



GUIDA RAPIDA v1.1

Tremila anni or sono, un antico libro fu ritrovato nelle profondità di una grotta, sui monti di Ticondera. Era pressoché illeggibile, e ciò che poté essere decifrato, suonava più come un avvertimento che un racconto.

“SARO e GORSIA hanno combattuto senza posa, in questi ultimi anni. Mai ho visto potenze tanto temibili. GORSIA non intende abbandonare i suoi propositi di dominio su Ticondera, e temo che SARO non lo vincerà.”

Molte pagine di mezzo risultano intraducibili.

*“Il mio lavoro è stato vano. Sono stato sciocco, a riporre la mia fiducia in chi ritenevo degno. Mi hanno tradito, e devo correggere i miei errori... se non voglio rimanere intrappolato in questo ciclo senza fine!
La mia unica speranza è che qualcuno trovi questo diario, e giunga a liberarmi. Non resisterò a lungo!”*

INTRODUZIONE AL GIOCO

Dopo cinque anni di addestramento sotto la guida del re Remeer, è giunta l'ora della tua prova finale: la conquista delle sette Arche. Il tuo compito è percorrere le terre di Ticondera alla ricerca di questi leggendari artefatti, per dimostrare al tuo signore di essere suo degno erede, e poter regnare su Ticondera. C'è solo un particolare... i tuoi sei compagni, Prescelti di Remeer proprio come te. Ognuno di loro ha il proprio scopo che lo guida alla ricerca delle Arche, e potrebbe scegliere di aiutarti, così come di toglierti di mezzo.

(Questa guida presume che tu conosca la terminologia base dei giochi di ruolo)

COMANDI DI GIOCO



CROCE DIREZIONALE:

muove il personaggio e seleziona i comandi di gioco.

PULSANTE A/ PULSANTE L:

mostra i comandi, conferma una selezione.

PULSANTE B/ PULSANTE SELECT:

annulla una selezione.

(Usa L e SELECT se vuoi giocare con una mano sola)

LA SFERA DI CRISTALLO

È il dono di Remeer a tutti i suoi Prescelti, per aiutarli ad orientarsi nella MAPPA DEL MONDO e nei DUNGEON.

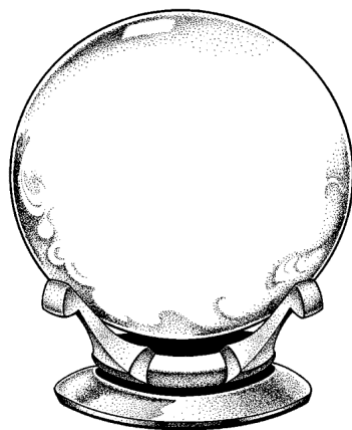
PUNTO CENTRALE: rappresenta il tuo personaggio.

PUNTI IN MOVIMENTO: rappresentano i mostri.

CERCHIO: rappresenta le città.

PUNTI GIALLI: rappresentano i tesori.

CERCHIO INTERMITTENTE: rappresenta una delle Arche!



IN CITTÀ

LOCANDA: riposa per ripristinare Punti Vita e Magia, e ricordati di salvare.

ARMAIOLI E NEGOZI DI ARMATURE: una X prima del nome dell'oggetto, significa che il tuo personaggio non può usarlo. Quando acquisti nuove dotazioni, puoi equipaggiarle automaticamente e farti scontare la differenza con quelle vecchie.

BAZAAR: oggetti utili per il tuo peregrinare.

SANTUARIO: cura il veleno e riporta in vita i personaggi, ma non cura i Punti Magia.

ALTRI EDIFICI: socializza appena puoi, e CERCA in giro (ci sono tesori ovunque).

I SETTE PRESCELTI DI REMEER

Ognuno dei sei personaggi che non hai scelto percorrerà Ticondera alla ricerca delle Arche. Potrà quindi presentarsi sia come tuo rivale, sia come aiutante... ma dovrai continuare a giocare per scoprire cosa succederà!

