FINAL FANTASY X

TURBOTECNICHE

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.

TIDUS

Il nostro giovane protagonista ha come turbotecnica il Gladius: esso ha 4 varianti, che apprenderete pian piano. Per ottenere un colpo potente, dovrete fermare l'indicatore al centro della barra, entro il tempo limite. Ecco i 4 attacchi che Tidus potrà imparare:

Nome	Colpisce	Se non fermi l'indicatore	Se fermi l'indicatore	Condizioni per apprendere l'attacco
Colpo Spirale	Un avversario	Un attacco con forza 24	Un attacco con forza 32	Nessuna
Carica&Assalto	Da uno a tre avversari	Tre attacchi con forza 8	Sei attacchi con forza 6	Dopo 10 turbotecniche effettuate
Pioggiaenergetika	Tutti gli avversari	Un attacco con forza 20	Un attacco con forza 26	Dopo 30 turbotecniche effettuate
As del blitzball	Un avversario	Otto attacchi con forza 4	Otto attacchi con forza 4 e uno con forza 24	Dopo 80 turbotecniche effettuate

YUNA

La turbotecnica di Yuna, Turboinvoca, permette di invocare un Eone a scelta con la sua barra turbo già carica. Finito l'attacco, la barra turbo dell'Eone scelto torna al livello precedente.

WAKKA

La turbotecnica di Wakka consiste in una slot divisa in tre parti che girano: il vostro compito è quello di fermare tre simboli uguali.
Ci sono 4 tipi di slot:

- Slot elementi: sono rappresentati quattro cerchi colorati, uno per ogni elemento. Se escono due simboli uguali, l'attacco è diretto ad un nemico; se ne escono tre uguali, l'attacco sarà diretto a tutti i nemici.
- Slot attacchi: ci sono tre simboli (uno indica un colpo, uno indica due colpi e il terzo è "Miss"); il numero dei colpi viene sommato e, se escono tre simboli uguali, il numero di colpi viene raddoppiato.

- Slot status: ci sono tre simboli; gli status alterati corrispondenti vengono eseguiti solo se ci sono almeno due simboli uguali (simbolo col teschio: status Sonno, Mutismo, Blind e Veleno per 3 turni; simbolo con la freccia: status Antivis, Antikelesis, Antiscutum e Antimajix; simbolo con la clessidra: status Pietra e Lentezza).
- Slot aurochs: ci sono tutti i simboli delle precedenti slot più un simbolo speciale che, se viene selezionato per tre volte, fa partire un attacco molto potente contro tutti i nemici.

LULU

La turbotecnica di Lulu (Tentazione) consiste nel lanciare un certo numero di magie a raffica: il numero è stabilito da quante volte riuscirete a far ruotare la levetta analogica destra in senso orario; più giri farete, più magie lancerete e maggiore sarà la loro potenza. Da notare alcune piccole differenze per certe magie:

- se userete Bio, avrete l'80% di possibilità di causare lo status Veleno al vostro avversario;
- se userete Antima, toglierete circa il 12/13 % degli HP al nemico;
- se userete Ade, avrete l'80% di possibilità di causare la morte del vostro avversario.

AURON

Per poter sfruttare appieno la forza della sua turbotecnica (Arcano), dovrete eseguire entro il tempo limite la combinazione di tasti che apparirà sullo schermo.
Auron ha 4 tipi di turbo, che apprenderete man mano che raccoglierete le varie sfere disperse su Spira lasciate 10 anni fa da Braska, Auron e Jecht.

Nome	Colpisce	Tasti da premere	Effetti	Numero di sfere
Autarchia	Tutti gli avversari	↓ ← ↑ → L1 R1 O X	Attacco con forza 17 + Moviola	//
Quasar	Un avversario	Δ O □ X ← → X	Attacco con forza 24 + Spazzata	1
Redenzione	Un avversario	↑ L1 ↓ R1 → ← Δ	Attacco con forza 18 + Anti…	3
Huragano	Tutti gli avversari	X → R1 ← L1 Δ	2 attacchi con forza 20	10

