemy as skillfully as usual.	<i>Remedy</i> spell, <i>Croc Tear</i> , <i>Panacea</i> , <i>Eye Drops</i>
MUTE	The character cannot use magic.	<i>Remedy</i> spell, <i>Croc Tear</i> , <i>Panacea</i>
UNCONSCIOUS	The character cannot move until the end of the battle.	<i>Raise Dead</i> -line spells, <i>Ammonia</i>
EGG	The character's defense becomes zero. The character gets Egg's Abilities.	After three turns, the character will return to normal and HP/AP will be fully recovered

MAGIC & SKILLS

MAGIC can only be obtained by increasing a character's level. Magic types are dependent on the character. For example, Nina gets mainly *Wind* and *Healing* magic.

SKILLS are independent of the character's level and are obtained through earning and learning:

- A character can sometimes earn a skill from enemies by executing a Guard command.
- A character can learn a skill from a Master (see page 17).

CHANGING SKILLS

Skills can be equipped and taken off just like weapons and armor. For example, you can take off a skill from Ryu and equip it on Cray. An Aurum is required to equip skills.

Obtained skills are shared by the whole group. You can change skills in Camp. Your group cannot get the same skill more than once.

By using certain Abilities (magic and skills) in succession, you can execute a Combo. Combos significantly increase the effect of the Abilities. There are three main types of Combos: Mix Combos, Successive Combos and Additional Combos.

MIX COMBO

Each Ability has its attribute. By using Abilities with the attributes in this order; Fire → Wind → Water → Earth → Fire, etc., you can perform a Mix Combo. When a Mix Combo takes place, powerful magic with multiple attributes is performed.

SUCCESSIVE COMBO

By using Abilities of the same attribute successively, you can perform a Successive Combo. You can connect more than two Abilities of the same attribute for even greater effect.

ADDITIONAL COMBO

By using a magic or Physical skill attribute (example: Ershin's *Risky Shot*) after a magic which causes Abnormal status (example: *Sleep*), the second magic gets the additional effect of the Abnormal status.

- There are also other types of Combos. Try various combinations.
- A Combo can sometimes fail.

DRAGON TRANSFORMATION

Dragon Transformation is an Ability that only Ryu and Fou-lu can use. Choose *Meditate* from the Abilities and then choose a dragon to transform into. As you discover *Dragon Crystals*, more types of dragons will become available to transform into.

While being a dragon, the character's status increases significantly and the character can use powerful *Magic* and *Dragon Breath* attack. However, a certain amount of AP is consumed every turn.

CANCELING DRAGON TRANSFORMATION

To cancel Dragon Transformation, choose *Revert Form* from the Abilities. Also, when the character doesn't have enough AP to maintain Dragon Transformation or his or her HP drops to zero, the Dragon Transformation ends automatically. The dragon's HP lost during a Dragon Transformation can be completely recovered by resting at an Inn. (HP is also recovered gradually in the Area Map.)

EVOCATION

Evocation is an Ability only Ryu has. Choose *Evocation* from the Abilities to call a dragon to help Ryu. As Ryu meets more dragons during game play, they become available for Evocation. After evoking a dragon, Ryu must rest at an Inn before he can call it a second time.



MASTERS

As your adventure progresses, you will meet characters called Masters who are highly qualified in various skills. By becoming a Master's pupil, your character can acquire the Master's secret skills.

ENTRANCE TEST

To become a Master's pupil, your character needs to meet the conditions the Master sets. Once that is accomplished, the character is allowed to be the Master's pupil. Each member of your party can become a pupil of different Masters.

BEING A PUPIL

Depending on the Master's characteristics, your character's status increases in certain ways. For example, if your character becomes a pupil of a warrior-type Master, the character's HP will grow.

ACQUIRING SECRET SKILLS

By completing a task which the Master assigns, a character can acquire the Master's secret skill. The tasks vary from simple to difficult. The more difficult the task, the higher the skill acquired.

THE MASTER'S WILL

As a pupil, a character will sometimes follow his or her Master's teaching to perform an action in battle. For example, if the Master teaches the character to protect the injured in battle, the character will do so with high probability. This is called the Master's Will.

CHANGING MASTERS

Masters who take on your characters as pupils are added to your Scroll. You can change a character's Master by choosing the *Master* command in the Camp Menu. It is recommended that you choose a Master with a skill or characteristics you want to improve in the character who will become the Master's pupil.

PROPER WILL

Some characters have innate Will from the beginning of the game. For example, Nina has Cheering and Ursula has Covering Fire.

FISHING

If you get a fishing rod and lure, you can enjoy fishing at various fishing spots in the world. The fish you catch can be used not only as healing items, but also traded for items at Manilo's trade shop.

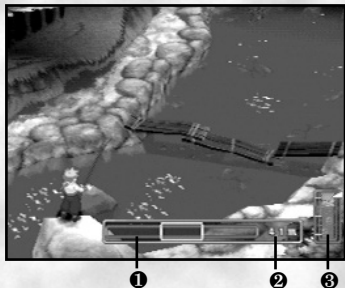
HOW TO FISH

1. Enter a Fishing Spot from the World Map.
2. Select a spot to fish in and press **Enter**. (A Fishing Mark blinks over available fishing locations.)
3. Press the **M** key to display a Fishing Menu. You can equip a fishing rod and lure in the menu.
4. Determine the direction to throw the lure with the Arrow keys **←/→**. Then determine the power by pressing **Enter**.
5. When the lure is in the water, try to lure fish by moving the Arrow keys **←/→** or rolling the reel. When a fish bites the lure, a battle with the fish begins.

BATTLING FISH

To catch a fish that bites the lure, it is important to decrease the fish's vitality by keeping an even tension on the fishing string.

If the tension is too high or low, the fish will run. Adjust the tension gauge so it will be within a yellow frame. Increase the tension by pressing **Enter** (roll the reel) and decrease by releasing the key.



- 1 Tension Gauge – Tension of the fishing string.
- 2 Lure/Water Depth – Shows the depth of the lure in the water.
- 3 Fish's Vitality – Shows how much fight the fish has.

FAIRY COLONY

You will encounter fairies in your adventure. By helping them develop their village, you can get rare items, play mini-games and more.

COLONY'S GROWTH

The colony is almost empty at first. It's up to you to instruct the leader and give fairies jobs. The first thing you should have them do is secure food. Fairies will die without food. (See page 23 for how to get food.)

As the fairy population grows, have them enlarge the land and build houses. When houses are built, have some fairies open stores.

As the culture level of the Colony gets higher, fairies will be able to acquire more professions. Try various professions and see what they can do.

CHECKING THE COLONY'S HAPPENINGS

By looking at the signage at the entrance of the Colony, you can check all the happenings in the Colony since you arrived. Checking the Colony's progress frequently will help you develop the Colony more quickly.



MAGIC SPELLS

OFFENSIVE MAGIC

MAGIC NAME	AP	ATTRIBUTE	TARGET	EFFECT
<i>Flare</i>	3	Fire	Single	Rank 1: Minor Damage
<i>Fire Blast</i>	6	Fire	Multiple	Rank 2: Medium Damage
<i>Inferno</i>	10	Fire	Single	Rank 3: Major Damage
<i>Sever</i>	3	Wind	Single	Rank 1: Minor Damage
<i>Cyclone</i>	6	Wind	Multiple	Rank 2: Medium Damage
<i>Typhoon</i>	12	Wind	Multiple	Rank 3: Major Damage
<i>Frost</i>	3	Ice	Single	Rank 1: Minor Damage
<i>Ice Blast</i>	5	Ice	Single	Rank 2: Medium Damage
<i>Blizzard</i>	12	Ice	Multiple	Rank 3: Major Damage
<i>Rock Blast</i>	4	Earth	Multiple	Rank 1: Minor Damage
<i>Stone Pillar</i>	5	Earth	Single	Rank 2: Medium Damage
<i>Quake</i>	12	Earth	Multiple	Rank 3: Major Damage
<i>Kyrie</i>	9	Holy	Multiple	Instant Death Attack
<i>Death</i>	13	Death	Single	Instant Death Attack

ASSISTANCE MAGIC

MAGIC NAME	AP	ATTRIBUTE	TARGET	EFFECT
<i>Sleep</i>	3	Abnormal Status	Multiple	Make a target sleep
<i>Confuse</i>	2	Abnormal Status	Single	Make a target confused
<i>Silence</i>	3	Abnormal Status	Multiple	Make a target mute
<i>Blunt</i>	1	Down Status	Single	Lower Power by 20%
<i>Weaken</i>	1	Down Status	Single	Lower Defense by 20%
<i>Slow</i>	1	Down Status	Single	Lower Agility by 50%
<i>Enfeeble</i>	1	Down Status	Single	Lower Wisdom by 20%
<i>Might</i>	3	Up Status	Single	Raise Power by 20%
<i>Protect</i>	2	Up Status	Single	Raise Defense by 20%
<i>Shield</i>	6	Up Status	Multiple	Raise Defense by 20%
<i>Speed</i>	2	Up Status	Single	Raise Agility by 50%
<i>Inspire</i>	2	Up Status	Single	Raise Wisdom by 20%
<i>Barrier</i>	4	Up Resist	Single	Reduce Magical Damage by 50% for 3 Turns

HEALING MAGIC

MAGIC NAME	AP	ATTRIBUTE	TARGET	EFFECT
<i>Heal</i>	5	Holy	Single	HP Minor Healing
<i>Rejuvenate</i>	9	Holy	Single	HP Medium Healing
<i>Restore</i>	18	Holy	Single	HP Major Healing
<i>Vitalize</i>	20	Holy	Multiple	HP Minor Healing
<i>Vigor</i>	50	Holy	Multiple	HP Medium Healing
<i>Raise Dead</i>	18	Holy	Single	Cure Unconsciousness (HP is 1/4)
<i>Resurrect</i>	30	Holy	Single	Cure Unconsciousness (HP is Max)
<i>Purify</i>	3	Holy	Single	Cure Poison
<i>Remedy</i>	6	Holy	Single	Cure All Abnormal Status Except Unconscious
<i>Drain</i>	3	Death	Single	Drain Target's HP 20%
<i>Leech Power</i>	0	Death	Single	Drain Target's AP 20%

PHYSICAL SKILL

<i>Risky Shot</i>	0	Physical	Single	Critical Hit with 40% probability
<i>Wild Shot</i>	0	Physical	Single	Damage Multiplied by 0-2 randomly
<i>Shining Blade</i>	10	Physical	Single	Critical Hit with 100% probability, Scias only

FOUR-ELEMENTAL SKILL

<i>Burn</i>	1	Fire	Single	Rank 1: Minor Fire Attack
<i>Eddy</i>	2	Wind	Single	Rank 1: Minor Wind Attack
<i>Icicle</i>	4	Water	Single	Rank 2: Medium Water Attack
<i>Plateau</i>	5	Earth	Single	Rank 2: Medium Earth Attack

ADVENTURER'S NOTEBOOK

PERSONAL ACTION

Each character (except Fou-lu and Scias) has a unique Personal Action. Press **Enter** in an Area Map to perform the leading character's Personal Action. When you are stuck, remember to try various Personal Actions.

MAX HP REDUCTION BY UNCONSCIOUSNESS

If a character is unconscious at the end of a battle, the character's Max HP is reduced by approximately 10%. The reduced Max Hp is displayed in yellow. The reduced HP can be recovered by resting at an Inn, but not in Camp.

HUNTING IN A FAIRY COLONY

You can acquire food for your party and help the colony's growth by hunting. Select the **Hunt** command for a fairy to hunt in various places.

MONSTERS

You will encounter various monsters in your adventure. It is important to know the weakness of each monster. Try various attacks to find out the monster's characteristics.

DEVELOPING CHARACTERS EFFICIENTLY

You can develop your characters to your liking by changing skills and Masters. Consider each character's role and balance in the party and develop your characters accordingly.

1. Learn a Skill – When you encounter a new monster, try the Guard command. The character can sometimes learn a new skill. Learn from various monsters to get as many skills as possible.
2. Become a Pupil – By becoming a pupil of a Master, the character can not only learn the Master's skills, but also increase status growth depending on the Master's characteristics. For example:
 - WARRIOR UNA is a Master of the Woren Tribe (cat people). The character who becomes her pupil will grow significantly in HP, Offense and Defense. Her Will is **Full Power**.
 - ROGUE STOLL is a Master who lives near Synesta. The character who becomes his pupil will grow significantly in Speed. His Will is **Filch**.
3. Changing Skills – You can change characters' skills by using the **Skill** command in the Camp menu. Determine the skills by considering the attack order and Combo attack you want to perform. Equipping a skill requires an Aulum.



Message spécial de CAPCOM EUROSOFT

Nous vous remercions d'avoir choisi BREATH OF FIRE IV pour votre ordinateur. L'équipe de CAPCOM EUROSOFT est fière de vous proposer ce nouveau jeu à ajouter à votre collection.

© CAPCOM CO., LTD. 2000, 2003 TOUS DROITS RESERVES.

SOMMAIRE

Installation	24
Commandes	25
La princesse a disparu !	26
Personnages	27
Commencer une partie	29
Cartes	30
Interface secondaire	31
Commandes de l'interface secondaire	32
Sauvegarder une partie	33
Interface de camp	34
Interface de combat	34
Magie et aptitudes	37
Transformation en dragon	38
Maîtres	39
Pêcher	40
Colonie de fées	41
Sorts magiques	42
Journal personnel de l'aventurier	44

INSTALLATION

CONFIGURATION SYSTEME

Système d'exploitation :	Windows® 98, 2000, Me, XP
Processeur :	Pentium® 128 (recommandé); Pentium® II 350 (recommandé)
RAM :	64 Mo (nécessaire)
Disque dur :	550 Mo (installation normale)
CD-ROM :	4X ou plus
Carte son :	Microsoft® Direct Sound
Carte graphique :	Microsoft® Direct 3D
VRAM :	8 Mo (nécessaire); 16 Mo (recommandé)

INSTALLATION

1. Insérez le disque **BREATH OF FIRE™ IV** dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur le bouton **INSTALL** qui apparaît à l'écran.
3. Le logiciel d'installation s'exécute. Si l'avertissement d'insertion automatique n'est pas activé, cliquez sur l'icône **SETUP.EXE**.

LANCEMENT DU JEU

Une fois l'installation terminée, insérez le disque du jeu dans le lecteur de CD-ROM. Lorsque l'écran **BREATH OF FIRE IV** apparaît, appuyez sur la touche **Entrée**. Pour lancer le jeu à partir du bureau, cliquez sur **DEMARRER -> PROGRAMMES -> BREATH OF FIRE -> BREATH OF FIRE**.

Remarque : laissez le disque **BREATH OF FIRE IV** dans le lecteur de CD-ROM pour jouer.

COMMANDES

COMMANDES DANS LES MENUS

Flèches	Déplacer le curseur
---------	---------------------

Touche Entrée	Confirmer un choix
---------------	--------------------

Touche Echap	Annuler un choix
--------------	------------------

COMMANDES DE JEU

Touche Entrée	Lancer le jeu / Pause / Accéder au mode Option
---------------	--

Flèches	Déplacer le personnage (↑/↓) / Faire pivoter le personnage (←/→)
---------	--

Touche X	Courir / Passer à l'écran d'état des personnages
----------	--

Touche Z	Accéder à l'interface secondaire / Afficher les informations concernant l'ennemi (pendant un combat)
----------	--

Touche C	Examiner / Parler
----------	-------------------

Touche V	Action / Annuler
----------	------------------

TAB	Changer de rangée
-----	-------------------

Touche A	Orienter la caméra vers la gauche
----------	-----------------------------------

Touche D	Orienter la caméra vers la droite
----------	-----------------------------------

Remarque : vous pouvez modifier les commandes attribuées aux touches dans le mode Option. Voir page 29.

LA PRINCESSE A DISPARU !

Dans une contrée lointaine, deux continents séparés par de vastes marécages se font face. Pendant des siècles, aucun contact entre les deux continents ne fut possible tant les marais étaient impraticables. A peine le premier contact historique fut-il établi que la guerre éclata entre les deux puissances !

Après de longues années de lutte, l'Empire Fou occidental et l'alliance des pays de l'Est épuisèrent l'ensemble de leurs forces et de leurs ressources. Sans autre choix possible, les deux puissances se résignèrent à conclure un armistice.

Un an plus tard, on apprit la disparition de la princesse Elena. Cette dernière avait entrepris un voyage à l'Est, passant de ville en ville pour mesurer l'ampleur du massacre et offrir son soutien aux vétérans de guerre. On a mystérieusement perdu sa trace dans une petite ville non loin du front. Personne ne sait ce qui lui est arrivé !

L'alliance orientale ne souhaitait pas dépêcher un large effectif sur les lieux, de peur qu'un tel mouvement ne provoque un choc diplomatique, que l'armistice soit rompu et que les hostilités reprennent. La situation interdisait donc toute entreprise de recherche à grande échelle pour Elena. Le temps passait... Et la princesse ne donnait toujours pas signe de vie.

Sa sœur, la princesse Nina, prit finalement la décision de partir elle-même à la recherche de sa sœur.



PERSONNAGES

RYU

Action personnelle : coup de sabre

Nina fit la rencontre de Ryu, le personnage central de l'histoire, alors qu'il gisait inconscient dans une rue déserte du continent oriental. Nul ne sait d'où il vient.

Ryu possède un œil de dragon qui lui confère le pouvoir étonnant de se transformer en dragon et d'invoquer des dragons.



FOU-LU

Fou-lu a réussi à unifier le continent occidental grâce à ses pouvoirs paranormaux.

Il fut sacré premier empereur de l'Empire Fou il y a quelques siècles de cela. Malgré son apparence juvénile, il dispose d'un charisme et d'un mysticisme étonnants.

On raconte qu'il aurait prédit sa propre résurrection alors qu'il était mourant.



NINA

Action personnelle : saut

Nina est la princesse de Wyndia, cité de la tribu Fae (le peuple ailé). Nina fit la connaissance de Ryu alors

qu'elle parcourait le pays à la recherche de sa sœur Elena. Bien que quelque peu naïve, Nina dispose de grands pouvoirs de *guérison* magique.



CRAY

Action personnelle : pousser

Cray, jeune chef de la tribu des Woren (hommes-chats) de l'alliance orientale, était un ami d'enfance d'Elena et accompagne maintenant Nina dans ses recherches. Il dispose d'un sens aigu des responsabilités et c'est le chef du groupe. Ses talents de guerrier sont redoutables.



ERSHIN

Action personnelle : béliér

Ershin porte une armure hermétique qui la protège de tous les mauvais sorts. Comme elle ne quitte jamais cette armure, personne ne connaît ni son visage, ni son passé. Elle fit la connaissance du groupe dans un endroit maudit et décida de s'y joindre.



SCIAS

Mercenaire, Scias travaillait pour le compte de l'alliance orientale pendant la guerre. Il est maintenant le garde du groupe. C'est un homme froid et renfermé. Scias est capable d'effectuer une double attaque puissante avec son épée.



URSULA

Action personnelle : tir

Ursula est l'une des dignitaires de l'Empire Fou. Elle parcourait le continent oriental à la recherche de dragons lorsqu'elle rencontra Ryu et ses compagnons. Ursula a reçu une éducation militaire et ne connaît pas bien la vie civile. Elle excelle en matière d'attaques magiques et manie parfaitement les armes.



COMMENCER UNE PARTIE

Une fois le jeu **BREATH OF FIRE IV** chargé, regardez la séquence d'introduction, puis appuyez sur la touche **Entrée**. L'écran titre s'affiche. Appuyez de nouveau sur la touche **Entrée** pour commencer à jouer.

Vous pouvez maintenant commencer une nouvelle partie en sélectionnant **NEW GAME** ou charger une partie sauvegardée en choisissant **LOAD GAME**.

NEW GAME (NOUVELLE PARTIE)

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez **NEW GAME** et appuyez sur la touche **Entrée**. Suivez les instructions à l'écran et sélectionnez le personnage principal. La partie commence alors.

LOAD GAME (CHARGER UNE PARTIE)

Pour charger une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez **LOAD GAME**, puis appuyez sur la touche **Entrée**. Veuillez vous reporter à la page 33 pour davantage d'informations sur les sauvegardes.

GAME OVER (PARTIE TERMINÉE)

Si vous perdez tous les Hit Points (HP ou points de vie) de vos personnages au cours d'un combat, la partie est terminée.

OPTION

En mode Option, vous pouvez configurer divers paramètres. Pour entrer dans ce mode, choisissez **OPTION** à partir de l'écran titre ou de l'interface secondaire.