KAMIL DOWONNA

Consigliato per chi inizia a impratichirsi con il gioco. Kamil è un guerriero, e crede quindi di essere il più adatto per la missione. Non ha veri punti di forza, ma può usare diverse magie e attingere da una buona varietà di equipaggiamenti.



ESUNA BUSY

Esperta in magie di ogni tipo, Esuna deve scordarsi tutto ciò che in battaglia è troppo pesante per lei, ma compensa con un'eccellente velocità la sua scarsa resistenza. Remeer ha reclutato questa imprevedibile elfa al bancone di una taverna!



VALSU SAIZER

Un guaritore che si presta in particolar modo ad aiutare gli altri personaggi. Valsu vive per estirpare i malvagi da Ticondera, e non vede di buon occhio il collega Lejes. Padroneggia le sue magie, e cambierai in un istante il corso delle battaglie.



LUX TIZER

Questo misterioso gigante di ferro cerca le Arche per scoprire le sue origini. È un beniamino dei bambini, duro da scalfire, che in battaglia conta soprattutto sulla tecnologia.



OLVAN JAESS

Si presentò sua sponte alla corte di Remeer, giunto da una terra lontana. Coriaceo e assai potente, il nano Olvan è in marcia per riconquistare la gioventù perduta. Ma non chiedetegli di correre i cento metri.



WILME PELIN

Non è brutto come lo si dipinge, ma è pur sempre un mostro dalla pelle di lava. Abituato ad essere emarginato, Wilme usa ben poco che la natura non gli abbia fornito: corna, artigli, muscoli e velocità.



LEJES RIMUL

Nessuno sa l'origine di questo demone solitario, amante della magia nera. Certo è che il Re ha visto in lui un grande calcolo e un'ancor maggiore ambizione. Chi intralcia il suo cammino verso il trono, si troverà una spada nella schiena.



RE REMEER

I giorni di gloria di questo monarca centenario, amato da molti, sono ormai lontani. Con una scelta che è parsa singolare ai più, ha scelto i Sette per riportare ordine su Ticondera. Che nasconda un segreto?



I PUNTEGGI DEI PRESCELTI

PV: i Punti Vita misurano l'energia del tuo personaggio.

PM: i Punti Magia vengono adoperati per scagliare incantesimi.

FOR: la tua forza fisica, il cui valore viene sommato ad ARMA quando colpisci.

MAG: la tua capacità di attacco e difesa quando usi, o subisci, magie.

DIF: la tua resistenza fisica, il cui valore si somma ad ARMATURA quando sei attaccato.

AGI: l'Agilità è la capacità di fuggire, schivare e portare a segno attacchi e magie.

ARMA: il potere offensivo dell'arma attualmente equipaggiata.

ARMATURA: il potere difensivo (fisico) dell'armatura che indossi.

SUGGERIMENTI UTILI

PRIMI PASSI: i personaggi meno inclini ai confronti fisici faranno bene a guadagnare un paio di livelli, prima di addentrarsi alla ricerca della Chiave della Terra.

MAGIE CURATIVE: se il tuo Prescelto le ha apprese, sono le uniche che puoi usare al di fuori delle battaglie.

DA SOLI E IN COMPAGNIA: viaggiare in due può risolvere molti problemi, soprattutto se le vostre debolezze si compensano a vicenda. Ricorda, però, che l'esperienza ottenuta dagli incontri viene distribuita fra te e il tuo compagno (se è in vita :D), e questi non ti affiancherà nei duelli coi Prescelti per il possesso delle Arche.

ATTACCO E DIFESA: difenderti prima di colpire ti garantirà un cospicuo bonus di attacco al turno seguente. Spesso farà la differenza, per i Prescelti più fragili.

PIETRE PREZIOSE: sia che tu le acquisti, o che le ottenga in battaglia, le gemme non interessano ai mostri di Ticondera. Se investi in queste pietre, che puoi sempre rivendere al prezzo d'acquisto, un'eventuale sconfitta sul campo non intaccherà i tuoi sudati guadagni.