KIMAHRI

Kimahri ha come turbotecnica le Nemitec, abilità che ha imparato dai nemici: queste tecniche sono apprendibili usando Drakoken su determinati mostri. Eccovi la lista completa:

nome	Colpisce	Nemici su cui usare Drakoken	Effetti
Salto	Un avversario	//	//
Cerbottana	Tutti gli avversari	Balsamiko, Balsamiko grasso o Grat	//
Pirosbolle	Tutti gli avversari	Bikorno, Varaha, Grendel o Yenke Ronso	//
Kamikaze	Tutti gli avversari	Piros, Granad, Kushipos o Biran Ronso	Il danno è pari al triplo degli HP di Kimahri; usando questo attacco, però, Kimahri esce dalla battaglia.
Fossilspiro	Tutti gli avversari	Basilisk, Anacondar o Yenke Ronso	Causa lo status Pietra.
Idrorespiro	Tutti gli avversari	Chimera, Chimera brain o Yenke Ronso	//
Mawashigeri	Un avversario	Unità 97, Unità blindata 63 o Biran Ronso	//
Sentenza	Un avversario	Fantasma, Alyadin o Biran Ronso	Causa lo status Sentenza.
Alito fetido	Tutti gli avversari	Molboro, Molboro il grande o Biran Ronso	Causa lo status Sonno, Mutismo, Blind e Veleno per 10 turni.
Difesa totale	Tutto il gruppo	Behemoth, King behemoth o Biran Ronso	Causa lo status Parafire, Parabliz, Parathund, Paraidro, Protect e Shell.
Vento	Tutto il	Budino oscuro, Esprit o	Fa recuperare un po' di HP.

bianco	gruppo	Yenke Ronso	
Sunshine *	Tutti gli avversari	Omega Weapon	//

* c'è solo una possibilità di apprendere questa tecnica!

RIKKU

Rikku, come turbotecnica, ha la possibilità di fare veri e propri cocktail di oggetti; esistono ben 64 varianti di cocktail, che sono l'unione di diversi tipi di oggetti presi dall'inventario.

TIPI DI TURBO

I personaggi, col passare delle battaglie, apprendono nuovi modi per aumentare la loro barra turbo. Inizialmente tutti hanno solo la modalità Training, in cui la barra turbo aumenta ogni volta che si viene colpiti. Riporterò ora tutti i vari tipi di turbo, le loro caratteristiche e quante battaglie servono per apprenderlo.

Tipo	Per aumentare la barra turbo	Tidus	Yuna	Wakka	Lulu	Kimahri	Auron	Rikku
Training	Il personaggio viene colpito da un attacco nemico	//	//	//	//	//	//	//
Grinta	Il personaggio colpisce il nemico con un attacco fisico	150	200	160	300	120	100	140
Phatos	Il personaggio fa recuperare HP al gruppo	80	60	100	170	100	200	70
Sdegno	Gli altri membri del gruppo subiscono dei danni	300	240	100	100	100	220	100
Trionfo	Il personaggio sconfigge il nemico	100	110	90	130	120	80	100
Presenza	Arriva il suo turno	600	500	350	480	300	450	320
Vittoria	Il gruppo vince una battaglia	120	150	160	200	120	200	140
Dilemma	Il personaggio è afflitto da uno status alterato causato dal nemico	100	80	100	110	130	120	90
Ingegno	Il personaggio causa uno status alterato al nemico	75	100	80	75	60	110	90
Travaglio	Il personaggio è afflitto da uno status alterato causato dal nemico ed è arrivato il suo turno	120	100	110	130	100	160	125
Disonore	Il personaggio scappa dalla battaglia	600	900	400	980	700	1000	450
Mestizia	Un compagno è K.O.	100	80	100	150	100	120	90
Eroismo	Il personaggio sconfigge un nemico con più di 10.000 HP	50	50	50	70	45	40	50
Baluardo	Il personaggio si difende dagli attacchi nemici attraverso status alterati	120	110	120	120	120	120	120
Azzardo	Il personaggio combatte con meno della metà dei suoi HP	170	90	140	150	200	260	110
Nobiltà	Il personaggio evita gli attacchi nemici	250	200	200	300	130	200	200
Eremita	Il personaggio è solo sul campo di battaglia ed è arrivato il suo turno	60	180	110	45	90	35	170