- **DASH** (Courir) – Lorsque vous sélectionnez **AUTO**, vous ne pouvez courir qu'en utilisant les flèches.
- **CAMERA** – Changer l'angle de vue.
- **D-PAD** (Directions) – Modifier les commandes correspondant au déplacement de vos personnages.
- **SOUND** (Son) – Choisir **STEREO** ou **MONAURAL** (mono)
- **BGM** (Musique de fond) – Régler le volume de la musique de fond.
- **SE** (Effets sonores) – Régler le volume des effets sonores.
- **BUTTONS** (Touches) – Choisir l'une des quatre configurations de touches.
- **SCREEN** (Ecran) – Régler la position de l'écran à l'aide des flèches.
- **RESET** (Réinitialiser) – Restaurer tous les paramètres par défaut.

CARTES

CARTE DE ZONE

Les cartes de zone sont en 3D et indiquent les villes, villages et donjons. Lorsque vous êtes dans une carte de zone, vous pouvez communiquer avec les autres personnages et rencontrer vos ennemis. C'est également l'endroit où tous les événements se produisent. Vous pouvez accéder à une carte de zone depuis la carte du monde.



CHANGER D'ANGLE DE VUE

Vous pouvez changer d'angle de vue en appuyant sur les touches **A** et **D**. Cette fonction est particulièrement utile lorsque vous ne pouvez pas voir ce qui se passe autour de vous. La boussole en haut à gauche de l'écran vous indique de combien de degrés vous pouvez changer votre angle de vue.



Vous pouvez changer votre angle de vue sur 360°.



Vous pouvez changer votre angle de vue sur 90°.



Vous ne pouvez pas changer d'angle de vue.

CARTE DU MONDE

Sur la carte du monde, vous pouvez voyager sur de longues distances entre diverses cartes de zone. Vous pouvez faire évoluer vos personnages vers un endroit désiré et appuyer sur la touche **Entrée** pour y entrer. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous aurez accès à de nouveaux endroits.



1 Menu des commandes :

- ENTER (Entrer) – Entrer dans une carte de zone
- CAMP – Entrer dans un camp
- MAP (Carte) – Ouvrir une carte plus grande
- MENU – Ouvrir l'interface secondaire

2 Nom de la zone dans laquelle vous vous trouvez.

3 Noms des zones à proximité de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Déplacez-vous vers la zone de votre choix en appuyant sur les flèches.

4 Temps de jeu.

Point d'interrogation

Lorsque vous vous déplacez dans la carte du monde, un « ? » apparaît parfois au-dessus de votre personnage. Lorsque cela se produit, vous pouvez fouiller la zone en question en appuyant sur la touche **Entrée**. Vous pourrez peut-être trouver un passage ou des objets secrets. Vous risquez également de rencontrer des ennemis.

INTERFACE SECONDAIRE

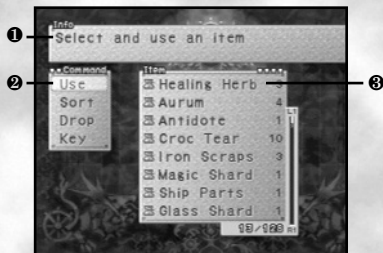
A partir de cette interface, vous pouvez accomplir diverses actions. Pour accéder à l'interface secondaire, appuyez sur la touche **Z** lorsque la carte du monde ou une carte de zone est affichée. Changez de personnage en utilisant les flèches **←/→**.

- ❶ FENETRE D'INFORMATION – Diverses informations utiles apparaissent ici.
- ❷ ORDRES – Liste des ordres exécutables. Choisissez-en une avec les flèches et appuyez sur **Entrée** pour confirmer.
- ❸ TEMPS – Durée totale de jeu.
- ❹ ZENNY – Quantité d'argent dont vous disposez.



Lorsqu'un objet est sélectionné, l'interface représentée ci-contre apparaît :

- ❶ FENETRE D'INFORMATION – Diverses informations utiles apparaissent ici.
- ❷ ORDRES – Liste des ordres exécutables. Choisissez-en une avec les flèches et appuyez sur **Entrée** pour confirmer.
- ❸ LISTE D'OBJETS – Faites défiler les quatre listes d'objets à l'aide des flèches **←/→**.



COMMANDES DE L'INTERFACE SECONDAIRE

ITEM (OBJET)

Utiliser ou organiser les objets. Vous pouvez transporter au maximum 99 unités de chaque objet (équipement divers, armes, armures et trésors dont vous ne pourrez pas vous débarrasser).

SPECIAL

Les capacités comprennent la magie et les aptitudes. Vos personnages pourront acquérir de nouveaux pouvoirs magiques en augmentant de niveau. Les aptitudes s'acquièrent indépendamment du niveau atteint (voir page 37).

EQUIP (EQUIPEMENT)

Chaque personnage peut s'équiper d'une arme, d'une armure et d'un accessoire.

STATUS (ETAT)

Vous pouvez voir ici l'état et les capacités de chaque personnage :



① FENETRE

D'INFORMATIONS - Données diverses.

② CARACTERISTIQUES - Caractéristiques d'un personnage.

③ EQUIPEMENT - Inventaire de l'équipement d'un personnage.

④ EXPERIENCE - NIVEAU SUIVANT - Vous permet de connaître les points d'expérience qu'il vous manque pour accéder au niveau suivant. TOTAL vous indique le nombre total de points d'expérience acquis par le personnage.

⑤ DONNEES - Données de combat et points acquis (Game pts) pendant les mini-jeux. Pour Ryu et Fou-lu, une liste de dragons apparaît également ici.

STATS

- LV (Niveau) - Niveau atteint par le personnage. Lorsqu'un personnage passe à un niveau supérieur, les autres caractéristiques augmentent.
- HP (Points de vie) - Points de vie du personnage. Lorsqu'il n'a plus de points de vie, le personnage s'évanouit et ne peut plus combattre.
- AP (Points de capacité) - Points de capacité utilisés pour les pouvoirs magiques et les aptitudes (voir la section Sorts magiques commençant à la page 42).
- CP - Quantité de points de capacité récupérés à chaque tour lorsqu'un personnage se replie et se repose pendant un combat.
- PWR (Puissance) - Capacité d'attaque du personnage avec des armes.
- DEF (Défense) - Capacité de défense du personnage. Plus cette capacité est élevée, moins le personnage souffrira des attaques physiques de ses ennemis.
- AGI (Agilité) - Plus cette caractéristique est élevée, plus votre personnage a de chances de se débarrasser de ses ennemis.
- WIS (Sagesse) - Cette caractéristique détermine la capacité d'attaque par magie du personnage et sa capacité de défense vis-à-vis des attaques magiques des ennemis.

SAUVEGADER UNE PARTIE

CHANGE (CHANGER)

Pour changer l'ordre de vos personnages dans l'écran normal et dans l'interface de combat.

- NORMAL SCREEN (ECRAN NORMAL) – Seule la première rangée est affichée sur la carte de zone.
- BATTLE SCREEN (INTERFACE DE COMBAT) – Seuls les personnages de la première rangée participent aux combats, les autres se reposant à l'arrière-plan.

SETTING (CONFIGURATION)

Pour configurer divers paramètres (voir page 29).

SAVE (SAUVEGARDER)

Pour sauvegarder vos données de jeu. La commande *Save (Sauvegarder)* est disponible à partir de l'interface secondaire quand vous y accédez depuis la carte du monde.

Vous pouvez sauvegarder la partie lorsque vous êtes dans une auberge, lorsque vous consultez votre journal, lorsque vous entrez dans un camp et depuis l'interface secondaire à laquelle vous accédez à partir de l'écran du monde.

*Consultation
du journal*



A l'auberge



INTERFACE DE CAMP



Vous pouvez entrer dans un camp en appuyant sur la touche **G** à l'écran du monde. Dans un camp, vous pouvez préparer votre voyage.

ORDRES DU CAMP

- **REST (REPOS)** – Récupérer des points de vie.
- **SKILL (APTITUDES)** – Modifier vos aptitudes. Vous aurez besoin d'un Aurum pour pouvoir utiliser une aptitude.
- **SAVE (SAUVEGARDER)** – Sauvegarder vos données de jeu.
- **MASTER (MAITRE)** – Changer de maître (voir page 39).

INTERFACE DE COMBAT



- 1 PERSONNAGE ACTIF** – Changer de personnage à l'aide des flèches **←/→**.
- 2 PANNEAU D'ACTION** – Indique les ordres donnés au personnage. Vous pouvez donner jusqu'à trois ordres.
- 3 ORDRE** – Choisissez parmi diverses options incluant l'attaque, la défense, etc.
- 4 NOM ET NOMBRE D'ENNEMIS** – Appuyez sur la touche **Z** pour obtenir des informations sur l'ennemi.
- 5 ETAT DU PERSONNAGE** – Indique les points de vie (HP) et de capacité (AP) des membres de votre groupe.

Si vous rencontrez des ennemis alors que vous entrez dans une carte de zone, un combat commence. Si vous remportez la bataille, vous obtenez des points d'expérience, de l'argent, etc.

La couleur de l'interface de combat correspond aux situations suivantes :

- VERT – Vos personnages sont les premiers à attaquer.
- BLEU – L'ordre des attaques dépend de la rapidité de vos personnages et de vos ennemis.
- ROUGE – Les ennemis attaquent en premier.

DEROULEMENT DU COMBAT

Trois personnages peuvent attaquer en même temps, à chaque tour. Les trois premiers personnages qui exécutent les ordres que vous leur donnez seront sur la première rangée. Les autres resteront à l'arrière. Vous pouvez librement inverser les positions de vos personnages avant que le tour commence.

- Les PERSONNAGES DE LA PREMIERE RANGÉE participent à l'attaque.
- Les PERSONNAGES DE LA RANGÉE ARRIERE se reposent et ne sont pas attaqués.

L'état anormal d'un personnage (hormis le poison et l'incapacité de combattre) peut redevenir normal en plaçant le personnage sur la rangée arrière pendant trois tours consécutifs.

Les points de capacité des personnages seront récupérés par les personnages lorsqu'ils se reposent pendant un combat.

POUR ATTAQUER

1. **Sélectionnez le personnage qui doit attaquer en premier**, en déplaçant le curseur à l'aide des flèches ←/→.
2. **Choisissez l'ordre** à l'aide des flèches ↑/↓ puis confirmez en appuyant sur la touche **Entrée**.
3. **Choisissez une cible**. Si vous choisissez un ordre tel que Attack (Attaquer), Special (Attaque spéciale) ou Item (Utiliser un objet), vous devrez déterminer une cible. Sélectionnez votre objectif (un ennemi ou un membre de votre groupe), puis confirmez en appuyant sur la touche **Entrée**.

ORDRES

Quatre types d'ordres sont utilisés lors des combats. Maintenez la touche **D** enfoncée pour afficher des ordres supplémentaires.

- **ATTACK (ATTAQUER)** – Attaquer avec une arme.
- **SPECIAL (ATTAQUE SPECIALE)** – Utiliser une capacité (pouvoir magique ou aptitude).
- **USE ITEM (UTILISER UN OBJET)** – Utiliser un objet.
- **GUARD (GARDE)** – Réduit les dégâts d'environ de moitié lorsque vous êtes attaqué. Vous pouvez également de temps en temps apprendre une aptitude maîtrisée par un ennemi.
- **CHARGE (CHARGER)** – Attaques successives avec une arme.
- **ESCAPE (FUIR)** – Fuir un ennemi. Si la tentative de fuite échoue, vous serez attaqué.

ETAT ANORMAL EN COMBAT

Vos personnages peuvent connaître un état anormal à la suite d'attaques spéciales de leurs ennemis ou lorsqu'ils traversent des zones particulièrement malsaines. L'aveuglement et le mutisme peuvent être guéris si le personnage reste dans la rangée arrière pendant trois tours.

STATUT	EFFET	GUERISON
POISONED (EMPOISONNEMENT)	Le personnage perd des points de vie à chaque tour.	<i>Sorts de purification, Antidote, Panacée</i>
ASLEEP (ASSOUPISSEMENT)	Le personnage est immobilisé jusqu'à la fin du combat.	<i>Remède, Panacée</i> , être attaqué, se reposer dans la rangée arrière pendant trois tours
CONFUSED (INDECISION)	Le personnage ne peut pas choisir de cible être attaqué.	<i>Remède, Larme de crocodile</i> , à attaquer.
BLINDNESS (AVEUGLEMENT)	Le personnage ne peut pas toucher l'ennemi aussi bien que d'habitude.	<i>Remède, Larme de crocodile, Panacée, Gouttes</i>
MUTE (MUTISME)	Le personnage ne peut pas utiliser la magie.	<i>Remède, Larme de crocodile, Panacée</i>
UNCONSCIOUS (EVANOUISSMENT)	Le personnage est immobilisé jusqu'à la fin du combat.	<i>Sorts de résurrection, Ammoniac</i>
EGG (ŒUF)	La défense du personnage est nulle. Le personnage est fragile comme un œuf.	Après trois tours, le personnage reviendra à un état normal et ses points de vie et de capacité seront complètement restaurés.

MAGIE ET APTITUDES

LES POUVOIRS MAGIQUES ne peuvent s'acquérir qu'en augmentant de niveau et dépendent du personnage. Par exemple, Nina peut principalement obtenir les pouvoirs magiques *Vent* et *Guérison*.

LES APTITUDES s'acquièrent indépendamment du niveau de personnage par l'apprentissage et le gain.

- Un personnage peut parfois gagner une aptitude d'un ennemi en exécutant une commande Guard (Garde).
- Un personnage peut apprendre une aptitude avec l'aide d'un Maître (voir page 39).

CHANGER D'APTITUDE

Vous pouvez vous équiper et vous débarrasser d'aptitudes comme vous le feriez avec des armes ou des armures. Par exemple, vous pouvez enlever une aptitude à Ryu et l'attribuer à Cray. Vous aurez besoin d'un Aurum pour pouvoir acquérir une aptitude.

Les aptitudes acquises sont partagées par l'ensemble du groupe. Vous pouvez changer d'aptitude à l'intérieur d'un camp. Votre groupe ne peut pas acquérir la même aptitude plus d'une fois.

En utilisant certaines capacités (pouvoirs magiques et aptitudes) successivement, vous pouvez exécuter une combinaison. Ces combinaisons augmentent sensiblement l'effet des capacités. Il en existe trois types : les combinaisons d'association, les combinaisons successives et les combinaisons supplémentaires.

COMBINAISON D'ASSOCIATION

Chaque capacité dispose d'un attribut. En utilisant les capacités avec les attributs dans l'ordre suivant, vous pourrez effectuer une combinaison : Feu → Vent → Eau → Terre → Feu, etc. Lorsqu'une combinaison d'association est effectuée, la magie que vous utilisez est puissante et possède de nombreux attributs.

COMBINAISON SUCCESSIVE

En utilisant successivement les capacités dotées d'un même attribut, vous pouvez effectuer une combinaison successive. Vous pouvez associer plus de deux capacités dotées d'un même attribut pour obtenir un effet plus percutant.

COMBINAISON SUPPLEMENTAIRE

En utilisant un pouvoir magique ou une aptitude physique (par exemple le *coup risqué d'Ershin*) après avoir utilisé un pouvoir magique provoquant un état anormal (par exemple, *l'assoupissement*), le deuxième pouvoir dispose de l'effet supplémentaire de l'état anormal.

- Il existe également d'autres types de combinaisons. Essayez-en plusieurs.
- Une combinaison peut parfois échouer.

TRANSFORMATION EN DRAGON

La transformation en dragon est une capacité uniquement dévolue à Ryu et à Fou-lu. Sélectionnez **Médite** (Méditation) dans les capacités et choisissez un dragon pour votre transformation. Au fur et à mesure que vous découvrirez des **cristaux de dragon**, vous développerez votre sélection en matière de dragons.

Lorsqu'un personnage est transformé en dragon, son état augmente sensiblement. Il peut utiliser des **pouvoirs magiques** puissants et lancer une attaque **Souffle de dragon**. Toutefois, une certaine quantité de points de capacité est utilisée à chaque tour.

ANNULER LA TRANSFORMATION EN DRAGON

Pour annuler la transformation en dragon, sélectionnez **Revert Form** (Revenir à l'état normal) dans les capacités. Lorsque le personnage ne dispose pas de suffisamment de points de capacité pour rester transformé en dragon ou qu'il ne dispose plus de points de vie, la transformation s'interrompt automatiquement. Les points de vie perdus pendant la transformation en dragon peuvent être complètement récupérés après un temps de repos dans une auberge. (Les points de vie sont progressivement récupérés dans une carte de zone.)

INVOCATION

L'invocation est une capacité dont seul Ryu dispose. Sélectionnez **Evocation** (Invocation) dans la liste de capacités pour appeler un dragon à la rescousse de Ryu. Au fur et à mesure que Ryu rencontre des dragons, ces derniers peuvent être invoqués. Après avoir invoqué un dragon, Ryu doit se reposer dans une auberge avant de pouvoir l'invoquer de nouveau.



MAÎTRES

A mesure que vous progresserez, vous rencontrerez des maîtres très qualifiés dans certains domaines. En devenant un disciple de l'un de ces maîtres, votre personnage pourra acquérir ses aptitudes les plus secrètes.

RITUEL D'ENTREE

Pour devenir disciple, vous devez réunir les conditions exigées par le maître. Une fois ces conditions réunies, votre personnage pourra devenir disciple du maître en question. Chaque membre de votre groupe peut devenir disciple de divers maîtres.

ETRE DISCIPLE

En fonction des caractéristiques du maître, l'état de votre personnage augmente de diverses façons. Par exemple, si votre personnage devient disciple d'un maître guerrier, ses points de vie augmenteront.

ACQUISITION D'APTITUDES SECRETES

En accomplissant une mission que le maître vous a confiée, vous pouvez obtenir une aptitude secrète du maître. La difficulté de ces missions est très variable. Plus la mission sera difficile, meilleure sera votre maîtrise de l'aptitude en question.

LA VOLONTE DU MAÎTRE

En tant que disciple, un personnage pourra suivre les conseils de son maître pour accomplir des actions lors d'un combat. Par exemple, si le maître apprend à votre personnage à protéger les blessés lors d'un combat, il est fort probable que le disciple le fasse. C'est ce que nous appelons la volonté du maître.

CHANGER DE MAÎTRE

Les maîtres qui prennent pour disciples vos personnages sont ajoutés sur votre liste. Vous pouvez changer de maître en choisissant la commande **Master (Maître)** dans le menu Camp. Nous vous recommandons de choisir un maître doté d'une aptitude ou de caractéristiques dont vous avez besoin.

VOLONTE PROPRE

Certains personnages disposent d'une volonté propre depuis le début du jeu. Par exemple, Nina dispose de Cheering (Encourager) et Ursula de Covering Fire (Feu de protection).

PECHER

Si vous disposez d'une canne à pêche et d'appâts, vous pourrez goûter aux joies de la pêche à divers endroits prévus à cet effet dans le monde que vous parcourez. Les poissons que vous attrapez peuvent non seulement être utilisés pour les guérisons mais également comme monnaie d'échange pour acquérir des objets dans la boutique de Manilo.

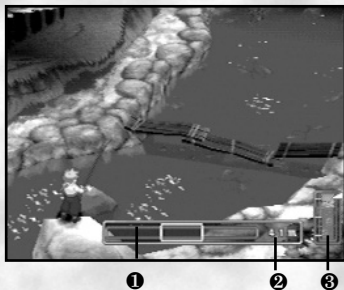
COMMENT PECHER

1. Entrez dans un point de pêche à partir de la carte du monde.
2. Sélectionnez un endroit adéquat et appuyez sur la touche **Entrée**. (Un indicateur clignote pour vous indiquer les endroits disponibles).
3. Appuyez sur la touche **M** pour afficher le menu Fishing (Pêche). Vous pouvez vous équiper d'une ligne et d'appâts à partir de ce menu.
4. Déterminez la direction dans laquelle vous voulez envoyer la ligne à l'aide des flèches **←/→**. Déterminez ensuite la force du lancer en appuyant sur la touche **Entrée**.
5. Appuyez le bouchon est dans l'eau, essayez d'appâter le poisson à l'aide des flèches **←/→** ou en vous servant du moulinet. Quand un poisson mord, il commence à se débattre.

UN POISSON QUI A DU MORDANT

Quand le poisson est pris à l'hameçon, il est important de faire décroître sa vitalité en équilibrant la tension de la ligne.

Si la tension est trop élevée ou trop faible, le poisson s'échappera. Réglez l'indicateur de tension de sorte qu'il soit compris à l'intérieur du cadre jaune. Augmentez la tension en appuyant sur la touche **Entrée** (actionner le moulinet) et réduisez-la en relâchant la touche.



- 1 Indicateur de tension – Tension de la ligne.
- 2 Profondeur de l'appât/de l'eau – Indique la profondeur de l'appât dans l'eau.
- 3 Vitalité du poisson – Indique le temps pendant lequel le poisson se débatta.

COLONIE DE FEES

Vous rencontrerez des fées au cours de votre voyage. En les aidant à développer leur village, vous pourrez obtenir des objets rares, jouer à des mini-jeux et plus encore.