ATTACCHI INSIDIOSI: se vieni avvelenato, perderai un PV ogni tot passi, e alla fine di ogni turno in battaglia. Per curarti hai a disposizione il Siero, la magia Purific, o i Santuari sparsi per le città. Gli attacchi che pietrificano (condizione non letale, ma indesiderabile) possono essere sempre riflessi, se hai una Lastra nel tuo inventario: questa è però monouso. Se tu stesso vuoi usarli, rivolgiti alla magia Medusa o usa una Fiasca di Sassi, e scoprirai che pietrificare un nemico ti assicura la fuga. Il Siero e la magia Purific risolvono anche i problemi di pietrificazione. Non sottovalutare i letali attacchi basati sul vuoto: se non hai magie o equipaggiamenti che incrementano la difesa contro di essi solo il Pupazzo, feticcio monouso da acquistare, si sacrificherà per te se lo tieni nell'inventario. Per attaccare col vuoto, usa le magie Vacuum e Vacurex.

IN CASO DI SCONFITTA: perderai metà del tuo denaro e tornerai all'ultima locanda dove hai salvato. Se un Prescelto ha la meglio su di te, si prenderà le tue Arche e dovrai rintracciarlo!

LIMITE DI OGGETTI: puoi portare con te sino a nove copie di qualsiasi oggetto. Quando fai acquisti, il cursore si ricorda dell'ultimo oggetto che hai comprato.

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO: non c'è niente di male nel fuggire quando si vede la mala parata, e tornare in città a fare rifornimento. È proprio a questo che servono le Sfere del Vento e i Portali che puoi comprare. A volte, può pagare una strategia simile, quella di correre a perdifiato sino alla prossima città.

PARLA CON TUTTI E SALVA SPESSO: molti degli abitanti di Ticondera hanno suggerimenti preziosi da dare. Se un Prescelto è sulle tue tracce, ti aspetta un duello assai arduo.

SEMI, FIASCHE E ATTREZZI UTILI: i Semi aumentano permanentemente i tuoi punteggi, costituendo una risorsa inestimabile nascosta nei quattro angoli di Ticondera. Le Fiasche esauriscono i loro effetti benefici al termine di una battaglia, ma non per questo vanno sottovalutate, anzi: una scorta di Fiasche può fare la differenza fra la vita e la morte. Con l'uso di una Bambola Vudù, infine, puoi dimezzare la difesa di un nemico.

LE ARCHE: se sono oggetti leggendari, un motivo c'è. Molte di esse hanno poteri di cui ti puoi servire dentro e fuori le battaglie. L'Arca del Vento ti porterà nei luoghi che hai già visitato, mentre quella dell'Acqua ti guarirà, se la usi in uno scontro.

SOPRAVVIVERE IN THE 7TH SAGA

Criptico, originale, talvolta indisponente, *The 7th Saga* risente assai dell'influenza del primo *Dragon Quest*, che ha contribuito più di tutti a definire il genere dei JRPG. Se *Brain Lord* è l'omaggio di PRODUCE a *Zelda*, *The 7th Saga* mostra genuino amore verso l'opera di Yuji Horii, e non solo per accattivarsi la società di distribuzione.

Ciò significa che, un po' per scelta e un po' per il processo editoriale che l'ha portato in USA, *7th* è un gioco a metà fra il vecchio e il nuovo. Partiamo dal vecchio. Oggi ci appaiono datati l'interfaccia e l'abominevole difficoltà: al contrario di ciò che fu per *Final Fantasy IV*, e probabilmente per scoraggiare la pratica del noleggio, l'originale *Elnard* è stato trasformato in uno dei giochi di ruolo più strappacapelli degli anni Novanta.

Questa fama è pienamente giustificata, e ha elevato la storia dei Prescelti a vero e proprio gioco di culto oltreoceano. Il web, gli *speedrun*, e la moda dei *Dark Souls* hanno decretato poi la sua riscoperta nell'ultimo decennio, mentre il povero *Elnard* resta giusto nel cuore di qualche appassionato nipponico.

Andiamo avanti col nuovo: *The 7th Saga* ha ancora un'ambientazione piuttosto originale, ma è la premessa che non è stata ancora eguagliata. Molti cliché dei giochi di ruolo giapponesi vengono declinati in una corsa attorno al mondo, che somiglia un po' al classico film *Rat Race*, riservando tiri mancini e sorprese al giocatore.

