

FINAL FANTASY X

GUIDA SUL BLITZBALL

CREDITS

©RPG no Oukoku, 2006

Questa guida è per puro scopo personale; per chi volesse contattarmi a riguardo di questa guida (per consigli, modifiche, o altro), mi contatti attraverso il sito

<http://rpgnooukoku.altervista.org>

Final Fantasy X®, © 2001, 2002 Square-Enix Ltd.

Questo sport viene praticato su tutta Spira ed è l'unico svago che le persone si possono permettere. Potrete iniziare a giocare liberamente solo dopo il torneo di Luka. Per giocare basta esaminare una salvosfera e selezionare "Allo stadio" per poi accedere al menù del blitzball.

Ecco cosa potete fare:

- Lega: si tratta di un campionato a cui partecipano tutte le squadre di Spira (6 squadre). Ogni squadra dovrà giocare contro le altre due volte, per un totale di 10 partite a testa. Ogni vittoria vale 3 punti, un pareggio 1 e una sconfitta 0; se alla fine 2 squadre sono prime, vengono dichiarate vincitrici entrambe.
- Coppa Yevon: torneo ad eliminazione diretta dove partecipano tutte e 6 le squadre; ci sono due partite iniziali mentre due squadre sono già qualificate al turno successivo (la scelta delle squadre è casuale), dopo ci saranno altre 2 partite con le due vincenti e le 2 già passate; alla fine le vincenti arriveranno in finale mentre le sconfitte si sfideranno per il 3° posto. Se una partita finisce in parità, ci saranno 5 minuti supplementari e sarà in vigore la regola del Golden Goal, e si andrà ad oltranza finché una delle 2 squadre segna. Non si può iniziare la Coppa subito dopo averne finita una: bisogna aprire il menù del blitzball 5 volte prima che l'opzione sia di nuovo selezionabile.
- Esibizione: è una partita dove 2 squadre si sfidano; alla fine non si ricevono EXP però si può usare Tecnocopia, che gli avversari, invece, non potranno usare!
- Manuale: qui potrete consultare una guida che vi spiegherà al meglio come giocare.
- Dati di squadra: qui potete consultare i dati di ogni vostro giocatore tenendo sott'occhio le abilità e le partite mancanti allo scadere del contratto.
- Annulla: uscite dalla modalità Blitzball.
- Resetta i dati: con questa opzione resetterete le abilità e i parametri di ogni vostro giocatore, facendoli tornare al livello iniziale, quindi fate attenzione a non selezionarla!

Ecco le formazioni iniziali delle 6 squadre di Spira:

- Besaid Aurochs: Keepa, Botts, Jash, Letty, Datt, Tidus.
- Kilika Beasts: Nizarut, Deim, Kulukan, Vuroja, Isken, Larbeigh.
- Ronso Fangs: Zamzi, Irga, Nuvy, Gazna, Argai, Basik.
- Guado Glories: Noy, Pah, Auda, Nav, Zazi, Giera.

- Albhed Psyche: Nimrook, Lakkam, Judda, Berrik, Blappa, Eigaar.
- Luka Goers: Laudia, Balgerda, Doram, Graav, Anbus, Bixen.

Quando state per iniziare una partita, dopo aver scelto i giocatori, dovrete scegliere che abilità utilizzare; ogni giocatore ha inizialmente diverse abilità però potrete utilizzarne poche: il numero di abilità utilizzabili varia a seconda del vostro livello.

- Lv.1-2: 0 slot abilità
- Lv.3-6: 1 slot abilità
- Lv.7-11: 2 slot abilità
- Lv.12-19: 3 slot abilità
- Lv.20-29: 4 slot abilità
- Dal lv.30 in su (fino al livello massimo che è 99): 5 slot abilità

Fate attenzione quindi a selezionare le abilità giuste!

Però oltre a tutte le abilità che ogni giocatore di blitzball può avere, ce ne sono tre che solo Tidus e Wakka possono avere: queste abilità sono il tiro Jecht (1 e 2) e il tiro Aurochs x1.

Il tiro Jecht 1 lo si può apprendere sulla nave Winno, quando siete in viaggio verso Luka, ma la potete apprendere in qualsiasi altro momento dopo aver preso l'aeronave: basta ritornare sulla nave Winno e provare.

Il tiro Jecht 2 invece lo potete ricevere come premio di una Coppa Yevon: le probabilità che lo troviate sono pari al livello di Tidus (es.: se Tidus è al lv.55, avrete il 55% di possibilità che appaia come premio per la Coppa Yevon). La differenza dal primo Tiro Jecht è che potrete liberarvi di ben 3 avversari e verrà aggiunto l'effetto del tiro Invisibile! (anche se il consumo di HP per questa tecnica è di 999 HP, un po' alto....)

Il tiro Aurochs x1 lo si apprende come il tiro Jecht 2; per effettuare questo tiro servono 600 HP e al valore TR di Wakka vengono aggiunti 10 punti bonus del tiro e in più tutti i valori TR di Datt, Letty, Botts, Jash e Keepa (solo se questi fanno parte ancora dei Besaid Aurochs!).

Passando di livello, la squadra apprende nuovi schemi; ecco la lista completa:

- Normale: lv.1
- Marcamento: lv.1
- Laterale dx: lv.1
- Laterale sx: lv.1
- Centrattacco: lv.2
- Difensivo: lv.4
- Catenaccio: lv.6
- Contrattacco: lv.8
- Bilaterale: lv.9

LIVELLO CERCATALENTI

Premendo il tasto verso altre persone potrete scoprire nuovi e sconosciuti blitzzer grazie al Cercatalenti; inizialmente si può scoprire il nome, il livello, la squadra a cui appartiene, il contratto e il suo costo, ma con l'aumentare del livello Cercatalenti, si possono scoprire le abilità selezionate, quelle imparate e quelle chiave.

Il livello Cercatalenti aumenta con l'aumentare del livello della squadra: per la precisione aumenta quando la squadra arriva al lv.2, 4 e 7.

Ecco un elenco dei giocatori che troverete in giro per Spira:

- Tatts: porto di Kilika è seduto su dei barili o delle casse non mi ricordo bene... comunque è vicino alla nave (ha già appreso il tiro Invisibile!!!).
- Kyou: al ponte prima del tempio di Djose. (è un ottimo portiere e un buonissimo difensore).
- Miyu: al Fluvilunio, riva nord, è seduta su una panchina (ottima come portiere).
- Zalitz: Luka, teatro.

- Ropp: casa del viante, via Mihen.
- Jumal: Luka, nella piazza principale, è seduto su una panchina.
- Nedus: Luka, banchina n.1 (ha un tiro molto forte ma va molto piano!).
- Fratello: aeronave (velocità, tiro, attacco molto buoni, davvero un buonissimo giocatore).
- Biggs e Wedge: Luka, davanti all'uscita per le tribune (il primo è un buon attaccante).
- Naida: negozio della piana della bonaccia (ottima in velocità e difesa).
- Durren: crepaccio della piana della bonaccia (buon portiere).
- Altri blitz: Shaami, Mifurey, Linna, Zev.
- Blitz da prendere se gli scade il contratto (vi dico per ogni squadra quelli che per me sono i migliori): Zazi, Noy e Giera (Guado), Nimrook, Judda, Berrik e Blappa (Albhed), Argai e Basik (Ronso), Isken e Kulukan (Kilika), Anbus, Bixen e Graav (Luka).