DEVELOPPEMENT DE LA COLONIE

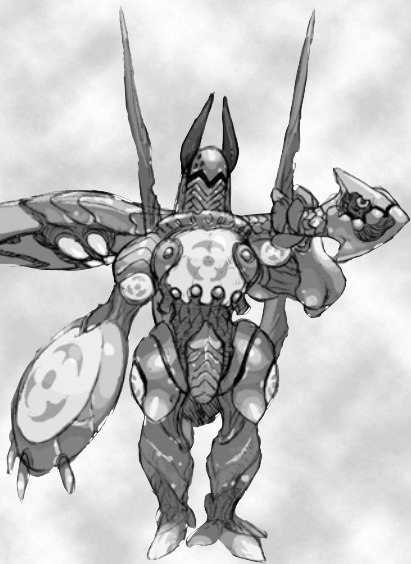
Au début, la colonie compte très peu de membres. Il vous incombe de nommer un chef et de confier des missions aux fées. La première mission que vous devez leur confier est de trouver de la nourriture. En effet, sans nourriture, les fées périront. Veuillez vous reporter à la page 44 pour savoir comment trouver de la nourriture.

Au fur et à mesure que la colonie se peuple, ordonnez aux fées d'agrandir le territoire et de construire des maisons. Lorsque les maisons sont construites, faites ouvrir des boutiques à quelques fées.

Plus le niveau culturel de la colonie s'élève, plus les fées seront capables d'occuper diverses professions. Essayez diverses professions et voyez quels sont les postes que les fées peuvent occuper.

SURVEILLER L'EVOLUTION DE LA COLONIE

En regardant le panneau situé à l'entrée de la colonie, vous pourrez voir toutes les choses qui ont changé depuis votre arrivée. En surveillant l'évolution de la colonie, vous pourrez l'aider à se développer plus rapidement.



SORTS MAGIQUES

MAGIE OFFENSIVE

POUVOIR MAGIQUE AP	ATTRIBUT	CIBLE	EFFET	
Flare (Flamme)	3	Feu	Simple	Niveau 1 : dégâts mineurs
Fire Blast (Explosion de feu)	6	Feu	Multiple	Niveau 2 : dégâts moyens
Inferno (Enfer)	10	Feu	Simple	Niveau 3 : dégâts majeurs
Sever (Coupure)	3	Vent	Simple	Niveau 1 : dégâts mineurs
Cyclone	6	Vent	Multiple	Niveau 2 : dégâts moyens
Typhoon (Typhon)	12	Vent	Multiple	Niveau 3 : dégâts majeurs
Frost (Gel)	3	Glace	Simple	Niveau 1 : dégâts mineurs
Ice Blast (Tempête de glace)	5	Glace	Simple	Niveau 2 : dégâts moyens
Blizzard	12	Glace	Multiple	Niveau 3 : dégâts majeurs
Rock Blast (Explosion de pierre)	4	Terre	Multiple	Niveau 1 : dégâts mineurs
Stone Pillar (Pilier en pierre)	5	Terre	Simple	Niveau 2 : dégâts moyens
Quake (Séisme)	12	Terre	Multiple	Niveau 3 : dégâts majeurs
Kyrie	9	Divin	Multiple	Mort instantanée
Death (Mort)	13	Mort	Simple	Mort instantanée

MAGIE DE SECOURS

POUVOIR MAGIQUE AP	ATTRIBUT	CIBLE	EFFET	
Sleep (Sommeil)	3	Etat anormal	Multiple	Endort la cible
Confuse (Indécision)	2	Etat anormal	Simple	Rend la cible indécise
Silence	3	Etat anormal	Multiple	Rend la cible muette
Blunt (Brusque)	1	Etat négatif	Simple	Réduit la puissance de 20 %
Weaken (Affaiblissement)	1	Etat négatif	Simple	Réduit la défense de 20 %
Slow (Ralentissement)	1	Etat négatif	Simple	Réduit l'agilité de 50 %
Enfeeble (Affaiblissement)	1	Etat négatif	Simple	Réduit la sagesse de 20 %
Might (Puissance)	3	Etat positif	Simple	Augmente la puissance de 20 %
Protect (Protection)	2	Etat positif	Simple	Augmente la défense de 20 %
Shield (Bouclier)	6	Etat positif	Multiple	Augmente la défense de 20 %
Speed (Rapidité)	2	Etat positif	Simple	Augmente l'agilité de 50 %
Inspire (Inspiration)	2	Etat positif	Simple	Augmente la sagesse de 20 %
Barrier (Barrière)	4	Résistance accrue	Simple	Réduit les dégâts dus à la magie de 50 % pendant trois tours

GUERISON

NOM DU POUVOIR MAGIQUE	AP	ATTRIBUT	CIBLE	EFFET
<i>Heal (Guérison)</i>	5	Divin	Simple	Récupération mineure de points de vie
<i>Rejuvenate (Cure de jouvence)</i>	9	Divin	Simple	Récupération moyenne de points de vie
<i>Restore (Restauration)</i>	18	Divin	Simple	Récupération majeure de points de vie
<i>Vitalize (Revitalisation)</i>	20	Divin	Multiple	Récupération mineure de points de vie
<i>Vigor (Revigorant)</i>	50	Divin	Multiple	Récupération moyenne de points de vie
<i>Raise Dead (Résurrection)</i>	18	Divin	Simple	Guérison de l'évanouissement (points de vie 1/4)
<i>Resurrect (Résurrection totale)</i>	30	Divin	Simple	Guérison de l'évanouissement (points de vie au maximum)
<i>Purify (Purification)</i>	3	Divin	Simple	Guérison de l'empoisonnement
<i>Remedy (Remède)</i>	6	Divin	Simple	Guérison de tous les états anormaux, excepté l'évanouissement
<i>Drain (Dévitalisation)</i>	3	Mort	Simple	Suppression de 20 % des points de vie de la cible
<i>Leech Power (Sangsue)</i>	0	Mort	Simple	Suppression de 20 % des points de capacité de la cible

APTITUDE PHYSIQUE

<i>Risky shot (Coup risqué)</i>	0	Physique	Simple	Coup critique avec probabilité de succès de 40 %
<i>Wild shot (Coup sauvage)</i>	0	Physique	Simple	Dégâts multipliés par 0-2 de manière aléatoire
<i>Shining Blade (Epée scintillante)</i>	10	Physique	Simple	Coup critique avec probabilité de succès de 100 %, uniquement pour Scias

APTITUDES LIEES AUX QUATRE ELEMENTS

<i>Burn (Brûlure)</i>	1	Feu	Simple	Niveau 1 : attaque de feu mineure
<i>Eddy (Tourbillon)</i>	2	Vent	Simple	Niveau 1 : attaque de vent mineure
<i>Icicle (Glaçon)</i>	4	Eau	Simple	Niveau 2 : attaque d'eau moyenne
<i>Plateau</i>	5	Terre	Simple	Niveau 2 : attaque de terre moyenne

JOURNAL PERSONNEL DE L'AVENTURIER

ACTIONS PERSONNELLES

Chaque personnage (exceptés Fou-lu et Scias) dispose d'une action personnelle unique. Appuyez sur la touche **Entrée** dans la carte de zone pour accomplir l'action personnelle du personnage en question. Lorsque vous êtes bloqué dans une situation, essayez de mettre en œuvre plusieurs actions.

REDUCTION DE POINTS DE VIE MAXIMALE POUR L'EVANOUISSMENT

Si un personnage s'évanouit à la fin d'un combat, son nombre maximum de points de vie est réduit d'environ 10 %. Le nombre maximum de points de vie apparaît en jaune. Les points de vie perdus peuvent être récupérés lors d'un temps de repos dans une auberge, mais pas dans un camp.

CHASSER DANS UNE COLONIE DE FEES

Vous pouvez trouver de la nourriture pour votre groupe et aider la colonie à grandir en chassant. Sélectionnez l'ordre **Hunt** (Chasser) pour envoyer une fée chasser à divers endroits.

MONSTRES

Vous rencontrerez divers monstres au cours de votre périple. Il est important de connaître le point faible de chaque monstre. Essayez plusieurs attaques pour trouver les caractéristiques d'un monstre en particulier.

OPTIMISER L'EFFICACITE DES PERSONNAGES

Vous pouvez développer vos personnages en changeant comme bon vous semble d'aptitude et de maître. Prenez en considération les rôles de chaque personnage et développez-les de façon appropriée.

1. Apprendre une aptitude – Lorsque vous rencontrez un nouveau monstre, essayez la commande Guard (Garde). Le personnage peut parfois apprendre de nouvelles aptitudes. Essayez d'apprendre le plus d'aptitudes possibles des monstres.
2. Devenir disciple – En devenant disciple d'un maître, le personnage peut apprendre l'aptitude maîtrisée par le maître et augmenter ses caractéristiques en fonction des connaissances du maître. Prenons quelques exemples.
 - La GUERRIERE UINA est maître de la tribu des Woren (hommes-chats). Le personnage qui devient son disciple verra ses points de vie, sa défense et son attaque augmenter. Sa volonté est **Puissance totale (Full Power)**.
 - ROGUE STOLL est un maître qui habite près de Synesta. Le personnage qui devient son disciple verra sa rapidité augmenter considérablement. Sa volonté est **Dérober (Filch)**.
3. Changer d'aptitude – Vous pouvez changer d'aptitude en utilisant la commande **Skill** (Aptitude) dans le menu Camp. Sélectionnez les aptitudes désirées en prenant en compte l'ordre des attaques et la combinaison que vous voulez effectuer. Vous aurez besoin d'un Aulum pour pouvoir utiliser une aptitude.



Eine besondere Nachricht von CAPCOM EUROSOF

Vielen Dank, dass Sie BREATH OF FIRE IV für Ihren PC gewählt haben. Wir von CAPCOM EUROSOF freuen uns, Ihrer Videospielsammlung dieses neue Spiel hinzufügen zu können.

© CAPCOM CO., LTD. 2000, 2003 ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

INHALT

Erste Schritte	46
Steuerung	47
Die Prinzessin verschwindet!	48
Figuren	49
Spielstart	51
Karten	52
Der Unterbildschirm	53
Befehle auf dem Unterbildschirm	54
Speichern von Spielen	55
Camp-Bildschirm	56
Kampfbildschirm	56
Zauber und Fähigkeiten	59
Drachenverwandlung	60
Meister	61
Angeln	62
Feen-Kolonie	63
Zaubersprüche	64
Handbuch des Abenteurers	66

ERSTE SCHRITTE

SYSTEMKONFIGURATION

Betriebssystem:	Windows® 98, 2000, Me, XP
Prozessor:	Pentium® 128 MHz (empfohlen); Pentium® II 350 MHz (empfohlen)
Arbeitsspeicher:	64 MB (erforderlich)
Festplattenspeicher:	550 MB (Standardinstallation)
CD-ROM-Laufwerk:	4fach oder schneller
Sound:	Microsoft® Direct Sound
Grafik:	Microsoft® Direct 3D
VRAM:	8 MB (erforderlich); 16 MB (empfohlen)

INSTALLATION

1. Legen Sie die **BREATH OF FIRE™** IV-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Klicken Sie auf dem Installationsbildschirm auf die Schaltfläche **INSTALL** (Installieren).
3. Daraufhin wird die Software installiert. Ist die "Automatische Benachrichtigung beim Wechsel" nicht aktiviert, klicken Sie auf das **SETUP.EXE**-Symbol.

SPIELSTART

Legen Sie nach der Installation die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Drücken Sie, wenn der **BREATH OF FIRE IV**-Bildschirm erscheint, die **Eingabetaste**. Um das Spiel vom Desktop zu starten, klicken Sie auf **START → PROGRAMME → BREATH OF FIRE → BREATH OF FIRE**.

Hinweis: Bitte während des Spiels auf keinen Fall die **BREATH OF FIRE IV**-CD aus dem CD-ROM-Laufwerk entnehmen.

STEUERUNG

MENÜSTEUERUNG

Pfeiltasten	Cursor bewegen
Eingabetaste	Auswahl bestätigen
Esc-Taste	Auswahl abbrechen

SPIELSTEUERUNG

Eingabetaste	Spiel starten/Pause/Zugriff auf Optionsmodus
Pfeiltasten	Figur bewegen (↑/↓)/Figur drehen (←/→)
X-Taste	Rennen/Statusbildschirme der Figuren ein/aus
Z-Taste	Unterbildschirm öffnen/Informationen über den Gegner (im Kampf)
C-Taste	Prüfen/Reden
V-Taste	Aktion/Abbrechen
TAB	Reihe wechseln
A-Taste	Kamera nach links
D-Taste	Kamera nach rechts

Hinweis: Die Standard-Tasteneinstellungen können im Optionsmodus geändert werden.
Siehe Seite 51.

DIE PRINZESSIN VERSCHWINDET!

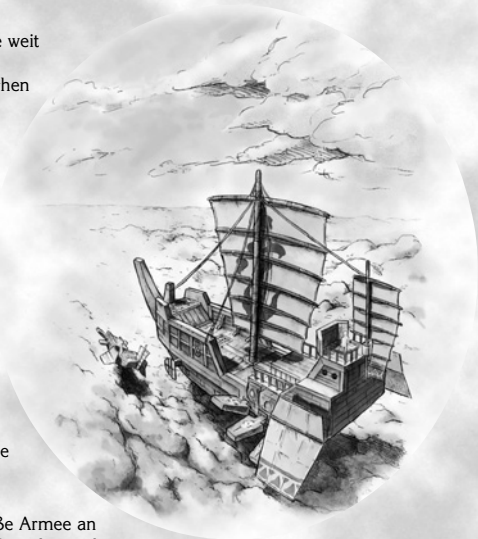
In einer fernen Welt treiben zwei Kontinente weit voneinander entfernt in endlosen Sümpfen. Ewigkeiten bestand keinerlei Kontakt zwischen den Kontinenten, weil Schiffe diese Weiten nicht überwinden konnten. Als endlich der erste Kontakt zwischen den beiden Mächten zustande kam, brach Krieg aus!

Nach langen und verlustreichen Kämpfen zwischen dem Fou-Imperium im Westen und einem Staatenbund im Osten hatten beide Seiten all ihre Kräfte und Ressourcen verbraucht. In dieser ausweglosen Lage blieb ihnen nur der Waffenstillstand.

Ein Jahr später verschwand Prinzessin Elena. Sie war auf einer Reise durch den Osten, besuchte Stadt für Stadt, erkundete die Schlachtfelder und besuchte Kriegsveteranen. In einer kleinen Stadt nahe der Front verschwand sie plötzlich spurlos. Niemand wusste, wo sie war!

Der Östliche Staatenbund wollte keine große Armee an die Front schicken. Eine solche politische Provokation hätte den Waffenstillstand gebrochen und neue Feindseligkeiten ausgelöst. Eine groß angelegte Suche nach Elena war ausgeschlossen. Die Zeit verging ... und kein Lebenszeichen der Prinzessin.

Elenas Schwester, Prinzessin Nina, fasst schließlich einen Entschluss. Sie macht sich auf die Suche nach ihrer verschollenen Schwester – ganz alleine.



FIGUREN

RYU

Persönliche Aktion: Hieb

Ryu ist Dreh- und Angelpunkt der Geschichte und trifft Nina, als diese in einer Wüstenstadt des östlichen Kontinents bewusstlos auf der Straße liegt. Seine Abstammung und sein Geburtsland sind unbekannt.

Ryu hat ein Drachenaugenauge, das ihm die wundersame Begabung verleiht, sich in einen Drachen verwandeln und Drachen beschwören zu können.



NINA

Persönliche Aktion: Sprung

Die Prinzessin von Wyndia, einer Stadt des Fae-Stammes (geflügeltes Volk). Nina trifft Ryu auf der

Suche nach ihrer verschwundenen Schwester Elena. Nina ist zwar etwas naiv, beherrscht aber viele *Heilzauber*.



FOU-LU

Dank seiner paranormalen Fähigkeiten vereinte Fou-lu den westlichen Kontinent im Alleingang. Er wurde vor einigen hundert Jahren zum ersten Kaiser des Fou-Imperiums. Trotz seines jugendlichen Äußeren strahlt er eine mystische Würde aus.

Man sagt, dass er seine eigene Wiederauferstehung voraussagte, als er im Sterben lag.



CRAY

Persönliche Aktion: Stoß

Cray ist ein junger Führer des Woren-Stammes (Katzenmenschen) im Östlichen Staatenbund. Er begleitet Nina auf der Suche nach Prinzessin Elena, einer Freundin aus Kinderzeiten. Er hat ein ausgeprägtes Verantwortungsbewusstsein und ist der Anführer der Gruppe. Auf seine großartigen Begabungen in Offensive und Defensive ist stets Verlass.



SCIAS

Scias wurde während des Kriegs vom Osten als Söldner angeheuert. Er wird zum Späher der Gruppe. Er ist sehr still und wirkt der Welt entrückt. Scias kann mit seinem Schwert einen mächtigen Doppelangriff ausführen.

ERSHIN

Persönliche Aktion: Rammstoß

Ershin trägt eine vollversiegelte Rüstung, die sie vor jeglicher Art von Fluch schützen soll. Da sie die Rüstung niemals ablegt, kennt niemand ihr Gesicht oder ihre Herkunft. Sie trifft an einem geheimnisvollen, verfluchten Ort auf die anderen und schließt sich ihnen an.



URSULA

Persönliche Aktion: Schuss

Ursula ist eine Mittelklasse-Führerin des Fou-Imperiums. Sie kam auf der Suche nach Drachen zum östlichen Kontinent und trifft dort auf Ryu und seine Begleiter. Ursula ist beim Militär aufgewachsen und daher recht weltfremd. Sie hat hervorragende Angriffstechniken, sowohl mit Zauber als auch mit Waffen.

SPIELSTART

Sehen Sie sich nach dem Laden von **BREATH OF FIRE IV** den Einleitungsfilm an und drücken Sie anschließend die **Eingabetaste**. Der Titelbildschirm wird angezeigt. Drücken Sie zum Beginnen des Spiels erneut die **Eingabetaste**.

Sie haben nun die Wahl zwischen **NEW GAME** (NEUES SPIEL) und **LOAD GAME** (SPIEL LADEN).

NEW GAME (NEUES SPIEL)

Um ein neues Spiel zu starten, markieren Sie **NEW GAME** und drücken Sie die **Eingabetaste**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und geben Sie den Namen der Hauptfigur an. Sobald Sie Ihren Spieler genannt haben, beginnt das Spiel.

LOAD GAME (SPIEL LADEN)

Markieren Sie zum Laden und Fortsetzen eines gespeicherten Spiels **LOAD GAME** und drücken Sie die **Eingabetaste**. Auf Seite 55 finden Sie weitere Informationen zum Speichern.

GAME OVER (SPIELEND)

Wenn im Kampf die Trefferpunkte (HP) all Ihrer Figuren auf Null sinken, ist das Spiel beendet.

OPTION

Im Optionsmodus können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen. Um zum Optionsmodus zu kommen, wählen Sie auf dem Titelbildschirm oder dem Unterbildschirm **OPTION**.

- **DASH (RENNEN)** – Wenn Sie **AUTO** wählen, können Sie nur mit den Pfeiltasten rennen.
- **CAMERA (KAMERA)** – Richtung der Bildschirmdrehung ändern.
- **D-PAD** – Steuerungsart für die Figurenbewegung ändern.
- **SOUND** – Wählen Sie **STEREO** oder **MONAURAL**.
- **BGM (HGM)** – Lautstärke der Hintergrundmusik anpassen.
- **SE** – Lautstärke der Soundeffekte anpassen.
- **BUTTONS (TASTEN)** – Wählen Sie aus vier Konfigurationstypen die gewünschte Tastenzuordnung.
- **SCREEN (BILDSCHIRM)** – Bildschirmposition mit den Pfeiltasten anpassen.
- **RESET (ZURÜCKSETZEN)** – Alle Optionen auf die Standardwerte zurücksetzen.

KARTEN

GEBIETS-KARTE

Die Gebietskarten werden in 3D dargestellt und zeigen Städte, Dörfer, Verliese usw. Auf Gebietskarten können Sie mit anderen Figuren sprechen und auf Gegner treffen. Außerdem finden dort alle Ereignisse statt. Sie können einzelne Gebietskarten von der Weltkarte aus aufrufen.



ÄNDERN DER ANSICHT

Ändern Sie die Ansicht, indem Sie die Tasten **A** und **D** drücken. Ändern Sie zum Beispiel die Ansicht immer dann, wenn Sie nicht richtig sehen können, was um Sie herum geschieht. Der Kompass links oben auf dem Bildschirm zeigt Ihnen, um wie viel Grad Sie die Ansicht der Umgebung schwenken können.



Sie können um 360° schwenken.



Sie können um 90° schwenken.



Sie können die Ansicht nicht schwenken.

WELTKARTE

Auf der Weltkarte können Sie weite Strecken zwischen Gebietskarten zurücklegen. Verschieben Sie Ihre Figuren an den gewünschten Ort und drücken Sie anschließend die **Eingabetaste**. Im Verlauf des Abenteuers werden weitere Orte verfügbar.