Possedere un'atmosfera più vicina ai *Phantasy Star* di SEGA che al resto della produzione ruolistica per SNES lo aiuta ancor oggi a distinguersi. Insomma, una miscela che si ama o si odia, e pur sgomentati dalla prospettiva le nostre fatiche traduttive si risolvessero in poca attenzione da parte del pubblico di oggi, che ha milioni di giochi a portata di click, abbiamo scelto di lasciare inalterata la difficoltà della versione americana. Preferiamo sfornare qualcosa di evocativo come ai suoi tempi, e se il gioco dei Sette ha una ragione d'essere, è proprio la libertà, che diventa imprevedibilità, tensione, necessità di ponderare ogni scelta.



Ciononostante, per diminuire la possibilità che gli elementi casuali di un gioco già di per sé ostico lo rendano quasi impossibile, o se volete un'esperienza giusto un po' più amichevole e con molto meno *grinding*, fosse giusto per un primo assaggio, vi consigliamo caldamente la patch *Easier 7th Saga* di Shatai, che non aggiunge contenuti al gioco ed è quindi compatibile con la traduzione italiana.

NOTE ALLA TRADUZIONE

Alcuni termini sono stati uniformati a quelli di *Brain Lord* e *Mystic Ark*. Il personaggio e la città di Lemele diventano Remeer, le Rune diventano Arche, e Romus diventa Ramus. Per il resto, abbiamo preso un po' d'ispirazione dalla terminologia originale di *Elnard*, condita col metodo Randazzo™ per rendere la lettura più scorrevole ed evocativa. Ci interessava offrire un'esperienza a metà strada tra la fedeltà al giapponese e lo shock culturale che abbiamo subito in gioventù.

Buon divertimento!

Roberto "Clomax" Fontanarosa

Federico "Ombra" Morone

Tommaso "mog_tom" Mongelli

OGGETTI

Winball	Sfera V	Antid	Siero	B Fire	F.Fuoco	Star	Stella
Exigate	Portale	M Water	Amrita	B Ice	F.Gelo	Cry Pce	Sassino
Map	Mappa	Recvry	Omnicur	B Fossil	F.Sasso	Mnlight	LuceLun
Watr Rn	A-Acqua	V Seed	SemeVit	B Aglty	F.Agili	Key Bri	C.Oro
Wind Rn	A-Vento	M Seed	SemeMag	B Prtct	F.Difes	Jl Key	C.Celle
Star Rn	A-Astro	Pr Seed	SemeDif	B Power	F.Forza	Ky Erth	C.Terra
Moon Rn	A-Luna	P Seed	SemeFor	Vacuum	F.Vuoto	RmtCntl	Telecom
Lght Rn	A-Luce	I Seed	SemeInt	Opal	Opale		
Sky Rn	A-Cielo	A Seed	SemeAgi	Pearl	Perla		
Wzrd Rn	A-Dio	Whstle	Fischio	Topaz	Topazio		
Potn 1	Pozione	Msquito	Zanzara	Ruby	Rubino		
Potn 2	Radice	M Siphn	SifoneM	Saphr	Zaffiro		
Potn 3	Filtro	Harp	Pupazzo	Emrld	Smerald		
MHerb 1	Erba M	Mirror	Lastra	Dmnd	Diamant		
MHerb 2	Musco M	S Dstry	BamVudu	Letter	Lettera		