1 Befehlsmenü:

- ENTER (BETRETEN) – Gebietskarte betreten
- CAMP – Camp betreten
- MAP (KARTE) – Größere Karte öffnen
- MENU (MENU) – Unterbildschirm öffnen

2 Name des Gebiets, in dem Sie sich gerade befinden.

3 Die Namen der Gebietskarten, die neben der Figur liegen. Bewegen Sie sich durch Drücken der entsprechenden Pfeiltaste zur gewünschten Gebietskarte.

4 Spielzeit.

?- Symbol

Während Sie sich über die Weltkarte bewegen, wird gelegentlich ein ?-Symbol über Ihrer Figur eingeblendet. Dies zeigt an, dass Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das Gebiet näher erkunden können. Vielleicht finden Sie einen versteckten Weg oder geheime Gegenstände. Sie könnten aber auch auf Gegner treffen.

DER UNTERBILDSCHIRM

Auf dem Unterbildschirm können Sie verschiedene Befehle ausführen. Sie öffnen den Unterbildschirm, indem Sie auf der Weltkarte oder einer Gebietskarte die **Z**-Taste drücken. Ändern Sie die Figuren mit den Pfeiltasten **←/→**.

1 INFO-FENSTER – Hier werden verschiedene Erklärungen angezeigt.

2 BEFEHL – Eine Liste verfügbarer Befehle. Treffen Sie mit den Pfeiltasten Ihre Auswahl und drücken Sie zum Bestätigen die **Eingabetaste**.

3 ZEIT – Gesamtspielzeit.

4 ZENNY – Geldbetrag, den Sie zur Verfügung haben.

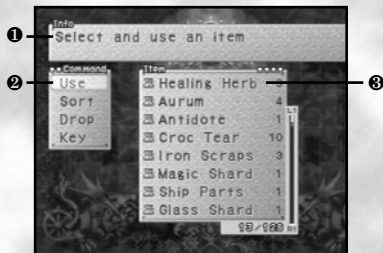


Wenn Sie einen Gegenstand auswählen, wird der Unterbildschirm wie in der Abbildung rechts angezeigt:

1 INFO-FENSTER – Hier werden verschiedene Erklärungen angezeigt.

2 BEFEHL – Eine Liste verfügbarer Befehle. Treffen Sie mit den Pfeiltasten Ihre Auswahl und drücken Sie zum Bestätigen die **Eingabetaste**.

3 GEGENSTANDSLISTE – Wechseln Sie mit den Pfeiltasten **←/→** zwischen vier Gegenstandslisten.



BEFEHLE AUF DEM UNTERBILDSCHIRM

ITEM (GEGENSTAND)

Verwenden oder verwalten Sie Gegenstände. Sie können von jeder Art Gegenstand bis zu 99 Stück mit sich führen. Darunter fallen: Gegenstand, Waffe, Rüstung, Sonstige und Schatz. Sie können diese Gegenstände nicht ablegen.

SPECIAL (SPEZIAL)

Dazu gehören Zauber und Fähigkeiten. Ihre Figuren erlernen neue Zauber, wenn sie höhere Stufen erreichen. Fähigkeiten können unabhängig von der Stufe erworben werden (siehe Seite 59).

EQUIP (AUSRÜSTEN)

Sie können jede Figur mit einer Waffe, einer Rüstung und einem Zubehör ausrüsten.

STATUS

Prüfen Sie Status und Begabungen der Figuren:

- ❶ INFO-FENSTER – Zeigt verschiedene Daten an.
- ❷ STATISTIK – Zeigt die Statistik einer Figur an.
- ❸ AUSRÜSTUNG – Zeigt die Ausrüstung der Figur an.
- ❹ EXP – NEXT (Erf – NÄCHSTE) zeigt an, wie viele Erfahrungspunkte für das Erreichen der nächsten Stufe benötigt werden. TOTAL zeigt die Gesamtzahl der Erfahrungspunkte der Figur an.



- ❺ DATEN – Daten zu Kämpfen und Punkten aus Mini-Spielen (Game pts.) werden hier angezeigt. Bei Ryu und Fou-lu erscheint hier außerdem eine Liste der Drachen, in die sie sich verwandeln können.

STATS (STATISTIK)

- LV – Stufe der Figur. Wenn eine Figur eine höhere Stufe erreicht, erhöhen sich auch andere Statistiken.
- HP – Trefferpunkte der Figur. Wenn dieser Wert auf Null sinkt, wird die Figur bewusstlos und kann nicht mehr kämpfen.
- AP – Begabungspunkte der Figur, die für Zauber und Fähigkeiten eingesetzt werden (siehe „Zaubersprüche“ ab Seite 64).
- CP – Anzahl der Begabungspunkte, die die Figur in jeder Runde zurückgewinnt, wenn sie sich im Kampf in den hinteren Reihen erholt.
- PWR – Begabung der Figur hinsichtlich Waffenoffensive.
- DEF – Begabung der Figur hinsichtlich Defensive. Je höher dieser Wert, desto weniger Schaden erleidet eine Figur durch körperliche Angriffe des Gegners.
- AGI – Je höher dieser Wert für Wendigkeit, desto größere Chancen hat die Figur, die Gegner an Geschwindigkeit zu übertreffen.
- WIS – Dieser Wert für Weisheit beeinflusst die Zauber-Angriffsstärke und die Begabung hinsichtlich Verteidigung gegen Zaubenangriffe des Gegners.

SPEICHERN VON SPIELEN

CHANGE (ÄNDERN)

Ändern Sie die Aufstellung Ihrer Figuren für den Normalbildschirm und den Kampfbildschirm.

- **NORMAL SCREEN (NORMALBILDSCHIRM)** – Nur die vordere Reihe Ihrer Gruppe wird auf der Gebietskarte angezeigt.
- **BATTLE SCREEN (KAMPFBILDSCHIRM)** – Nur die vordere Reihe nimmt an Kämpfen teil, während sich die hintere Reihe erholt.

SETTING (EINSTELLUNG)

Verschiedene Einstellungen festlegen (siehe Seite 51).

SAVE (SPIEL SPEICHERN)

Sie können Ihre Spieldaten speichern. Der Befehl **Save (Speichern)** ist auf dem Unterbildschirm verfügbar, wenn Sie diesen von der Weltkarte aus öffnen.

Sie können ein Spiel speichern, wenn Sie in einem Rasthaus sind, das Tagebuch lesen, ein Camp betreten und wenn Sie den Unterbildschirm von der Weltkarte aus aufrufen.

*Tagebuch
lesen*



Im Rasthaus



CAMP-BILDSCHIRM



Sie können ein Camp betreten, indem Sie auf dem Weltbildschirm die **G**-Taste drücken. In einem Camp können Sie verschiedenste Reisevorbereitungen treffen.

CAMP-BEFEHLE

- **REST (AUSRUHEN)** – Lassen Sie Ihre Figur wieder zu Kräften kommen.
- **SKILL (FÄHIGKEIT)** – Ändert die Fähigkeiten. Um eine Figur mit einer Fähigkeit ausrüsten zu können, brauchen Sie ein Aurum.
- **SAVE (SPEICHERN)** – Speichert Ihre Spieldaten.
- **MASTER (MEISTER)** – Ändert die Meister Ihrer Figur (siehe Seite 61).

KAMPBILDSCHIRM



- 1 **BEFEHLEINGABE FIGUR** – Wechseln Sie die Figuren mit den Richtungstasten **←/→**.
- 2 **AKTIONSFELD** – Zeigt die Reihenfolge der Befehlseingaben für die Figur. Sie können bis zu drei Befehle eingeben.
- 3 **BEFEHL** – Wählen Sie aus verschiedenen Optionen wie Angriff, Verteidigung usw.
- 4 **NAME UND ANZAHL DER GEGNER** – Drücken Sie die **Z**-Taste, um Informationen über den Gegner anzuzeigen.
- 5 **STATUSFELDER der Figuren** – Zeigt die Trefferpunkte (HP) und Begabungspunkte (AP) der Mitglieder Ihrer Gruppe an.

Wenn Sie sich auf der Gebietskarte bewegen und dabei auf einen Gegner stoßen, findet ein Kampf statt. Wenn Sie gewinnen, erhalten Sie Erfahrungspunkte, Geld usw.

Die Farben des Kampfbildschirms bedeuten Folgendes:

- GRÜN – Ihre Figuren greifen zuerst an.
- BLAU – Die Reihenfolge des Angriffs hängt von der Geschwindigkeit Ihrer Figuren und der des Gegners ab.
- ROT – Der Gegner greift zuerst an.

KAMPFVERLAUF

In jeder Runde können drei Figuren am Angriff teilnehmen. Die drei Figuren, die zuerst Befehle eingeben, kämpfen in der vorderen Reihe, die übrigen Figuren erholen sich in der hinteren Reihe. Sie können vor jeder Runde die Figuren zwischen vorderer und hinterer Reihe beliebig austauschen.

- FIGUREN DER VORDEREN REIHE – Greifen an.
- FIGUREN DER HINTEREN REIHE – Ruhen sich aus und werden nicht angegriffen.

Sie können den anomalen Status einer Figur (außer „Poison“ [Gift] und „Incapable of Fighting“ [Kampfunfähig]) wieder normalisieren, wenn Sie die Figur drei Runden hintereinander in der hinteren Reihe belassen.

Die AP der Figur werden je nach CP-Wert wieder Runde für Runde erhöht.

ANGRIFF

1. **Erste Figur für den Angriff auswählen.**
Markieren Sie mit den Pfeiltasten ◀/▶ eine Figur.
2. **Befehl auswählen.** Markieren Sie mit den Pfeiltasten ↑/↓ einen Befehl und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.
3. **Aktionsziel auswählen.** Wenn Sie einen Befehl wie Angriff, Spezial oder Gegenstand wählen, müssen Sie auch ein Ziel auswählen, an dem die Aktion ausgeführt werden soll. Wählen Sie das Objekt aus (Gegner oder Mitglied Ihrer Gruppe) und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

BEFEHLE

Im Kampf gibt es vier Arten von Befehlen. Halten Sie die D-Taste gedrückt, um weitere Befehle anzuzeigen.

- ATTACK (ANGRIFF) – Angriff mit einer Waffe.
- SPECIAL (SPEZIAL) – Begabung verwenden (Zauber oder Fähigkeit).
- USE ITEM (GEGENSTAND VERWENDEN) – Einen Gegenstand verwenden.
- GUARD (WACHE) – Schaden bei Angriffen auf etwa die Hälfte reduzieren. Manchmal können Sie außerdem eine Fähigkeit des Gegners erlernen.
- CHARGE (LADUNG) – Wiederholte Angriffe mit einer Waffe.
- ESCAPE (FLUCHT) – Fliehen vor einem Gegner. Wenn die Flucht misslingt, werden Sie angegriffen.

ANOMALER STATUS IM KAMPF

Bei Ihren Figuren kann ein anomaler Status auftreten, ausgelöst durch Spezialangriffe des Gegners oder durch gesundheitsschädliche Umgebungen, die Sie durchqueren. Blindheit und Stummheit können Sie heilen, wenn Sie die Figur für drei Runden in die hintere Reihe verschieben.

STATUS	EFFEKT	HEILUNG
POISONED (VERGIFTET)	Die Figur verliert jede Runde einen HP.	<i>Reinigungszauber, Gegengift, Panazee</i>
ASLEEP (SCHLAFEND)	Die Figur kann sich bis zum Ende des Kampfes nicht bewegen.	<i>Heilungszauber, Panazee</i> , gegnerischer Angriff, drei Runden Ausruhen in der hinteren Reihe
CONFUSED (VERWIRRT)	Die Figur kann kein Angriffsziel auswählen.	<i>Heilungszauber, Krokodilsträne</i> , gegnerischer Angriff
BLINDNESS (BLINDHEIT)	Die Figur kann die Gegner nicht so geschickt wie üblich treffen.	<i>Heilungszauber, Krokodilsträne, Panazee, Augentropfen</i>
MUTE (STUMMHEIT)	Die Figur kann keine Zauber anwenden.	<i>Heilungszauber, Krokodilsträne, Panazee</i>
UNCONSCIOUS (BEWUSSTLOS)	Die Figur kann sich bis zum Ende des Kampfes nicht bewegen.	<i>Auferweckungszauber, Rietsalz</i>
EGG (EI)	Die Verteidigungskräfte der Figur sinken auf Null. Sie wird empfindlich wie ein rohes Ei.	Nach drei Runden hat die Figur wieder normalen Status und HP/AP sind wiederhergestellt.

ZAUBER UND FÄHIGKEITEN

ZAUBER kann eine Figur nur erlernen, indem sie höhere Stufen erreicht. Die Arten des Zaubers hängen von der jeweiligen Figur ab. Nina zum Beispiel erlernt hauptsächlich *Wind-* und *Heilzauber*.

DIE FÄHIGKEITEN sind unabhängig von der Stufe der Figur und werden durch Verdienst und Übung erworben:

- Manchmal kann eine Figur über den Befehl „Wache“ eine Fähigkeit ihres Gegners erwerben.
- Eine Figur kann eine Fähigkeit von einem Meister lernen (siehe Seite 61).

ÄNDERN DER FÄHIGKEITEN

Sie können Figuren genauso mit Fähigkeiten ausrüsten, wie Sie dies mit Waffen oder Rüstungen tun. So können Sie zum Beispiel eine Fähigkeit von Ryu nehmen und Cray damit ausrüsten. Um eine Figur mit einer Fähigkeit auszurüsten zu können, brauchen Sie ein Aurum.

Erworbene Fähigkeiten sind unter allen Mitgliedern der Gruppe austauschbar. Sie können die Fähigkeiten in einem Camp ändern. Jede Fähigkeit kann nur ein Mal in Ihrer Gruppe vorhanden sein.

Durch Kombination bestimmter Begabungen (Zauber und Fähigkeiten) können Sie eine Combo ausführen. Combos steigern die Wirkung der Begabungen erheblich. Es gibt drei Grundtypen von Combos: Mix Combos (Misch-Combos), Successive Combos (Wiederholungs-Combos) und Additional Combos (Zusatz-Combos).

MIX COMBO (MISCH-COMBO)

Jede Begabung hat eine bestimmte Eigenschaft. Wenn Sie Begabungen mit Eigenschaften in folgender Reihenfolge anwenden – Fire (Feuer) → Wind → Water (Wasser) → Earth (Erde) → Fire (Feuer) usw. – können Sie eine Misch-Combo ausführen. Bei einer Misch-Combo werden mächtige Zauber mit mehreren Eigenschaften angewendet.

SUCCESSIVE COMBO (WIEDERHOLUNGS-COMBO)

Wenn Sie Begabungen mit denselben Eigenschaften hintereinander anwenden, können Sie eine Wiederholungs-Combo ausführen. Sie können mehr als zwei Begabungen mit derselben Eigenschaft kombinieren, um den Effekt noch zu steigern.

ADDITIONAL COMBO (ZUSATZ-COMBO)

Wenn Sie Zaubereigenschaften oder physische Eigenschaften (z. B. Ershins *Risikoschuss*) nach einem Zauber anwenden, der zu einem anomalen Status führt (z. B. *Schlaf*), erhält der zweite Zauber zusätzlich die Wirkung des anomalen Status.

- Es gibt noch weitere Arten von Combos. Probieren Sie einfach verschiedene Kombinationen.
- Manche Combos scheitern allerdings.

DRACHENVERWANDLUNG

Drachenverwandlung ist eine Begabung, die nur Ryu und Fou-lu einsetzen können. Wählen Sie **Meditate (Meditation)** aus den Begabungen gefolgt vom Drachen, in den Sie sich verwandeln möchten. Immer wenn Sie **Drachenkristalle** entdecken, werden zusätzliche Drachen verfügbar.

Im Drachenzustand erhöht sich der Status Ihrer Figur beträchtlich, so dass sie mächtige **Zauber** und den **Drachenfeuer**-Angriff einsetzen kann. Allerdings wird in jeder Runde eine gewisse Anzahl von AP verbraucht.

ABBRECHEN DER DRACHENVERWANDLUNG

Um die Drachenverwandlung abubrechen, wählen Sie **Revert (Zurück)** aus den Begabungen. Die Drachenverwandlung endet automatisch, sobald die Figur nicht mehr genügend AP besitzt oder die HP auf Null sinken. Die HP, die der Drache während der Verwandlungsphase verloren hat, können in einem Rasthaus wieder vollständig hergestellt werden. (Außerdem werden HP allmählich zurückgewonnen, wenn Sie sich auf der Gebietskarte befinden.)

BESCHWÖRUNG

Die Beschwörung ist eine Begabung, über die nur Ryu verfügt. Wählen Sie **Beschwörung** aus den Begabungen, damit Ryu einen Drachen zu Hilfe ruft. Wenn Ryu im Verlauf des Spiels weitere Drachen trifft, werden auch diese für Beschwörungen verfügbar. Nachdem Ryu einen Drachen herbeigerufen hat, muss er sich vor der nächsten Beschwörung in einem Rasthaus erholen.



MEISTER

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie so genannten Meistern begegnen, die verschiedene Fähigkeiten beherrschen. Wenn Ihre Figur ein Meisterschüler wird, kann sie die geheimen Fähigkeiten des Meisters erlernen.

AUFNAHMEPRÜFUNG

Damit Ihre Figur ein Meisterschüler werden kann, muss sie den Anforderungen genügen, die der Meister vorgibt. Jedes Mitglied Ihrer Gruppe kann Schüler verschiedener Meister werden.

DIE LEHRJAHRE

Je nach den Eigenschaften des Meisters verbessert sich Ihr Status auf bestimmten Ebenen. Wenn Ihre Figur zum Beispiel Schüler eines Kriegermeisters wird, steigen ihre HP.

ERLERNEN GEHEIMER FÄHIGKEITEN

Eine Figur kann die geheime Fähigkeit eines Meisters erlernen, indem sie eine Aufgabe löst, die ihr der Meister überträgt. Diese Aufgaben können leicht oder schwer sein. Je schwerer die Aufgabe, desto hochwertiger ist die erlernte Fähigkeit.

DER WILLE DES MEISTERS

Als Schüler folgt eine Figur manchmal den Lehren des Meisters, um eine Aktion im Kampf durchzuführen. Wenn der Meister die Figur beispielsweise lehrt, die Verwundeten im Kampf zu beschützen, dann wird die Figur höchstwahrscheinlich genau dies tun. Dies ist der Wille des Meisters.

WECHSELN DES MEISTERS

Meister, die Ihre Figur als Schüler aufnehmen, werden in Ihre Liste aufgenommen. Sie können den Meister für eine Figur wechseln, indem Sie im Camp-Menü den Befehl **Master (Meister)** wählen. Wählen Sie einen Meister mit einer Fähigkeit oder Eigenschaft, in der Sie den zukünftigen Meisterschüler verbessern möchten.

EIGENER WILLE

Manche Figuren haben von Beginn des Spiels an einen eigenen Willen. Beispiel: Nina hat „Jubeln“ und Ursula hat „Feuerschutz“ als Willen.

ANGELN

Wenn Sie eine Angelrute und Köder haben, können Sie an zahlreichen Orten überall auf der Welt Angeln gehen. Sie können die gefangenen Fische nicht nur als Heilmittel einsetzen, sondern auch in Manilos Laden gegen andere Gegenstände eintauschen.

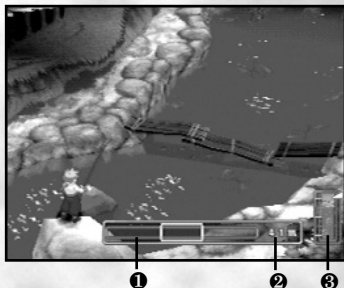
SO ANGELN SIE

1. Gehen Sie auf der Weltkarte zu einem Angelplatz.
2. Markieren Sie einen Angelplatz, und drücken Sie die **Eingabetaste**. (Über den verfügbaren Angelplätzen blinkt ein Angelsymbol.)
3. Drücken Sie die **M**-Taste, um ein Angelmenü einzublenden. In diesem Menü können Sie sich mit einer Angelrute und Ködern ausrüsten.
4. Bestimmen Sie die Wurfrichtung der Angel mit den Pfeiltasten **←/→**. Anschließend bestimmen Sie die Wurfkraft mit der **Eingabetaste**.
5. Wenn der Köder im Wasser ist, locken Sie Fische an, indem Sie die Pfeiltasten **←/→** drücken oder die Spule drehen. Wenn ein Fisch anbeißt, beginnt ein Kampf.

KÄMPFEN MIT FISCHEN

Beim Fangen eines Fisches, der am Köder angebissen hat, ist es wichtig, die Vitalität des Fisches zu senken, indem Sie die Angelschnur auf gleichbleibender Spannung halten.

Wenn die Spannung zu hoch oder zu niedrig ist, entkommt der Fisch. Achten Sie darauf, dass die Spannungsanzeige innerhalb eines gelben Rahmens liegt. Erhöhen Sie die Spannung durch Drücken der **Eingabetaste** (oder Drehen der Spule) und senken Sie die Spannung durch Loslassen der Taste.



- ① Spannungsanzeige – Spannung der Angelschnur.
- ② Köder-/Wassertiefe – Zeigt an, wie tief der Köder unter Wasser ist.
- ③ Vitalität des Fisches – Zeigt die Kampfkraft des Fisches an.

FEEN-KOLONIE

Im Verlauf Ihres Abenteuers werden Sie Feen begegnen. Wenn Sie ihnen helfen, ihr Dorf aufzubauen, erhalten Sie seltene Gegenstände, Zugang zu Mini-Spielen und vieles mehr.

WACHSTUM DER KOLONIE

Zu Beginn ist die Kolonie fast leer. Sie müssen den Anführer anweisen und Aufgaben an die Feen verteilen. Als Erstes muss die Nahrungsversorgung der Feen gesichert sein. Ohne Nahrung können die Feen nicht überleben. (Informationen über die Nahrungssuche finden Sie auf Seite 66.)

Wenn die Feen-Bevölkerung wächst, lassen Sie sie das Land erweitern und Häuser bauen. Sobald Häuser gebaut wurden, sollten manche Feen Geschäfte eröffnen.

Im Laufe des kulturellen Fortschritts der Kolonie können die Feen weitere Berufe ausüben. Probieren Sie die verschiedenen Berufe aus, und beobachten Sie, was die Feen können.

DIE EREIGNISSE IN DER KOLONIE

Wenn Sie sich die Schilder am Eingang zur Kolonie ansehen, können Sie alle Ereignisse verfolgen, die seit Ihrer Ankunft in der Kolonie stattgefunden haben. Kontrollieren Sie die Fortschritte der Kolonie regelmäßig; so können Sie die Kolonie schneller entwickeln.



ZAUBERSPRÜCHE

ANGRIFFSZAUBER

ZAUBERNAME	AP	EIGENSCHAFT	ZIEL	EFFEKT
Flare (Lodern)	3	Feuer	Eins	Stufe 1: Geringe Schäden
Fire Blast (Feuerstoß)	6	Feuer	Mehrere	Stufe 2: Mittlere Schäden
Inferno	10	Feuer	Eins	Stufe 3: Große Schäden
Sever (Zerteilen)	3	Wind	Eins	Stufe 1: Geringe Schäden
Cyclone (Zyklon)	6	Wind	Mehrere	Stufe 2: Mittlere Schäden
Typhoon (Taifun)	12	Wind	Mehrere	Stufe 3: Große Schäden
Frost	3	Eis	Eins	Stufe 1: Geringe Schäden
Ice Blast (Eisstoß)	5	Eis	Eins	Stufe 2: Mittlere Schäden
Blizzard (Eissturm)	12	Eis	Mehrere	Stufe 3: Große Schäden
Rock Blast (Felsstoß)	4	Erde	Mehrere	Stufe 1: Geringe Schäden
Stone Pillar (Steinsäule)	5	Erde	Eins	Stufe 2: Mittlere Schäden
Quake (Beben)	12	Erde	Mehrere	Stufe 3: Große Schäden
Kyrie	9	Heilig	Mehrere	Sofort tödlicher Angriff
Death (Tod)	13	Tod	Eins	Sofort tödlicher Angriff

HILFSZAUBER

ZAUBERNAME	AP	EIGENSCHAFT	ZIEL	EFFEKT
Sleep (Schlaf)	3	Anomaler Status	Mehrere	Lässt das Ziel einschlafen
Confuse (Verwirrung)	2	Anomaler Status	Eins	Verwirrt das Ziel
Silence (Stummheit)	3	Anomaler Status	Mehrere	Lässt das Ziel verstummen
Blunt (Verstumpfung)	1	Gesenkter Status	Eins	Senkt die Kraft um 20 %
Weaken (Entkräftung)	1	Gesenkter Status	Eins	Senkt die Verteidigung um 20 %
Slow (Bremsen)	1	Gesenkter Status	Eins	Senkt die Beweglichkeit um 50 %
Enfeeble (Schwächung)	1	Gesenkter Status	Eins	Senkt die Weisheit um 20 %
Might (Macht)	3	Erhöhter Status	Eins	Steigert die Kraft um 20 %
Protect (Schutz)	2	Erhöhter Status	Eins	Steigert die Verteidigung um 20 %
Shield (Schild)	6	Erhöhter Status	Mehrere	Steigert die Verteidigung um 20 %
Speed (Geschwindigkeit)	2	Erhöhter Status	Eins	Steigert die Beweglichkeit um 50 %
Inspire (Inspiration)	2	Erhöhter Status	Eins	Steigert die Weisheit um 20 %
Barrier (Blockade)	4	Erhöhte Widerstandsfähigkeit	Eins	Senkt durch Zauber verursachten Schaden für drei Runden um 50 %

HEILZAUBER

ZAUBERNAME	AP	EIGENSCHAFT	ZIEL	EFFEKT
<i>Heal (Heilung)</i>	5	Heilig	Eins	Geringe HP-Erholung
<i>Rejuvenate (Verjüngung)</i>	9	Heilig	Eins	Mittlere HP-Erholung
<i>Restore (Wiederherstellung)</i>	18	Heilig	Eins	Große HP-Erholung
<i>Vitalize (Belebung)</i>	20	Heilig	Mehrere	Geringe HP-Erholung
<i>Vigor (Energie)</i>	50	Heilig	Mehrere	Mittlere HP-Erholung
<i>Raise Dead (Auferweckung)</i>	18	Heilig	Eins	Heilt Bewusstlosigkeit (1/4 HP)
<i>Resurrect (Auferstehung)</i>	30	Heilig	Eins	Heilt Bewusstlosigkeit (Max. HP)
<i>Purify (Reinigung)</i>	3	Heilig	Eins	Heilt Vergiftungen
<i>Remedy (Heilung)</i>	6	Heilig	Eins	Heilt jeden anomalen Status außer Bewusstlosigkeit
<i>Drain (Entziehung)</i>	3	Tod	Eins	Entzieht dem Ziel 20 % HP
<i>Leech Power (Blutegel)</i>	0	Tod	Eins	Entzieht dem Ziel 20 % AP

PHYSISCHE FÄHIGKEITEN

<i>Risky Shot (Risikoschuss)</i>	0	Physisch	Eins	Schwerer Treffer mit 40 % Wahrscheinlichkeit
<i>Wild Shot (Wilder Schuss)</i>	0	Physisch	Eins	Schaden wird willkürlich um das 0- bis 2fache erhöht
<i>Shining Blade (Glänzende Klinge)</i>	10	Physisch	Eins	Schwerer Treffer mit 100 % Wahrscheinlichkeit, nur Scias

FÄHIGKEITEN DER VIER ELEMENTE

<i>Burn (Brand)</i>	1	Feuer	Eins	Stufe 1: Schwacher Feuerangriff
<i>Eddy (Strudel)</i>	2	Wind	Eins	Stufe 1: Schwacher Windangriff
<i>Icicle (Eiszapfen)</i>	4	Wasser	Eins	Stufe 2: Mittlerer Wasserangriff
<i>Plateau</i>	5	Erde	Eins	Stufe 2: Mittlerer Erdangriff

HANDBUCH DES ABENTEURERS

PERSÖNLICHE AKTION

Jede Figur (außer Fou-lu und Scias) verfügt über eine einzigartige Persönliche Aktion. Drücken Sie auf einer Gebietskarte die **Eingabetaste**, um die Persönliche Aktion des Anführers auszuführen. Wenn Sie nicht weiterwissen, versuchen Sie verschiedene Persönliche Aktionen.

SENKUNG DER MAX. HP BEI BEWUSSTLOSIGKEIT

Wenn eine Figur am Ende des Kampfes bewusstlos ist, werden die Max. HP um etwa 10 % gesenkt. Verringerte Max. HP werden gelb dargestellt. Sie können die gesenkten HP in einem Rasthaus wiederherstellen, nicht aber in einem Camp.

JAGEN IN EINER FEEN-KOLONIE

Sie können durch Jagen Nahrung für Ihre Gruppe erhalten und das Wachstum der Kolonie fördern. Erteilen Sie einer Fee den Befehl *Hunt (Jagen)*, und schon beginnt die Jagd an verschiedenen Orten.

MONSTER

Im Verlauf Ihres Abenteuers begegnen Sie Monstern. Es ist wichtig, dass Sie die Schwächen jedes einzelnen Monsters kennen. Probieren Sie unterschiedliche Angriffsmethoden aus, um die Eigenschaften des Monsters kennen zu lernen.

EFFEKTIVES ENTWICKELN DER FIGUREN

Sie können Ihre Figuren Ihren Wünschen entsprechend entwickeln, indem Sie Fähigkeiten und Meister ändern. Achten Sie auf die Rolle jeder Figur und auf das Gleichgewicht in der Gruppe, und entwickeln Sie die Figuren dementsprechend.

1. Erlernen von Fähigkeiten – Probieren Sie, wenn Sie auf ein neues Monster treffen, den Befehl „Guard“ (Wache) aus. Manchmal kann die Figur dann eine neue Fähigkeit erlernen. Lernen Sie von verschiedenen Monstern, um möglichst viele Fähigkeiten zu erwerben.
2. Werden Sie Schüler – Wenn eine Figur ein Meisterschüler wird, erlernt sie nicht nur die Fähigkeiten des Meisters, sondern erhöht auch je nach Eigenschaften des Meisters ihren Status. Beispiel:
 - KRIEGERIN UNA ist Meisterin des Woren-Stammes (Katzenmenschen). Wer von ihr lernt, erhält beträchtlich höhere HP, Angriffss- und Verteidigungskraft. Ihr Wille ist **Absolute Kraft**.
 - ROGUE STOLL ist ein Meister, der in der Nähe von Synesta lebt. Wer von ihm lernt, wird deutlich schneller. Sein Wille ist **Diebstahl**.
3. Ändern von Fähigkeiten – Sie können die Fähigkeiten einer Figur über den Befehl **Skill (Fähigkeit)** im Camp-Menü ändern. Wählen Sie die Fähigkeiten unter Berücksichtigung der Angriffsaufstellung und der eventuell gewünschten Combo-Angriffe aus. Für das Ausrüsten einer Figur mit einer Fähigkeit benötigen Sie ein Aurum.

CAPCOM

Messaggio speciale da CAPCOM EUROSOFT

Grazie di aver scelto BREATH OF FIRE IV per il tuo computer. CAPCOM EUROSOFT è orgogliosa di aggiungere alla tua collezione di videogiochi questo nuovo titolo.

© CAPCOM CO., LTD. 2000, 2003 TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

SOMMARIO

Allestimento	68
Comandi	69
La principessa scompare!	70
Personaggi	71
Iniziare una partita	73
Mappe	74
Videata secondaria	75
Comandi della videata secondaria	76
Salvataggio delle partite	77
Videata dell'accampamento	78
Videata della battaglia	78
Magia e tecniche	81
Trasformazione in drago	82
Maestri	83
Pesca	84
La colonia delle fate	85
Incantesimi	86
Diario del giocatore	88

ALLESTIMENTO

CONFIGURAZIONE DEL SISTEMA

Sistema operativo:	Windows® 98, 2000, Me, XP
CPU:	Pentium® 128 (consigliato); Pentium® II 350 (consigliato)
RAM:	64 MB (richiesto)
Disco rigido:	550 MB (installazione standard)
CD-ROM:	4X o superiore
Audio:	Microsoft® Direct Sound
Grafica:	Microsoft® Direct 3D
Video RAM:	8 MB (richiesto); 16 MB (consigliato)

INSTALLAZIONE

1. Inserisci il disco di **BREATH OF FIRE™ IV** nell'unità CD-ROM.
2. Fai clic sul pulsante **INSTALL** (Installa) nella relativa videata.
3. Sarà eseguita l'installazione del software. Se la funzione di avvio automatico non è attivata, fai clic sull'icona **SETUP.EXE**.

AVVIO DEL GIOCO

Una volta completata l'installazione, inserisci il disco del gioco nell'unità CD-ROM. Quando visualizzi la schermata iniziale di **BREATH OF FIRE IV**, premi il tasto **Invio**. Per eseguire il gioco dal desktop, fai clic su **START/AVVIO -> PROGRAMMI -> BREATH OF FIRE -> BREATH OF FIRE**.

Nota: assicurati di lasciare il disco di **BREATH OF FIRE IV** nell'unità CD-ROM durante la partita.

COMANDI

COMANDI DEL MENU

Tasti di direzione	Muovere il cursore
Tasto Invio	Confermare selezione
Tasto Esc	Annullare selezione

COMANDI DI GIOCO

Tasto Invio	Iniziare la partita / pausa / accedere alla modalità Option (Opzioni)
Tasti di direzione	Muovere il personaggio (↑/↓) / ruotare il personaggio (←/→)
Tasto X	Correre / cambiare videata di stato del personaggio
Tasto Z	Accedere alla videata secondaria / leggere informazioni sul nemico (durante un combattimento)
Tasto C	Controllare / parlare
Tasto V	Azione / annullare
Tasto Tab	Cambiare livello
Tasto A	Spostare telecamera a sinistra
Tasto D	Spostare telecamera a destra

Nota: puoi cambiare le funzioni dei comandi in modalità Option (Opzioni). Vedi pagina 73.

LA PRINCIPESSA SCOMPARE!

In un mondo lontano due continenti fluttuavano, separati da una vasta palude. Per ere lunghissime, tra i due continenti non vi fu alcun contatto poiché le navi non potevano solcare la distesa fangosa. Finalmente, quando per la prima volta nella storia le due potenze entrarono in contatto, scoppiò la guerra!

Dopo lunghi e dispendiosi combattimenti tra l'impero Fou dell'ovest e un'alleanza di Paesi dell'est, entrambe le parti esaurirono la loro forza e le loro risorse. Non essendoci altra alternativa, le due potenze concordarono un armistizio.

Un anno dopo, la Principessa Elena scomparve. Aveva viaggiato nell'est spostandosi da una città all'altra e visitando campi di battaglia e veterani di guerra. Le sue tracce scomparvero in un piccolo villaggio vicino alla linea del fronte. Nessuno sapeva dove si trovasse!

L'alleanza orientale voleva evitare di inviare un grande esercito al fronte. Questa mossa avrebbe rappresentato un errore politico che avrebbe causato la rottura dell'armistizio e la ripresa delle ostilità. Divenne impossibile svolgere indagini su larga scala per trovare Elena. Il tempo passava... e non vi era segno della principessa.

La sorella di Elena, la Principessa Nina, prese finalmente una decisione: sarebbe partita da sola per un viaggio alla ricerca di sua sorella.



PERSONAGGI

RYU

Azione personale: combattere

Ryu, uno dei personaggi principali di questa storia, incontra Nina mentre giace privo di conoscenza in una strada di una città deserta del continente orientale. Non si sa a quale razza appartenga né quale sia la sua terra d'origine.

Ryu ha un occhio di drago, che gli conferisce l'incredibile capacità di trasformarsi in drago ed evocare altri draghi.



NINA

Azione personale: saltare

Principessa di Wyndia, la città della tribù Fae (stirpe alata). Nina ha incontrato Ryu nel suo viaggio alla ricerca di Elena, la sorella perduta.

Sebbene un po' ingenua, Nina è molto abile nelle *magie di guarigione*.



FOU-LU

Fou-lu unificò da solo il continente occidentale grazie ai suoi poteri paranormali. Divenne il primo imperatore dell'Impero Fou diversi secoli fa. Nonostante il suo aspetto giovanile, ha una dignità mistica.

Si dice che predisse la sua resurrezione quando morì.



CRAY

Azione personale: spingere

Giovane leader della tribù Woren (uomini gatto) dell'alleanza orientale, Cray si è unito a Nina nella ricerca della Principessa Elena, sua amica d'infanzia. Ha un forte senso di responsabilità e agisce come leader del gruppo. Ci si può fidare ciecamente delle sue abilità offensive e difensive.



SCIAS

Soldato mercenario, Scias è stato assoldato dalla fazione orientale durante la guerra. Scias è la sentinella del gruppo. È molto tranquillo e distaccato. Può eseguire un potente doppio attacco con la spada.

ERSHIN

Azione personale: colpire

Ershin indossa un'armatura completamente sigillata, che la protegge da ogni tipo di maledizione. Dato che indossa sempre l'armatura, nessuno conosce il suo vero volto né sa da dove provenga. Ha incontrato il gruppo in un luogo misterioso colpito da una maledizione e ha deciso di unirsi.



URSULA

Azione personale: sparare

Ursula è un leader borghese dell'Impero Fou. È arrivata nel continente orientale in cerca di draghi e ha incontrato Ryu e i suoi compagni. Ursula è cresciuta in un ambiente militare e conosce poco i problemi mondani. È bravissima ad attaccare sia con la magia che con le armi.

INIZIARE UNA PARTITA

Dopo aver caricato **BREATH OF FIRE IV**, guarda il filmato introduttivo, quindi premi **Invio** per accedere alla videata iniziale. Premi di nuovo **Invio** per iniziare la partita.

A questo punto puoi scegliere tra l'opzione **NEW GAME**, per iniziare una nuova partita, e **LOAD GAME**, per riprendere una partita iniziata.

NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Per iniziare una nuova partita, seleziona **NEW GAME** e premi **Invio**. Segui le istruzioni a video e dai un nome al personaggio principale. Il gioco inizia quando hai finito di dare un nome al tuo giocatore.

LOAD GAME (CARICA PARTITA)

Per caricare una partita precedentemente salvata e riprendere dal punto in cui l'avevi lasciata, seleziona **LOAD GAME** e premi **Invio**. Vedi pagina 77 per ulteriori informazioni sul salvataggio.

GAME OVER (FINE PARTITA)

Se i punti ferita (Hit Points - HP) di tutti i tuoi personaggi scendono a zero durante una battaglia, la partita è finita.

OPTION (OPZIONI)

In questa modalità puoi regolare varie impostazioni. Per accedervi, seleziona la voce **OPTION** nella videata iniziale o in quella secondaria.

- **DASH** (Scatto) – Quando è selezionato **AUTO**, puoi spostarti rapidamente solo con i tasti di direzione.
- **CAMERA** (Telecamera) – Cambia la direzione di rotazione della videata.
- **D-PAD** (Tasti di direzione) – Cambia i comandi per muovere i personaggi.
- **SOUND** (Audio) – Puoi scegliere tra **STEREO** o **MONAURAL** (Mono)
- **BGM** – Regola il volume della musica di sottofondo.
- **SE** – Regola il volume degli effetti sonori.
- **BUTTONS** (Tasti) – Puoi modificare la configurazione dei tasti scegliendo tra quattro opzioni.
- **SCREEN** (Schermo) – Regola la posizione della videata usando i tasti di direzione.
- **DEFAULT** (Predefinite) – Ripristina le impostazioni predefinite di tutte le opzioni.

MAPPE

MAPPA DELL'AREA

Le mappe delle aree sono tridimensionali e includono città, villaggi, sotterranei, ecc. Quando ti trovi sulla mappa di un'area, puoi parlare con altri personaggi e incontrare nemici. È qui che accadono gli eventi. Puoi accedere a mappe di aree individuali dalla mappa del mondo.



CAMBIARE VISUALE

Puoi cambiare visuale premendo i tasti **A** e **D**. Prova a cambiare visuale quando hai difficoltà a vedere l'ambiente circostante. La bussola nell'angolo in alto a sinistra della videata indica di quanti gradi puoi modificare la visuale dell'area.



Puoi modificare la prospettiva di 360°.



Puoi modificare la prospettiva di 90°.



Non puoi modificare la prospettiva.

MAPPA DEL MONDO

La mappa del mondo ti permette di coprire le lunghe distanze che separano le mappe delle aree. Sposta i tuoi personaggi nel luogo in cui desideri andare e premi **Invio** per accedervi. Man mano che la storia procede, potrai accedere ad altri luoghi.



1 Menu dei comandi:

- **ENTER** (Entra) – Ti permette di accedere alla mappa di un'area
- **CAMP** (Accampamento) – Ti permette di entrare in un accampamento
- **MAP** (Mappa) – Ti permette di aprire una mappa più grande
- **MENU** – Ti permette di accedere alla videata secondaria

2 Nome dell'area in cui ti trovi.

3 Nomi delle mappe delle aree vicine al personaggio. Puoi spostarti nella mappa dell'area premendo i tasti di direzione.

4 Tempo di gioco.

Punto interrogativo (?)

Mentre ti sposti nella mappa del mondo, a volte appare un punto interrogativo (?) sopra il tuo personaggio. Quando questo accade, puoi esaminare l'area in cui ti trovi premendo **Invio**. Potresti trovare un percorso nascosto, degli oggetti segreti o incontrare dei nemici.