MAGIE

		PM	EFFETTO	Ka	Es	Va	Lu	Ol	Wi	Le
AGILITY	Velox	3	Raddoppia AGI			12				
BLZRD 1	Bufera	14	Attacco di ghiaccio, più nemici		9					10
BLZRD 2	Uragano	32	Attacco potente di ghiaccio, più nemici		19					21
DEFNSE1	Alzadif	5	Raddoppia DIF		17	4		12		
DEFNSE2	Levadif	8	Diminuisce DIF di un nemico							9
ELIXIR	Incanto	120	Cura tutti i PV e PM di un Prescelto			42				
EXIT	Uscita	30	Esce istantaneamente da un dungeon			23				
FIRE 1	Piros	3	Attacco di fuoco, un nemico	3				5	5	1
FIRE 2	Pirosec	12	Attacco potente di fuoco, un nemico	19				15	12	8
F BALL	Piromni	32	Attacco totale di fuoco, più nemici	36					20	17
F BIRD	Fenici	14	Attacco di fuoco, più nemici	10					9	6
F SHID	Paramag	16	Assorbe un incantesimo di attacco			14				6
HEAL 1	Salus	4	Cura 40 PV	6	4	1		3		
HEAL 2	Salplus	18	Cura 90 PV	12		8		17		
HEAL 3	Salurex	34	Cura tutti i PV	34	27	20		39		
HPCTCHR	Rubavit	6	Sottrae PV a un nemico		2				7	2
ICE 1	Crios	3	Attacco di ghiaccio, un nemico	16	1	3				3
ICE 2	Criosec	12	Attacco potente di ghiaccio, un nemico		7					11
LASER 1	Bang	3	Attacco laser, un nemico				4			
LASER 2	Raggio	10	Attacco laser potente, un nemico				7			
LASER 3	Fotoni	20	Attacco laser totale, un nemico				15			
MPCTCHR	Rubamag	8	Sottrae PM a un nemico		3	16		35	16	14
PETRIFY	Medusa	10	Può pietrificare un nemico	17	11	6		8		4
PROTECT	Antivac	40	Protegge da un attacco di vuoto		21	27				23
PURIFY	Purific	8	Annulla il veleno di un alleato	8	5	5		20		
POWER	Donafor	6	Raddoppia FOR		13	11				
REVIVE1	Resurge	40	Resuscita un alleato curando alcuni PV	30	24	10		42		
REVIVE2	Resurex	90	Resuscita un alleato curando tutti i PV			34				
THNDR1	Fulgur	10	Attacco di fulmini, più nemici				10			
THNDR2	Fulgrex	40	Attacco totale di fulmini, più nemici				23			
VACUUM1	Vacuum	30	Attacco di vuoto, un nemico	22	15				28	12
VACUUM2	Vacumax	60	Attacco di vuoto, più nemici		35					26

ARMI E VESTIARIO

SPADE		ASCE		DAGHE, SCIABOLE	
Tranq	Blu	Fire	Rossa	Lght	Sacro
Znte	Rame	Pyste	Ferro	Saber	Curva
Psyte	Ferro	Anim	Zamak	Fire	Fuoco
Anim	Zinco	Anger	Furia	PUGNI	
Kryn	Argent	Power	Forza	Znte	Ferro
Anger	Furia	Desp	Buia	Kryn	LegaZ
Tidal	Vuoto	Kryn	Titan	ALTRO	
Natr	Terra	Fear	Bora	Claw	Unghie
Brill	Oro	Myst	Prava		
Sword	Aroma	Hope	Sioux		
Mura	Muram	Immo	Satan		
Cour	Fante	VERGHE E BASTONI			
Desp	Scura	Light	Pino		
Fear	Tuono	Petr	Noce		
Fort	Kamik	Tide	Acqua		
Fire	Fuoco	Conf	Fate		
Insa	Belva	Brill	Gemme		
Ansc	Sacra	Desp	Buio		
Doom	Laser	Natr	Terra		
Vict	Vento	Fear	Morte		
		Myst	Malia		
		Immo	Sorte		
ARMATURE		VESTI		SCUDI	
Xtri	Pelle	Lght	Panno	Xtri	Pelle
Pyst	Rame	Cttm	Canapa	Kryn	Argent
Anim	Ferro	Silk	Seta	Cour	Fante
Royl	Reale	Xtrem	Pelle	Brill	Oro
Cour	Fante	Seas	Neve	Just	Talism
Brav	Prode	Hope	Bosco	Sound	Suono
Mystc	Bande	Anger	Rossa	Myst	Aroma
Fort	Magus	Vict	Bianca	Anger	Furia
Scale	Falde	Desp	Nera	Illus	Dono
Chain	Aura	Conf	Malia	Mystc	Thor
Kryn	Osso	Myst	Metal	Frtn	Forza
		Immo	Guru	Immo	Neo