VIDEATA SECONDARIA

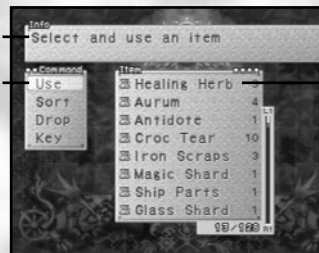
Nella videata secondaria, puoi eseguire vari comandi. Per accedervi, premi il tasto **Z** nella mappa del mondo o in quella dell'area. Cambia personaggi con i tasti di direzione **←/→**.

- ① **FINESTRA INFORMAZIONI** – In questa finestra sono visualizzate varie spiegazioni.
- ② **COMANDI** – Un elenco di comandi eseguibili. Utilizza i tasti di direzione per selezionare, quindi premi **Invio** per confermare.
- ③ **TEMPO** – Tempo di gioco totale.
- ④ **SOLDI** – Quantità di denaro disponibile.



Quando selezioni un oggetto, viene visualizzata la videata secondaria riportata a destra:

- ① **FINESTRA INFORMAZIONI** – In questa finestra sono visualizzate varie spiegazioni.
- ② **COMANDI** – Un elenco di comandi eseguibili. Utilizza i tasti di direzione per selezionare, quindi premi **Invio** per confermare.
- ③ **ELENCO OGGETTI** – Attiva o disattiva quattro elenchi di oggetti con i tasti di direzione **←/→**.



COMANDI DELLA VIDEATA SECONDARIA

ITEM (OGGETTI)

Permette di utilizzare od organizzare gli oggetti. Puoi portare con te fino a 99 oggetti di ciascun tipo. Gli oggetti includono oggetti comuni, armi, armatura, altri oggetti e oggetti del tesoro di cui non puoi disfarti.

SPECIAL (SPECIALE)

Le abilità comprendono magie e tecniche. I tuoi personaggi impareranno nuove magie man mano che saliranno di livello. Le tecniche possono invece essere acquisite indipendentemente dal livello (vedi pagina 81).

EQUIP (EQUIPAGGIA)

Ogni personaggio può equipaggiare un'arma, un'armatura e un accessorio.

STATUS (STATO)

Ti permette di controllare lo stato e le abilità dei personaggi:

- 1 **FINESTRA INFORMAZIONI** – In questa finestra sono visualizzati vari dati.
- 2 **STATISTICHE** – Visualizza le statistiche di un personaggio.
- 3 **EQUIPAGGIAMENTO** – Elenca l'equipaggiamento di cui dispone il personaggio.



- 4 **ESPERIENZA – NEXT** (Successivo) indica i punti esperienza necessari per accedere al livello successivo. **TOTAL** (Totale) indica il totale dei punti esperienza acquisiti dal personaggio.

- 5 **DATI** – In questa finestra vengono visualizzati i dati relativi a combattimenti e i punti acquisiti in mini giochi. Per i personaggi di Ryu e Fou-lu, qui appare anche un elenco dei draghi in cui possono trasformarsi.

STATS (STATISTICHE)

- **LV** – Livello del personaggio. Quando un personaggio sale di livello, aumentano anche altre statistiche.
- **HP** (Punti ferita) – I punti ferita del personaggio. Quando l'indicatore scende a zero, il personaggio perde conoscenza e non è in grado di combattere.
- **AP** (Punti abilità) – Punti abilità del personaggio utilizzati per magie e tecniche (vedi la sezione Incantesimi all'inizio di pagina 86).
- **CP** – La quantità di punti abilità recuperati per ogni turno quando il personaggio riposa nella retroguardia durante una battaglia.
- **PWR** (Potenza) – Capacità offensiva del personaggio con le armi.
- **DEF** (Difesa) – Capacità difensiva del personaggio. Più alto è questo valore, minore è il danno subito dal personaggio durante un attacco fisico da parte dei nemici.
- **AGL** (Agilità) – Più alto è questo valore, più alta è la probabilità che il personaggio riesca a superare i nemici.

SALVATAGGIO DELLE PARTITE

• **WIS (Saggezza)** – Questo valore influisce sulla capacità del personaggio di attaccare servendosi della magia e di resistere agli attacchi magici dei nemici.

CHANGE (CAMBIA)

Permette di cambiare la posizione del personaggio per la videata normale e la videata della battaglia.

- **NORMAL SCREEN** (Videata normale) – Sulla mappa dell'area viene visualizzata solo la prima fila.
- **BATTLE SCREEN** (Videata della battaglia) – Solo la prima fila partecipa alle battaglie, mentre la retroguardia riposa.

SETTING (IMPOSTAZIONI)

Permette di regolare varie impostazioni (vedi pagina 73).

SAVE (SALVA)

Puoi salvare i tuoi dati di gioco. Il comando **Save** è disponibile nella videata secondaria quando vi accedi dalla mappa del mondo.

Il salvataggio può essere effettuato quando ti trovi in una locanda, controlli il diario, entri in un accampamento e dalla videata secondaria quando vi accedi dalla mappa del mondo.

*controllare
il diario*



*fermarsi
in una
locanda*



VIDEATA DELL'ACCAMPAMENTO



Puoi entrare in un accampamento premendo il tasto **G** sulla videata del mondo. Quando sei in un accampamento, puoi prepararti per il viaggio.

COMANDI DELLA VIDEATA DELL'ACCAMPAMENTO

- **REST (Riposo)** – Recupera la salute del tuo personaggio.
- **SKILL (Tecnica)** – Permette di cambiare tecnica. Per poter disporre di una tecnica è necessario un Aurum.
- **SAVE (Salva)** – Salva i dati di gioco.
- **MASTER (Maestro)** – Permette di cambiare i maestri dei tuoi personaggi (vedi pagina 83).

VIDEATA DELLA BATTAGLIA



- 1 IMPARTISCI ORDINE AL PERSONAGGIO** – Scorri i personaggi con i tasti di direzione $\leftarrow/\rightarrow$.
- 2 PANNELLO AZIONE** – Indica l'ordine con cui vengono impartiti gli ordini al personaggio. Puoi impartire fino a tre ordini.
- 3 COMANDO** – Scegli tra le varie opzioni tra cui attacco, difesa, ecc.
- 4 NOME E NUMERO DEL NEMICO** – Premi il tasto **Z** per consultare le informazioni sul nemico.
- 5 PANNELLI DELLO STATO DEI PERSONAGGI** – Mostrano i punti ferita (HP) e i punti abilità (AP) dei membri del tuo gruppo.

Se incontri dei nemici mentre ti stai muovendo nella mappa dell'area, dovrai affrontare una battaglia. Se vinci, ottieni punti esperienza, denaro, ecc.

Il colore della videata della battaglia comunica le informazioni seguenti:

- VERDE – I tuoi personaggi attaccano per primi.
- BLÙ – L'ordine d'attacco dipende dalla velocità dei tuoi personaggi e del nemico.
- ROSSO – I nemici attaccano per primi.

SVOLGIMENTO DELLA BATTAGLIA

Ad ogni turno possono partecipare all'attacco tre personaggi. I primi tre personaggi a cui impartire ordini saranno nella prima fila; gli altri saranno nella retroguardia. Puoi liberamente spostare i personaggi dalla prima fila alla retroguardia prima di ogni turno.

- PERSONAGGI IN PRIMA FILA – Partecipano all'attacco.
- PERSONAGGI NELLA RETROVIA – Riposano e non vengono attaccati.

Lo stato anormale di un personaggio - ad eccezione di Poison (Veleno) e Incapable of Fighting (Incapace di combattere) - può essere recuperato tenendo quel personaggio nella retroguardia per tre turni di seguito.

I punti abilità (AP) dei personaggi saranno recuperati tramite i CP (punti recuperati) ad ogni turno.

COME ATTACCARE

1. Scegli il personaggio che dovrà attaccare per primo spostando il cursore con i tasti di direzione $\leftarrow/\rightarrow$.
2. Scegli un comando con i tasti di direzione $\uparrow/\downarrow$ e conferma premendo **Invio**.
3. Scegli un bersaglio per l'azione. Se scegli un comando come Attack (Attacco), Special (Speciale) o Item (Oggetto), dovrai determinare il bersaglio su cui indirizzare l'azione. Seleziona l'oggetto (nemico o membro del tuo gruppo) e conferma con il tasto **Invio**.

COMANDI

Nelle battaglie vengono utilizzati quattro tipi di comandi. Tieni premuto il tasto **D** per visualizzare altri comandi.

- ATTACK (ATTACCO) – Attaccare con un'arma.
- SPECIAL (SPECIALE) – Impiegare abilità (magia o tecnica).
- USE ITEM (Usa oggetto) – Utilizzare un oggetto.
- GUARD (Protezione) – Riduce il danno di circa la metà quando sei attaccato. Inoltre, puoi imparare talvolta la tecnica di un nemico.
- CHARGE (Carica) – Attaccare ripetutamente con un'arma.
- ESCAPE (Fuga) – Fuggire da un nemico. Se la fuga non riesce, verrai attaccato.

STATO ANOMALO DURANTE UNA BATTAGLIA

I tuoi personaggi possono sviluppare una condizione anomala in seguito ad attacchi speciali dei nemici o all'attraversamento di aree malsane. Cecità e mutismo possono essere curati se il personaggio rimane per tre turni nella retroguardia.

STATO	EFFETTO	CURA
AVVELENATO	Il personaggio perde HP ad ogni turno.	Incantesimi di <i>purificazione</i> , <i>antidoto</i> , <i>panacea</i> .
ADDORMENTATO	Il personaggio non può muoversi fino alla fine della battaglia.	Incantesimo di <i>riparazione</i> , <i>panacea</i> , subire un attacco Riposare nella retrovia per tre turni.
CONFUSO	Il personaggio non può scegliere un bersaglio da attaccare.	Incantesimo di <i>riparazione</i> , <i>lacrima di coccodrillo</i> , subire un attacco.
CIECO	Il personaggio non riesce a colpire un nemico con la solita abilità.	Incantesimo di <i>riparazione</i> , <i>lacrima di coccodrillo</i> , <i>panacea</i> , <i>gocce per gli occhi</i> .
MUTO	Il personaggio non può usare la magia.	Incantesimo di <i>riparazione</i> , <i>lacrima di coccodrillo</i> , <i>panacea</i> .
PRIVO DI CONOSCENZA	Il personaggio non può muoversi fino alla fine della battaglia.	Incantesimi di <i>resurrezione</i> , <i>ammoniaca</i> .
UOVO	La capacità difensiva del personaggio è azzerata. Il personaggio acquisisce le abilità uovo.	Dopo tre turni, il personaggio tornerà allo stato normale e HP/AP saranno pienamente recuperati.

MAGIE E TECNICHE

LE **MAGIE** possono essere acquisite solo aumentando il livello di un personaggio. I tipi di magia dipendono dal personaggio. Ad esempio, Nina ottiene principalmente magie di *vento* e di *guarigione*.

LE **TECNICHE** sono indipendenti dal livello del personaggio e si possono guadagnare o apprendere:

- Un personaggio talvolta ottiene una tecnica dai nemici eseguendo un comando Guard (Protezione).
- Un personaggio può apprendere una tecnica da un maestro (vedi pagina 83).

CAMBIARE TECNICA

È possibile equipaggiarsi o privarsi di tecniche proprio come si fa con le armi e l'armatura. Ad esempio puoi togliere una tecnica a Ryu per darla a Cray. Per munirsi di tecniche è richiesto un Aumum. Le tecniche acquisite sono condivise dall'intero gruppo. È possibile cambiare le tecniche nell'accampamento. Il tuo gruppo può ottenere la stessa tecnica una volta sola.

Usando certe abilità (magie e tecniche) in successione, puoi eseguire una combinazione (Combo). Le combinazioni aumentano significativamente l'effetto delle abilità. Ci sono tre tipi principali di combinazioni: la combinazione mista, la combinazione consecutiva e la combinazione aggiuntiva.

COMBINAZIONE MISTA

Ogni abilità ha il suo attributo. Puoi eseguire una combinazione mista usando le abilità con attributi diversi nell'ordine seguente: fuoco → vento → acqua → terra → fuoco, ecc. Quando si svolge una combinazione mista, viene eseguita una potente magia con molteplici attributi.

COMBINAZIONE CONSECUTIVA

Usando successivamente le abilità con lo stesso attributo, puoi eseguire una combinazione consecutiva. Per ottenere un effetto maggiore puoi eseguire più di due abilità con lo stesso attributo.

COMBINAZIONE AGGIUNTIVA

Usando una magia o un attributo fisico di una tecnica (ad esempio: *colpo rischioso* di Ershin) dopo una magia che causa uno stato anormale (ad esempio: *sonno*), la seconda magia ottiene l'effetto aggiuntivo dello stato anormale.

- Ci sono anche altri tipi di Combo. Prova ad utilizzarne diverse.
- Una combinazione può talvolta fallire.

TRASFORMAZIONE IN DRAGO

La trasformazione in drago è un'abilità che può essere utilizzata solo da Ryu e Fou-lu. Scegli **Meditate** (Medita) dalle abilità e quindi scegli un drago in cui trasformarti. Man mano che scopri **cristalli di drago**, diventano disponibili altri tipi di draghi in cui trasformarti.

Quando diventa drago, il personaggio è dotato di uno stato notevolmente più forte e può pertanto utilizzare magie potenti e l'**attacco Dragon Breath** (Soffio di drago). Tuttavia, ad ogni turno viene consumata una certa quantità di punti abilità (AP).

ANNULLARE LA TRASFORMAZIONE IN DRAGO

Per annullare la trasformazione in drago, scegli **Revert Form** (Ritorna alla forma precedente) dalle abilità. Inoltre, quando il personaggio non ha punti abilità (AP) sufficienti a mantenere la trasformazione in drago o i suoi punti ferita (HP) scendono a zero, la trasformazione in drago termina automaticamente. I punti ferita persi durante una trasformazione in drago possono essere completamente recuperati riposando presso una locanda. (I punti ferita sono anche recuperati gradualmente nella mappa dell'area.)

EVOCAZIONE

L'evocazione è un'abilità posseduta solo da Ryu. Scegli **Evocation** (Evocazione) dalle abilità per chiamare un drago in soccorso di Ryu. Man mano che Ryu incontra più draghi durante l'azione di gioco, essi diventano disponibili per essere evocati. Dopo aver evocato un drago, Ryu deve riposare presso una locanda prima di essere in grado di farlo una seconda volta.



MAESTRI

Con il procedere della tua avventura, incontrerai personaggi chiamati maestri (Masters) altamente qualificati in varie tecniche. Diventando l'allievo di un maestro, il personaggio può acquisirne le tecniche segrete.

TEST D'INGRESSO

Per divenire allievo di un maestro, il personaggio deve soddisfare le condizioni poste dal maestro. Solo dopo aver soddisfatto tali condizioni, il personaggio è autorizzato a diventare allievo del maestro. Ciascun membro del tuo gruppo può divenire allievo di un maestro diverso.

LA CONDIZIONE DI ALLIEVO

A seconda delle caratteristiche del maestro, lo stato del personaggio aumenta in determinati modi. Se, ad esempio, il personaggio diventa allievo di un maestro guerriero, i suoi punti ferita (HP) aumenteranno.

ACQUISIRE TECNICHE SEGRETE

Completando un compito assegnatogli dal maestro, un personaggio può acquisire la tecnica segreta del maestro. I compiti possono essere più o meno difficili. Più difficile sarà il compito, più importante sarà la tecnica acquisita.

LA VOLONTÀ DEL MAESTRO

In quanto allievo, il personaggio dovrà talvolta seguire l'insegnamento del suo maestro per eseguire un'azione durante una battaglia. Se, ad esempio, il maestro insegna al personaggio come proteggere i feriti in battaglia, questi molto probabilmente svolgerà questo compito. Ciò viene chiamato la volontà del maestro.

CAMBIARE MAESTRO

I maestri che accettano i tuoi personaggi come allievi sono aggiunti al tuo elenco. Puoi cambiare il maestro di un personaggio scegliendo il comando **Master** (Maestro) nel menu Camp (Accampamento). Ti consigliamo di scegliere un maestro dotato di una tecnica o di caratteristiche che desideri migliorare nel personaggio che diventerà suo allievo.

INDOLE PERSONALE

Alcuni personaggi hanno un'indole personale dall'inizio del gioco. Ad esempio, Nina ha la predisposizione a incitare (Cheering) e Ursula quella a coprire il fuoco (Covering Fire).

PESCA

Se ottieni una canna da pesca e un'esca, puoi divertirti a pescare in diversi luoghi. Il pesce che catturi, oltre ad essere utilizzato come oggetto di guarigione può anche essere scambiato con altri oggetti nel negozio di Manilo.

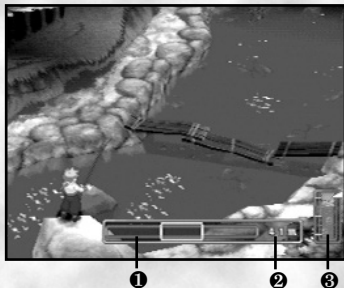
COME PESCARE

1. Entra in un luogo di pesca dalla mappa del mondo.
2. Seleziona un punto in cui pescare e premi il tasto **Invio**. (Un simbolo di pesca lampeggia in corrispondenza dei luoghi di pesca disponibili.)
3. Premi il tasto **M** per visualizzare un menu di pesca. Puoi equipaggiare una canna da pesca e un'esca dal menu.
4. Scegli la direzione in cui lanciare l'esca con i tasti di direzione **←/→**, quindi determina la potenza del lancio premendo il tasto **Invio**.
5. Quando l'esca è nell'acqua, cerca di attirare i pesci muovendo i tasti di direzione **←/→** o avvolgendo il mulinello. Quando un pesce addenta l'esca, ha inizio una battaglia con il pesce.

COMBATTERE CON IL PESCE

Per catturare un pesce che morde l'esca, è importante diminuirne la vitalità dando la giusta tensione al filo della canna.

Se la tensione è eccessiva o insufficiente, il pesce si libererà. Regola la misura della tensione in modo che sia all'interno della cornice gialla. Aumenta la tensione premendo il tasto **Invio** (per avvolgere il mulinello) e diminuiscila rilasciando il tasto.



- ❶ Indicatore di tensione – Tensione del filo della canna.
- ❷ Profondità esca/acqua – Indica la profondità dell'esca nell'acqua.
- ❸ Vitalità del pesce – Indica la combattività del pesce.

LA COLONIA DELLE FATE

Nel corso della tua avventura incontrerai delle fate. Aiutandole a sviluppare il loro villaggio, puoi ottenere oggetti rari, giocare a mini giochi e altro.

CRESCITA DELLA COLONIA

La colonia è inizialmente quasi vuota. Se vuoi, puoi istruire il leader e dare alle fate dei compiti da svolgere. La prima cosa che dovresti far fare alle fate è procurarsi il cibo. Se le fate rimangono senza cibo, moriranno. (Vedi pagina 88 per maggiori informazioni su come procurarsi il cibo.)

Man mano che la popolazione delle fate aumenta, chiedi loro di ingrandire il territorio e costruire case. Quando le case sono pronte, chiedi alle fate di aprire negozi.

Parallelamente all'aumentare del livello culturale della colonia, le fate acquisiranno un numero maggiore di professioni. Prova diverse professioni e vedi cosa sono in grado di fare.

CONTROLLARE GLI EVENTI DELLA COLONIA

Guardando l'insegna all'ingresso della colonia, puoi controllare tutti gli eventi della colonia da quando sei arrivato. Controllando il progresso della colonia di frequente, potrai svilupparla più rapidamente.



INCANTESIMI

MAGIA OFFENSIVA

NOME MAGIA	AP	ATTRIBUTO	BERSAGLIO	EFFETTO
<i>Segnale luminoso</i>	3	Fuoco	Singolo	Livello 1: danno minore
<i>Esplosione di fuoco</i>	6	Fuoco	Multiplo	Livello 2: danno medio
<i>Inferno</i>	10	Fuoco	Singolo	Livello 3: danno maggiore
<i>Divisione</i>	3	Vento	Singolo	Livello 1: danno minore
<i>Ciclone</i>	6	Vento	Multiplo	Livello 2: danno medio
<i>Tifone</i>	12	Vento	Multiplo	Livello 3: danno maggiore
<i>Brina</i>	3	Ghiaccio	Singolo	Livello 1: danno minore
<i>Esplosione di ghiaccio</i>	5	Ghiaccio	Singolo	Livello 2: danno medio
<i>Bufera di neve</i>	12	Ghiaccio	Multiplo	Livello 3: danno maggiore
<i>Esplosione di rocce</i>	4	Terra	Multiplo	Livello 1: danno minore
<i>Colonna di pietra</i>	5	Terra	Singolo	Livello 2: danno medio
<i>Terremoto</i>	12	Terra	Multiplo	Livello 3: danno maggiore
<i>Kyrie</i>	9	Sacralità	Multiplo	Attacco mortale immediato
<i>Morte</i>	13	Morte	Singolo	Attacco mortale immediato

MAGIA AGGIUNTIVA

NOME MAGIA	AP	ATTRIBUTO	BERSAGLIO	EFFETTO
<i>Sonno</i>	3	Stato anormale	Multiplo	Far addormentare un bersaglio
<i>Confusione</i>	2	Stato anormale	Singolo	Confonde un bersaglio
<i>Silenzio</i>	3	Stato anormale	Multiplo	Ammutolisce un bersaglio
<i>Ottennebramento</i>	1	Stato indebolito	Singolo	Riduce potenza del 20%
<i>Debolezza</i>	1	Stato indebolito	Singolo	Riduce potenza del 20%
<i>Rallentamento</i>	1	Stato indebolito	Singolo	Riduce destrezza del 50%
<i>Fiacca</i>	1	Stato indebolito	Singolo	Riduce saggezza del 20%
<i>Potenza</i>	3	Stato rafforzato	Singolo	Aumenta potenza del 20%
<i>Protezione</i>	2	Stato rafforzato	Singolo	Aumenta difesa del 20%
<i>Scudo</i>	6	Stato rafforzato	Multiplo	Aumenta difesa del 20%
<i>Velocità</i>	2	Stato rafforzato	Singolo	Aumenta destrezza del 50%
<i>Ispirazione</i>	2	Stato rafforzato	Singolo	Aumenta saggezza del 20%
<i>Barriera</i>	4	Più resistenza	Singolo	Riduce danno magico del 50% per 3 turni

MAGIE DI GUARIGIONE

NOME MAGIA	AP	ATTRIBUTO	BERSAGLIO	EFFETTO
<i>Guarigione</i>	5	Sacralità	Singolo	HP: guarigione minore
<i>Ringiovanimento</i>	9	Sacralità	Singolo	HP: guarigione media
<i>Recupero</i>	18	Sacralità	Singolo	HP: guarigione maggiore
<i>Vitalità</i>	20	Sacralità	Multiplo	HP: guarigione minore
<i>Vigore</i>	50	Sacralità	Multiplo	HP: guarigione media
<i>Ritorno alla vita</i>	18	Sacralità	Singolo	Cura la perdita di conoscenza (HP è 1/4)
<i>Resurrezione</i>	30	Sacralità	Singolo	Cura la perdita di conoscenza (HP è max)
<i>Purificazione</i>	3	Sacralità	Singolo	Cura l'avvelenamento
<i>Riparazione</i>	6	Sacralità	Singolo	Cura tutti gli stati anormali ad eccezione della perdita di conoscenza
<i>Risucchio</i>	3	Morte	Singolo	Riduce HP del bersaglio del 20%
<i>Potere sanguisuga</i>	0	Morte	Singolo	Riduce AP del bersaglio del 20%

TECNICA FISICA

<i>Colpo rischioso</i>	0	Fisico	Singolo	Colpo critico con 40% di probabilità
<i>Colpo selvaggio</i>	0	Fisico	Singolo	Danno moltiplicato di 0-2 casualmente
<i>Lama splendente</i>	10	Fisico	Singolo	Colpo critico con 100% probabilità (solo Scias)

TECNICA DEI QUATTRO ELEMENTI

<i>Brucciatura</i>	1	Fuoco	Singolo	Livello 1: attacco di fuoco minore
<i>Vortice</i>	2	Vento	Singolo	Livello 1: attacco di vento minore
<i>Ghiacciolo</i>	4	Acqua	Singolo	Livello 2: attacco d'acqua medio
<i>Appiattimento</i>	5	Terra	Singolo	Livello 2: attacco di terra medio

DIARIO DEL GIOCATORE

AZIONE PERSONALE

Ogni personaggio (ad eccezione di Fou-lu e Scias) dispone di una sola azione personale. Premi il tasto **Invio** nella mappa di un'area per eseguire l'azione personale del personaggio principale. Quando sei bloccato, ricordati di provare diverse azioni personali.

MASSIMA RIDUZIONE DI PUNTI FERITA (HP) PER PERDITA DI CONOSCENZA

Se un personaggio perde conoscenza alla fine di una battaglia, i punti ferita (HP) del personaggio diminuiscono di circa il 10%. I punti ferita ridotti sono visualizzati in giallo. I punti ferita ridotti possono essere recuperati riposando presso una locanda, ma non in un accampamento.

ANDARE A CACCIA IN UNA COLONIA DI FATE

Puoi ottenere cibo per il tuo gruppo e facilitare la crescita della colonia grazie alla caccia. Seleziona il comando **Caccia** e una fata andrà a caccia in vari luoghi.

MOSTRI

Nel corso della tua avventura incontrerai vari mostri. È importante conoscere i punti deboli di ogni mostro. Prova attacchi diversi per scoprire le caratteristiche dei diversi mostri.

SVILUPPARE I PERSONAGGI IN MODO EFFICACE

Puoi sviluppare i tuoi personaggi nel modo che preferisci cambiando tecniche e maestri. Considera il ruolo e il peso di ogni personaggio all'interno del gruppo e sviluppa i tuoi personaggi di conseguenza.

1. **Imparare una tecnica** – Quando incontri un nuovo mostro, prova ad utilizzare il comando **Guard** (Protezione). Il personaggio può imparare talvolta una nuova tecnica. Affronta mostri diversi per acquisire il maggior numero possibile di tecniche.
2. **Diventare un allievo** – Diventando allievo di un maestro, il personaggio non solo imparerà le tecniche del maestro, ma aumenterà anche il proprio stato a seconda delle caratteristiche del maestro. Ad esempio:
 - **LA GUERRIERA UNA** è una maestra della tribù Woren (uomini gatto). Il personaggio che diventa suo allievo aumenterà notevolmente i suoi punti ferita (HP) oltre alle capacità offensive e difensive. La sua indole è acquisire una **potenza totale**.
 - **ROGUE STOLL** è un maestro che vive vicino a Synesta. Il personaggio che diventa suo allievo aumenterà notevolmente la propria velocità. La sua indole è **rubacchiare**.
3. **Cambiare tecnica** – Puoi cambiare le tecniche dei personaggi mediante il comando **Skill** (Tecnica) nel menu **Camp** (Accampamento). Scegli le tecniche tenendo conto dell'ordine e delle combinazioni d'attacco che vuoi eseguire. Per acquisire una tecnica è necessario un Aulum.



Nota especial de CAPCOM EUROSOF

Gracias por elegir BREATH OF FIRE IV. El equipo de CAPCOM EUROSOF se complace en presentar este nuevo título para tu colección.

© CAPCOM CO., LTD. 2000, 2003 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

ÍNDICE

Instalación	90
Mandos	91
¡La princesa se ha esfumado!	92
Los personajes	93
Inicio de una partida	95
Los mapas	96
La pantalla secundaria	97
Las órdenes de la pantalla secundaria	98
Cómo guardar partidas	99
La pantalla del campamento	100
La pantalla de combate	100
Magia y destrezas	103
Transformación en dragón	104
Los Maestros	105
La pesca	106
La colonia de hadas	107
Hechizos mágicos	108
Cuaderno del aventurero	110

INSTALACIÓN

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

SO:	Windows® 98, 2000, Me, XP
CPU:	Pentium® 128 (recomendado); Pentium® II 350 (recomendado)
RAM:	64 MB (requerido)
Disco duro:	550 MB (instalación estándar)
CD-ROM:	4 velocidades o superior
Sonido:	Microsoft® Direct Sound
Gráficos:	Microsoft® Direct 3D
RAM de vídeo:	8 MB (requerido); 16 MB (recomendado)

INSTALACIÓN

1. Inserta el disco de **BREATH OF FIRE™ IV** en la unidad de CD-ROM.
2. Haz clic en el botón **INSTALL** (instalar) en la pantalla de instalación.
3. El software se instalará. Si no aparece Auto Insert (ejecución automática), haz clic en el icono **SETUP.EXE**.

PARA EJECUTAR EL JUEGO

Tras la instalación, inserta el disco del juego en la unidad de CD-ROM. Cuando aparezca la pantalla de **BREATH OF FIRE IV**, pulsa la tecla **Intro**. Para ejecutar el juego desde el escritorio, haz clic en **INICIO -> PROGRAMAS -> BREATH OF FIRE -> BREATH OF FIRE**.

Recuerda que el disco de **BREATH OF FIRE IV** debe permanecer en la unidad de CD-ROM mientras juegas.

MANDOS

MANDOS DE LOS MENÚS

Teclas de cursor	Mover el cursor
Tecla Intro	Confirmar una selección
Tecla de escape	Cancelar una selección

MANDOS DEL JUEGO

Tecla Intro	Comenzar el juego / detener / acceder a las opciones
Teclas de cursor	Mover el personaje (↑/↓) / hacer girar al personaje (←/→)
Tecla X	Correr / Recorrer las pantallas de estado de los personajes
Tecla Z	Abrir la pantalla secundaria / Mostrar la información del enemigo durante la batalla
Tecla C	Comprobar / Hablar
Tecla V	Realizar una acción / Cancelar
Tabulador	Cambiar grado
Tecla A	Girar la cámara hacia la izquierda
Tecla D	Girar la cámara hacia la derecha

Recuerda que puedes cambiar las funciones de estas teclas en las opciones. Consulta la página 95.

¡LA PRINCESA SE HA ESFUMADO!

En un mundo remoto, dos continentes flotan, separados por una inmensa ciénaga. Durante millones de años, no se produce contacto alguno entre los dos continentes, dada la imposibilidad de que los barcos crucen el gran abismo que los separa. Cuando por fin se realiza un histórico primer encuentro, estalla la guerra entre las dos potencias.

Tras una larga y costosa contienda entre el Imperio Fou Occidental y la Alianza Oriental de Naciones, ambos bandos agotan sus fuerzas y recursos. La única alternativa que les queda es firmar un armisticio.

Un año después, la princesa Elena desaparece. Ha estado viajando por Oriente de pueblo en pueblo, explorando campos de batalla y visitando a veteranos de guerra. Sin embargo, su rastro se pierde en un pueblecito cerca de la primera línea. Nadie conoce su paradero...

La Alianza Oriental no quiere enviar una gran tropa al frente, puesto que tal acto supondría un error político fatal, rompería el armisticio y crearía hostilidades. Resulta, pues, imposible enviar una expedición militar en busca de Elena. El tiempo pasa y la princesa sigue sin aparecer.

La hermana de Elena, la princesa Nina, se decide finalmente a emprender viaje en solitario para encontrar a su hermana.



LOS PERSONAJES

RYU

Acción personal: acuchillar

La historia gira alrededor de Ryu, que se encuentra con Nina mientras él yace inconsciente en una calle de un poblado desértico del continente oriental. Se desconoce su raza y su país de origen.

Ryu posee un Ojo de Dragón, que le confiere los increíbles poderes de transformarse en dragón y de invocar dragones.



NINA

Acción personal: saltar

Es la princesa de Wyndia, una ciudad de la tribu alada de los Fae. Nina emprende viaje para buscar a su hermana Elena y en el viaje conoce a Ryu. Aunque algo ingenua, posee **poderes mágicos** curativos.



FOU-LU

Fou-lu unificó el continente occidental bastándose sólo de sus poderes sobrenaturales. Fue el primer emperador del imperio Fou varios siglos atrás. A pesar de su juvenil aspecto, posee dignidad mística.

Se dice que predijo su propia resurrección en el momento de su muerte.



CRAY

Acción personal: empujar

Cray, joven líder de la tribu felina de los Woren, de la Alianza Oriental, se ha unido a Nina en la búsqueda de la princesa Elena, su amiga de la infancia. Es muy responsable y actúa como líder del grupo. Sus grandes dotes de defensa y ataque lo convierten en alguien imprescindible.



SCIAS

Scias sirvió al bando oriental durante la guerra. Scias asume el papel de observador del grupo. Es muy reservado y siempre guarda las distancias.

Scias puede asestar un potente doble ataque con su espada.

ERSHIN

Acción personal: embestir

Ershin lleva una coraza completamente sellada para protegerse de cualquier maldición. Dado que siempre lleva la coraza, nadie sabe qué aspecto tiene ni de dónde viene. Se tropieza con el grupo en un misterioso lugar castigado por una maldición y decide unirse a ellos.



URSULA

Acción personal: disparar

Ursula es una líder de clase media del imperio Fou. Se dirige al continente oriental en busca de dragones donde se encuentra con Ryu y sus compañeros. Ursula creció entre militares y apenas conoce el mundo exterior. Sus ataques, tanto con magia como con armas, son insuperables.

INICIO DE UNA PARTIDA

Tras cargar **BREATH OF FIRE IV**, aparecerá una secuencia introductoria. Pulsa después la tecla **Intro** para que aparezca la pantalla de título. Vuelve a pulsar el **Intro** para comenzar a jugar.

Entonces podrás elegir entre empezar una partida con la opción **NEW GAME** (NUEVA PARTIDA) o reanudar una anterior con **LOAD GAME** (CARGAR PARTIDA).

NUEVA PARTIDA

Para empezar una partida, resalta **NEW GAME** (NUEVA PARTIDA) y pulsa **Intro**. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla y elige el personaje principal. La partida dará comienzo cuando acabes de elegir a tu jugador.

CARGAR PARTIDA

Para cargar y continuar una partida, resalta **LOAD GAME** (CARGAR PARTIDA) y pulsa **Intro**. Consulta la página 99 para saber cómo puedes guardar partidas.

FIN

Si todos tus personajes se quedan sin puntos de impacto (HP) durante el combate, la partida habrá concluido.

OPCIONES

Podrás cambiar varias opciones del juego. Para entrar en el modo de opciones, elige **OPTION** (OPCIONES) en la pantalla de título o en la pantalla secundaria.

- **DASH (CORRER)**: Si eliges la opción **AUTO** (AUTOMÁTICA), sólo podrás correr con las teclas de cursor.
- **CAMERA (CÁMARA)**: Cambia la dirección de la rotación de la pantalla.
- **D-PAD (BOTÓN DE DIRECCIÓN)**: Cambia la asignación de los mandos para desplazar a tus personajes.
- **SOUND (SONIDO)**: Te permite escoger entre sonido **STEREO** (ESTÉREO) o **MONAURAL** (MONO).
- **BGM (MÚSICA DE FONDO)**: Ajusta el volumen de la música de fondo.
- **SE (EFECTOS SONOROS)**: Ajusta el volumen de los efectos de sonido.
- **BUTTONS (BOTONES)**: Te permite elegir entre cuatro modos de configurar los mandos.
- **SCREEN (PANTALLA)**: Ajusta la posición de la pantalla con las teclas de cursor.
- **RESET (PREDETERMINADA)**: Restablece la configuración predeterminada.

LOS MAPAS

MAPA DE LA ZONA

Los mapas de las zonas son tridimensionales e indican la ubicación de ciudades, pueblos, mazmorras, etc. Cuando estés en ellos podrás hablar con otros personajes e incluso tropezarte con enemigos. Es decir, será aquí donde se desarrollará la acción. Puedes acceder al mapa de cada zona desde el mapa del mundo.



CAMBIO DE PERSPECTIVA

Cambia tu perspectiva pulsando las teclas **A** y **D**. Prueba a cambiarla cuando no consigas ver bien lo que hay a tu alrededor. La brújula del extremo superior izquierdo de la pantalla te muestra cuántos grados puedes cambiar el ángulo de visión.



Puedes cambiar la perspectiva en 360°.



Puedes cambiar la perspectiva en 90°.



No puedes cambiar la perspectiva.

MAPA DEL MUNDO

Para desplazarte grandes distancias, de un mapa de zona a otro, por ejemplo, puedes utilizar el mapa del mundo. Lleva a tus personajes al lugar al que quieres ir y pulsa la tecla **Intro** para entrar en él. A medida que avance la historia, podrás acceder a más sitios.



1 Menú de órdenes:

- **ENTER (ENTRAR):** Entrar en el mapa de una zona.
- **CAMP (CAMPAMENTO):** Entrar en un campamento.
- **MAP (MAPA):** Abrir un mapa más grande.
- **MENÚ (MENÚ):** Ver pantalla secundaria.

2 Nombre de la zona en la que estás.

3 Nombres de los mapas de zonas que están cerca del personaje. Desplázate al mapa de una zona pulsando las teclas de cursor.

4 Tiempo de juego.

? Signo de interrogación

Mientras tu personaje se desplaza por el mapa, a veces aparecerá un signo de interrogación sobre su cabeza. En ese caso, podrás explorar la zona pulsando la tecla **Intro**. Puede que encuentres un camino oculto u objetos secretos, o que te topes con enemigos (nunca se sabe).

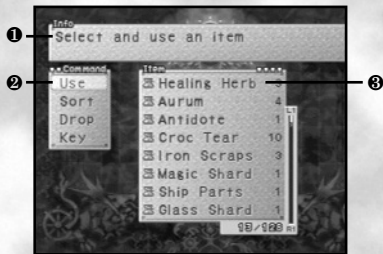
LA PANTALLA SECUNDARIA

En la pantalla secundaria, podrás ejecutar varias órdenes. Podrás acceder a esta pantalla desde el mapa del mundo o de una zona, basta con pulsar la tecla **Z**. Cambia los personajes con las teclas de cursor **←/→**.

- ❶ **INFO WINDOW (VENTANA INFORMATIVA):**
Te ofrece diversas explicaciones.
- ❷ **COMMAND (ÓRDENES):** Te proporciona una lista de las órdenes posibles. Elige con las teclas de cursor y pulsa **Intro** para confirmar la selección.
- ❸ **TIME (TIEMPO):** Tiempo de juego total.
- ❹ **ZENNY (DINERO):** La cantidad de dinero que tienes.

Al elegir un objeto, aparecerá la pantalla secundaria a la derecha con las siguientes opciones:

- ❶ **INFO WINDOW (VENTANA INFORMATIVA):**
Te ofrece diversas explicaciones.
- ❷ **COMMAND (ÓRDENES):** Te proporciona una lista de las órdenes posibles. Elige con las teclas de cursor y pulsa **Intro** para confirmar la selección.
- ❸ **ITEM LIST (LISTA DE OBJETOS):** Recorre cuatro listas de objetos con las teclas de cursor **←/→**.



LAS ÓRDENES DE LA PANTALLA SECUNDARIA

ITEM (OBJETOS)

Usa u organiza los objetos. Puedes llevar hasta 99 objetos de cada clase. Entre los distintos tipos se encuentran artículos, armas, corazas, objetos varios y tesoros que no puedes desperdiciar.

SPECIAL (ESPECIAL)

Se trata de poderes mágicos y destrezas especiales. Tus personajes adquirirán nuevos poderes mágicos a medida que superen niveles. Las destrezas se pueden aprender independientemente del nivel (consulta la página 103).

EQUIP (EQUIPARSE)

Cada personaje puede equiparse con un arma, una coraza y un accesorio.

STATUS (ESTADO)

Comprueba el estado y las destrezas de los personajes:



1 INFO WINDOWS (VENTANA INFORMATIVA):

Aquí aparece información diversa.

2 STATS (ESTADÍSTICAS):

Muestra las estadísticas del personaje.

3 EQUIPMENT (EQUIPO):

Enumera el equipo del personaje.

4 EXP (EXPERIENCIA): NEXT (SIGUIENTE)

indica cuántos puntos se necesitan para pasar al nivel siguiente. TOTAL: Indica el total de puntos de experiencia que ha conseguido el personaje.

5 DATA (DATOS):

Aquí aparecen los datos de lucha y los puntos conseguidos en minijuegos (Game pts.). En el caso de Ryu y Fou-lu, también aparece una lista de dragones transformables.

STATS (ESTADÍSTICAS)

- LV: Nivel del personaje. Cuando un personaje suba de nivel, las demás estadísticas aumentarán.
- HP: Puntos de impacto del personaje. Cuando no le queda ninguno, el personaje cae inconsciente y no puede luchar.
- AP: Puntos de facultades para poderes mágicos y destrezas (consulta el apartado de hechizos mágicos que empieza en la página 108).
- CP: Puntos de facultades (AP) recuperados en cada turno cuando el personaje descansa en la retaguardia en el transcurso de un combate.
- PWR: Capacidad ofensiva del personaje con armas.
- DEF: Capacidad defensiva del personaje. Cuanto mayor sea este valor, menos daños sufrirá el personaje como consecuencia de los ataques físicos del enemigo.
- AGI: Cuanto mayor sea este valor, más oportunidades tendrá el personaje de adelantarse al enemigo.
- WIS: Este valor afecta a la capacidad de los ataques mágicos y a la capacidad defensiva contra los ataques mágicos del enemigo.

CÓMO GUARDAR PARTIDAS

CHANGE (CAMBIAR)

Cambia el orden de personajes en la pantalla normal y en la pantalla de combate.