ACCESSORI

 Xtri	 Pelle
Scarf	Fascia
 Mask	 Cuffia
 Ring	 Angelo
 Amulet	 Sabbia
 Kryn	 Mugnai
 Brill	 Oro
Brwn	Scocca3
Blck	Scocca2
Coat	Scocca
 Fire	 Fuoco
 Ice	 Gelo
Xtri	Pelle
Horn	Corno
Pod	Capsula

MOSTRI

Android	Cybiss	Griffin	Scilla	R.Demon	Troros	Undead	Zombi	Ghoul	Ghoul
B.Demon	Troblu	Hermit	Eremita	R-Pison	R-Piton	Unded	Kranyo	Goron	Goron
B.Night	CavNero	K.Moon	Ymir	R.Trick	Fiamim	V.Night	CavOrso	Griffan	Kashian
Brain	Necur	K.Trick	Mimort	Romus	Ramus	Wyrock	Otelma	K.Night	CavCain
Chimera	Spettro	Manrot	Marcito	S.Brain	Vacuor	Wyvern	Falcone	Reaper	Nerock
Chimere	Larva	Manta	Manta	S.Witch	Marmuso	Crab	Opifago	S.Demon	Troarg
Cocoon	Gelaria	Monmo	Monmo	Sage	Guru	Dergun	Dergun	Serpant	Lamia
Defeat	Driade	M.Pison	M-Piton	Serpent	Louise	D.Night	CavMort	Serpint	Echidna
Demon	Troll	Mutant	Zrnobog	Soldiek	Guardia	Dogun	Dogun	Spirit	Wight
Despair	Caldock	N.Brain	Arcuor	Spidek	Sinfilo	Falock	Farocca	Undeed	Samedi
Doros	Doros	Orc	Orco	Statue	Veritas	F.Night	Surt		
Dragon	Drago	P.Moon	Litobio	Sword	SpAroma	Foma	Foma		
Flame	Apollo	Pison	Piton	Titan	Golem	F.Witch	FaceKid		
Gariso	Gariso	Plater	Plater	Trick	Mimic	Gorsia	Gorsia		

CHI CERCA TROVA

etneiro a iav ,osrep àig ah maneleM es ,alov ehc evan allus
etalovat el opod osseps ùip erattessar orebbervod uslaP a ehcna
adnacol alla oniciv onidrocir nu otaicsal ah onuclauq adnasaP a
tse a otlom orum nu iop e ,onarahP id irebla ilg
atnauG id raazab la oiap nu iarevort en edlac ednaveb icsireferp es
ocserf id asoclauq ereb ioup acnelaV id tsedron id inrotnid ien
tse a annoloc al emoc ìsoc ,ednelps àtlaer ni allec anu ,osseps ecse ihc ama mehtliB
inod àreccsal etnetop id onuclauq e ,orapir odlac nu àrirffo noraB letsac a annoloc anu
ocigam orevvad àrelevir is usaloP a oteppat nu
inoiziderp af ihc id ittessac ia oihcco e ,etanutrof etartev ah hsurB
ocop azzaps is evod adnacol anu ah madnaP
etlov ies rep isoreneg onos gnaP id irebla ilg
ladaP a atailgevros ocop aznats anu è'c
enialeT id ennoloc orttauq elled anu
onnariputs it eniawoD a alotacs anu e raazab led oreitnes li ,airemra'lled arum el
?attorg allen auqca'lled tse-dus a e ,ittepsos ihcnort ednocsan fortaP
itnasseretni eruttel eraf ioup ztnuG a
lleP a a otsop irouf issa e ,sugyE da asac anarts anu è'c
atterf ni oport otadna è'n es notiP deR
alas anu id ortnec len maneleM a
osoizibma nu id oteppat li e ,anrevat al silleZ a
ornoB id raazaB len olovat nu a oniciv
sumaR id attifnocs al opod ,osortnocs onu e tsevo da irebla ,ulb eraig el kselbaR a
oirautnaS led isserp ien oreitnes nu ,reemeR id olletsac len onicsuc nu