- NORMAL SCREEN (PANTALLA NORMAL): Solo aparece la primera línea en el mapa de la zona.
- BATTLE SCREEN (PANTALLA DE COMBATE): Solo la primera línea participa en los combates, mientras la retaguardia descansa.

SETTING (CONFIGURACIÓN)

Para modificar la configuración (consulta la página 95).

GUARDAR

Puedes guardar los datos del juego. La opción **Save (guardar)** aparece en la pantalla secundaria al acceder a ella a través del mapa del mundo.

Puedes guardar la partida mientras estés en una posada, mientras compruebes el diario, al entrar en un campamento o desde la pantalla secundaria cuando accedas a ella desde el mapa del mundo.

*comprobar
el diario*



*dormir
en una
posada*



LA PANTALLA DEL CAMPAMENTO



Puedes entrar en un campamento pulsando la tecla **G** en el mapa del mundo. Una vez en el campamento, podrás prepararte para el viaje.

ÓRDENES DEL CAMPAMENTO

- **REST (DESCANSO):** Recupera la vida de tu personaje.
- **SKILL (DESTREZAS):** Cambia las destrezas. Necesitarás un Aurum para adquirir una destreza.
- **SAVE (GUARDAR):** Guarda los datos de la partida.
- **MASTER (MAESTRO):** Cambia el Maestro de tu personaje (consulta la página 105).

LA PANTALLA DE COMBATE



- 1 COMMAND INPUT CHARACTER (ÓRDENES DEL PERSONAJE):** Cambia de personaje con las teclas de cursor **←/→**.
- 2 ACTION PANEL (PANEL DE ACCIONES):** Indica el orden de las órdenes del personaje. Puedes dar hasta tres órdenes.
- 3 COMMAND (ÓRDENES):** Elige entre diversas opciones: ataque, defensa, etc.
- 4 ENEMY NAME AND NUMBER (NOMBRE Y NÚMERO DE ENEMIGOS):** Pulsa la tecla **Z** para ver información sobre el enemigo.
- 5 CHARACTER STATUS PANELS (PANELES DE ESTADO DE LOS PERSONAJES):** Muestran los HP y AP de los integrantes de tu grupo.

Si te tropiezas con enemigos mientras te desplazas por el mapa de una zona, se entablará un combate. Si ganas, conseguirás puntos de experiencia, dinero, etc.

El color de la pantalla de combate indica lo siguiente:

- VERDE: Tus personajes atacan primero.
- AZUL: El orden del ataque se decide en función de la velocidad de tus personajes y del enemigo.
- ROJO: Los enemigos atacan primero.

RITMO DEL COMBATE

En cada turno pueden atacar tres personajes. Los tres primeros personajes en ejecutar órdenes estarán en primera línea y el resto, en la retaguardia. Puedes cambiar libremente los personajes de la primera línea y la retaguardia antes de cada turno.

- PERSONAJES EN PRIMERA LÍNEA: Participan en el ataque.
- PERSONAJES EN LA RETAGUARDIA: Descansan y no son atacados.

Si el estado de un personaje es anómalo, se puede recuperar manteniéndolo en la retaguardia durante tres turnos seguidos, excepto si ha sido envenenado o es incapaz de luchar.

Los AP del personaje se recuperarán con los CP que consiga en cada turno.

CÓMO ATACAR

1. **Selecciona el primer personaje con el que quieres atacar.** Mueve el cursor con las teclas de cursor $\leftarrow/\rightarrow$ y elige un personaje.
2. **Escoge una orden.** Escoge una orden con las teclas de cursor $\uparrow/\downarrow$ y confírmala pulsando Intro.
3. **Elige un objetivo para la acción.** Si eliges una orden como atacar, especial u objeto. Una vez seleccionado el objetivo (enemigo o miembro de tu grupo) confirma tu elección con la tecla Intro.

ÓRDENES

En los combates se utilizan cuatro tipos de órdenes. Mantén pulsada la tecla D para ver órdenes adicionales.

- ATTACK (ATACAR): Atacar con un arma.
- SPECIAL (ESPECIAL): Emplear una facultad (magia o destreza).
- USE ITEM (USAR OBJETO): Usar un objeto.
- GUARD (GUARDIA): Disminuir los daños a la mitad al ser atacado. A veces también podrás adquirir las destrezas de un enemigo.
- CHARGE (CARGA): Atacar sucesivamente con un arma.
- ESCAPE (ESCAPAR): Escapar de un enemigo. Si la orden de escape falla, te atacarán.

ESTADO ANÓMALO EN EL TRANCURSO DEL COMBATE

Como consecuencia de los ataques especiales de los enemigos o de las zonas insalubres que atraveses, el estado de tu personaje puede variar. La ceguera y la mudez pueden curarse si el personaje permanece en la retaguardia durante tres turnos.

ESTADO	EFEECTO	CURA
ENVENENADO	El personaje pierde HP en cada turno.	Hechizos purificadores, antidoto, panacea
DORMIDO	El personaje no se puede mover hasta el final de la batalla.	Hechizo del remedio, panacea, recibir un ataque, descansar en la retaguardia durante tres turnos
CONFUNDIDO	El personaje no puede elegir un objetivo al que atacar.	Hechizo del remedio, lágrima de cocodrilo, recibir un ataque
CEGADO	El personaje no puede atacar a un enemigo con la precisión habitual.	Hechizo del remedio, lágrima de cocodrilo, panacea, colirio
MUDO	El personaje no puede usar sus poderes mágicos.	Hechizo del remedio, lágrima de cocodrilo, panacea
INCONSCIENTE	El personaje no se puede mover hasta el final del combate.	Hechizos de reanimación, amoníaco
HUEVO	El personaje se queda sin defensas. El personaje adquiere las características de un huevo.	Al cabo de tres turnos, el personaje recobrará su estado normal, así como sus HP/AP.

MAGIA Y DESTREZAS

Solo se pueden obtener nuevos poderes **MÁGICOS** al ascender de nivel. Los poderes mágicos varían de un personaje a otro. Nina, por ejemplo, tiene principalmente poderes **ecólicos** y curativos.

Las **DESTREZAS** adquiridas no dependen del nivel del personaje, sino que se van ganando y aprendiendo conforme se avanza en el juego.

- A veces, un personaje podrá adquirir una destreza de sus enemigos ejecutando una orden de guardia.
- Los personajes aprenden destrezas de sus Maestros (consulta la página 105).

CAMBIO DE DESTREZAS

Puedes adquirir y desprenderte de destrezas como si fueran armas o corazas. Por ejemplo, puedes quitarle una destreza a Ryu y pasársela a Cray. Se necesita un Aurum para adquirir destrezas.

Las destrezas conseguidas se comparten con el resto del grupo. Puedes cambiar de destrezas en un campamento. Tu grupo no podrá adquirir la misma destreza más de una vez.

Al utilizar ciertas facultades (poderes mágicos y destrezas) seguidas, podrás ejecutar un combo, es decir, una combinación de facultades. Los combos aumentan significativamente el efecto de las facultades. Hay tres tipos principales de combos: combos mezclados, combos sucesivos y combos adicionales.

COMBO MEZCLADO

Cada facultad tiene sus atributos. Podrás llevar a cabo un combo mezclado con facultades cuyos atributos siguen este orden: fuego → viento → agua → tierra → fuego, etc. Al ejecutar un combo mezclado, se producirá una potente magia que combina varios atributos.

COMBO SUCESIVO

Al usar facultades del mismo atributo sucesivamente, podrás hacer un combo sucesivo. Puedes combinar más de dos facultades del mismo atributo para conseguir un efecto aún mayor.

COMBO ADICIONAL

Al usar un atributo mágico o de destreza física (como el disparo arriesgado de *Ershin*) tras realizar un hechizo de estado anómalo (como el *sueño*), el segundo poder mágico recibe el efecto adicional del estado anómalo.

- Hay además otros tipos de combos. Prueba con combinaciones distintas.
- Pero ten en cuenta que a veces, los combos fallan.

TRANSFORMACIÓN EN DRAGÓN

La transformación en dragón es exclusiva de Ryu y Fou-lu. Elige la facultad *Meditate* (*Meditar*) y luego un dragón en el que transformarte. A medida que descubras *cristales de dragón*, podrás convertirte en mayor número de dragones.

Mientras tengas forma de dragón, el estado del personaje mejorará considerablemente y podrá usar asombrosos *poderes mágicos*, así como el ataque *aliento de dragón*. Aunque cierta cantidad de AP se consumirá en cada turno.

FIN DE LA TRANSFORMACIÓN EN DRAGÓN

Para poner fin a la transformación en dragón, elige la facultad *Revert Form* (*Volver a estado normal*) en la lista de facultades. Asimismo, cuando el personaje no tenga AP suficientes para mantener la transformación en dragón, o si se queda sin HP, recuperará su estado normal de forma automática. Los HP que el dragón pierda durante la transformación se podrán recuperar descansando en una posada. (También se recuperan gradualmente en el mapa de zona.)

EVOCACIÓN

La evocación es una facultad que solo posee Ryu y sirve para invocar la ayuda de un dragón. Para ponerla en práctica selecciona *Evocation* (*evocación*) de la lista de facultades. Ryu podrá evocar a los dragones que se vaya encontrando en el transcurso de la partida. Después de invocar a un dragón, Ryu deberá descansar en una posada antes de poder llamarlo otra vez.



LOS MAESTROS

A medida que la aventura avance, te encontrarás con personajes llamados Maestros que poseen un dominio extraordinario de varias destrezas. Si te conviertes en alumno de alguno de ellos, tu personaje podrá adquirir las destrezas secretas del Maestro.

EXAMEN DE INGRESO

Para ser alumno de un Maestro, tu personaje tendrá que cumplir ciertos requisitos. Si reúne las características indicadas, el personaje se convertirá en alumno del Maestro. Cada miembro de tu grupo puede ser alumno de distintos Maestros.

LOS ALUMNOS

Algunos de los aspectos del estado de tu personaje pueden mejorar dependiendo de las características de su Maestro. Por ejemplo, si tu personaje se hace alumno de un Maestro guerrero, los HP del personaje aumentarán.

ADQUISICIÓN DE DESTREZAS SECRETAS

Si un personaje lleva a cabo una tarea que le asigne el Maestro, podrá adquirir su destreza secreta. Las tareas pueden ser muy sencillas o muy complicadas. Cuanto más difícil sea, mayor será la destreza adquirida.

LA VOLUNTAD DEL MAESTRO

A veces los personajes siguen las enseñanzas de sus Maestros durante el combate. Si el Maestro, por ejemplo, enseña a un personaje cómo proteger a los heridos en combate, es muy probable que este siga su ejemplo. A esto se le llama la voluntad del Maestro.

CAMBIO DE MAESTROS

Los Maestros que tomen bajo su tutela a alguno de tus personajes se añadirán a la barra. Puedes cambiar de Maestro eligiendo la orden **Master (Maestro)** en el menú del campamento. Será mejor que escojas un Maestro cuyas destrezas o características quieras mejorar en el personaje que vaya a ser su alumno.

VOLUNTAD PROPIA

Algunos personajes tienen una voluntad innata desde el principio de la partida. Por ejemplo, Nina posee el ánimo y Ursula, el fuego protector.

LA PESCA

Si consigues una caña de pescar y un cebo, podrás disfrutar del placer de la pesca en varios puntos del mapa del mundo. Tus capturas te servirán para curarte o las podrás cambiar por objetos en la tienda de Manilo.

TÉCNICAS DE PESCA

1. Accede a un caladero desde el mapa del mundo.
2. Elige un lugar para pescar y pulsa la tecla **Intro**. (Verás una marca parpadeando sobre los lugares en los que puedes pescar.)
3. Pulsa la tecla **M** para ver un menú de pesca, en el que puedes equiparte con una caña de pescar y un cebo.
4. Indica la dirección en la que quieres lanzar el cebo con las teclas de cursor **←/→**. A continuación, pulsa **Intro** para ajustar la potencia.
5. Cuando el cebo esté en el agua, intenta atraer a los peces con las teclas de cursor **←/→**, o enrollando el hilo en el carrete. Cuando un pez muerda el anzuelo, prepárate para la lucha.

LA BATALLA CON EL PEZ

Para coger un pez que ha mordido el anzuelo, es muy importante reducir su vitalidad manteniendo la tensión justa del hilo.

Si este está demasiado tenso o demasiado suelto, el pez se escapará. Ajusta el indicador de tensión de modo que esté en la zona amarilla. Para aumentar la tensión, pulsa **Intro** (enrollar el hilo en el carrete), y suéltalo para reducirla.



- 1 Tension Gauge (indicador de tensión): Muestra la tensión del hilo de pescar.
- 2 Lure/Water Depth (profundidad del agua/cebo): Indica la profundidad del cebo en el agua.
- 3 Fish's Vitality (vitalidad del pez): Indica la resistencia que opondrá el pez.

LA COLONIA DE HADAS

En tu camino te irás encontrando con hadas. Si las ayudas a construir su aldea, conseguirás objetos raros, minijuegos y muchas más sorpresas.

EL CRECIMIENTO DE LA COLONIA

Al principio, la colonia está casi vacía. Tú te encargarás de dar instrucciones al líder y de asignar tareas a las hadas. Lo primero que debes ordenarles es conseguir comida, ya que sin ella se morirán. (Consulta la página 110 para saber cómo conseguir comida.)

A medida que crezca el número de hadas, pídeles que amplíen el terreno y construyan casas. Una vez construidas, haz que algunas hadas abran tiendas.

Conforme aumente el nivel cultural de la colonia, las hadas podrán ejercer más profesiones. Prueba con varias para ver qué pueden hacer.

COMPROBACIÓN DE LOS ACONTECIMIENTOS EN LA COLONIA

Si miras los carteles que hay a la entrada de la colonia, podrás ver todo lo sucedido desde tu llegada. Estas comprobaciones te ayudarán a construir la colonia con mayor rapidez.



HECHIZOS MÁGICOS

MAGIA PARA ATACAR

NOMBRE DEL HECHIZO	AP	ATRIBUTO	OBJETIVO	EFFECTO
<i>Llamarada</i>	3	Fuego	Uno	Grado 1: daños leves
<i>Explosión de fuego</i>	6	Fuego	Varios	Grado 2: daños moderados
<i>Infierno</i>	10	Fuego	Uno	Grado 3: daños graves
<i>Amputación</i>	3	Viento	Uno	Grado 1: daños leves
<i>Ciclón</i>	6	Viento	Varios	Grado 2: daños moderados
<i>Tifón</i>	12	Viento	Varios	Grado 3: daños graves
<i>Escarcha</i>	3	Hielo	Uno	Grado 1: daños leves
<i>Explosión de hielo</i>	5	Hielo	Uno	Grado 2: daños moderados
<i>Ventisca</i>	12	Hielo	Varios	Grado 3: daños graves
<i>Explosión de rocas</i>	4	Tierra	Varios	Grado 1: daños leves
<i>Columna de piedra</i>	5	Tierra	Uno	Grado 2: daños moderados
<i>Terremoto</i>	12	Tierra	Varios	Grado 3: daños graves
<i>Kirite</i>	9	Sagrado	Varios	Ataque de eliminación instantánea
<i>Eliminación</i>	13	Eliminación	Uno	Ataque de eliminación instantánea

MAGIA PARA AYUDARTE

NOMBRE DEL HECHIZO	AP	ATRIBUTO	OBJETIVO	EFFECTO
<i>Sueño</i>	3	Estado anómalo	Varios	Dormir al objetivo
<i>Confusión</i>	2	Estado anómalo	Uno	Confundir al objetivo
<i>Silencio</i>	3	Estado anómalo	Varios	Enmudecer al objetivo
<i>Embotamiento</i>	1	Reducción	Uno	Reduce la potencia en un 20%
<i>Debilitamiento</i>	1	Reducción	Uno	Reduce las defensas en un 20%
<i>Lentitud</i>	1	Reducción	Uno	Reduce la agilidad en un 50%
<i>Debilitamiento</i>	1	Reducción	Uno	Reduce la sabiduría en un 20%
<i>Fortalecimiento</i>	3	Aumento	Uno	Aumenta la potencia en un 20%
<i>Protección</i>	2	Aumento	Uno	Aumenta las defensas en un 20%
<i>Escudo</i>	6	Aumento	Varios	Aumenta las defensas en un 20%
<i>Velocidad</i>	2	Aumento	Uno	Aumenta la agilidad en un 50%
<i>Inspiración</i>	2	Aumento	Uno	Aumenta la sabiduría en un 20%
<i>Barrera</i>	4	Resistencia	Uno	Reduce los daños por magia en un 50% durante 3 turnos

MAGIA PARA CURAR

NOMBRE DEL HECHIZO	AP	ATRIBUTO	OBJETIVO	EFEECTO
<i>Curación</i>	5	Sagrado	Uno	Recuperación leve de HP
<i>Rejuvenecimiento</i>	9	Sagrado	Uno	Recuperación moderada de HP
<i>Restauración</i>	18	Sagrado	Uno	Recuperación total de HP
<i>Vitalidad</i>	20	Sagrado	Varios	Recuperación leve de HP
<i>Vigor</i>	50	Sagrado	Varios	Recuperación moderada de HP
<i>Reanimación</i>	18	Sagrado	Uno	Despierta de inconsciencia (con 1/4 de HP)
<i>Resurrección</i>	30	Sagrado	Uno	Despierta de inconsciencia (con HP al máximo)
<i>Purificación</i>	3	Sagrado	Uno	Cura el envenenamiento
<i>Remedio</i>	6	Sagrado	Uno	Cura todos los estados anómalos excepto la inconsciencia
<i>Agotamiento</i>	3	Eliminación	Uno	Agota los HP de la víctima en un 20%
<i>Absorción de potencia</i>	0	Eliminación	Uno	Agota los AP de la víctima en un 20%

DESTREZAS FÍSICAS

<i>Disparo arriesgado</i>	0	Físico	Uno	Disparo crítico con un 40% de probabilidades
<i>Disparo salvaje</i>	0	Físico	Uno	Los daños se multiplican por 0-2 al azar
<i>Destellos de acero</i>	10	Físico	Uno	Ataque crítico con un 100% de probabilidades, solo para Scias

LAS DESTREZAS DE LOS CUATRO ELEMENTOS

<i>Quemadura</i>	1	Fuego	Uno	Grado 1: ataque leve de fuego
<i>Torbellino</i>	2	Viento	Uno	Grado 1: ataque leve de viento
<i>Carámbano</i>	4	Agua	Uno	Grado 2: ataque moderado de agua
<i>Meseta</i>	5	Tierra	Uno	Grado 2: ataque moderado de tierra

CUADERNO DEL AVENTURERO

ACCIÓN PERSONAL

Cada personaje (excepto Fou-lu y Scias) tiene una acción personal propia. Pulsa la tecla **Intro** en el mapa de una zona para que el personaje principal lleve a cabo su acción personal. Si te atascas, prueba con distintas acciones personales.

REDUCCIÓN DEL NÚMERO MÁXIMO DE HP POR INCONSCIENCIA

Si un personaje está inconsciente al final de un combate, su número máximo de HP se reducirá en un 10%. Este valor aparecerá en amarillo. Puedes recuperar los HP perdidos descansando en una posada, pero no en un campamento.

DE CAZA EN LA COLONIA DE HADAS

Puedes conseguir comida para tu grupo y contribuir al crecimiento de la colonia con la orden de caza. Elige la orden **Hunt (cazar)** para que un hada vaya a cazar a varios lugares.

MONSTRUOS

A lo largo de tu aventura, te topará con diversos monstruos, por lo que te interesa conocer el punto débil de cada uno. Prueba con varios ataques para descubrir las características del monstruo.

EVOLUCIÓN SATISFACTORIA DE LOS PERSONAJES

Puedes hacer que tus personajes evolucionen como más te guste cambiando sus destrezas y Maestros. Estudia el papel y la aportación de cada personaje al grupo y haz que evolucione en consecuencia.

1. Adquirir una destreza: Cuando te topes con un monstruo nuevo, prueba a ejecutar la orden de guardia. A veces el personaje podrá adquirir una destreza nueva. Procura adquirir cuantas más destrezas puedas de los monstruos.
2. Convertirse en alumno: Al hacerse alumno de un Maestro, el personaje no solo aprenderá sus destrezas, sino que mejorará aspectos de su estado según las características del Maestro. Por ejemplo:
 - La GUERRERA UNA es Maestra de la tribu felina de los Woren. El personaje que se convierta en su alumno aumentará considerablemente sus HP, sus ataques y sus defensas. Su voluntad es la **potencia total**.
 - El BRIBÓN STOLL es un Maestro que vive cerca de Synesta. El personaje bajo su tutela mejorará su velocidad en gran medida. Su voluntad es **birlar**.
3. Cambio de destrezas: Puedes cambiar las destrezas de tu personaje con la orden **Skill (Destreza)** del menú del campamento. Decide qué destrezas te interesan teniendo en cuenta el orden del ataque y el combo que quieres realizar. Recuerda que necesitarás un Aurum para adquirir una destreza.