



Games
for Windows®

The Elder Scrolls® V

SKYRIM™



Bethesda

UTILIZZARE I CONTENUTI AGGIUNTIVI

I contenuti aggiuntivi saranno disponibili dopo aver iniziato una nuova partita o caricato una partita esistente. Se hai già giocato a Skyrim, i tuoi salvataggi saranno presenti nei menu Salva/Carica e potrai continuare a usare un personaggio esistente.

Dawnguard

Dopo aver raggiunto il livello 10 o superiore, sentirai le guardie cittadine parlare dei Dawnguard, un antico ordine di cacciatori di vampiri. Se hai un personaggio di livello 9 o inferiore o vuoi trovare la base dei Dawnguard da solo, è situata all'incirca a est/sud-est di Riften.

Hearthfire

Se hai già completato gli incarichi per gli jarl di Falkreath, Hjaalmarch o Dawnstar e ottenuto la loro fiducia, riceverai una lettera del sovrintendente della rispettiva città relativa alla disponibilità di un terreno da acquistare. Per comprare tale terreno è necessario ricevere questa lettera. Dopodiché, tra gli obiettivi vari avrai il compito di raggiungere il sovrintendente o l'incaricato di uno dei tre feudi.

Se non hai ancora ottenuto la fiducia degli jarl, riceverai una lettera da un messaggero una volta raggiunto il livello 9 o superiore. La lettera ti consiglierà di valutare i benefici di una collaborazione con gli jarl e la possibilità di acquistare un terreno. Se il tuo personaggio è già di livello 9 o superiore al momento dell'installazione di Hearthfire, riceverai la lettera del messaggero mentre ti trovi in un luogo abitato.

Per acquistare un terreno, devi guadagnare la fiducia dello jarl della zona a cui appartiene. Per ogni feudo dovrai completare incarichi specifici per guadagnare la fiducia del relativo jarl. Dopodiché, riceverai una lettera che ti informa della disponibilità di un terreno da acquistare. La ricezione di tale lettera è obbligatoria.

Quali sono i requisiti specifici per ottenere il terreno in ogni feudo?

- **Falkreath:** completa le missioni **“Doni rari”** e **“Uccidi il capo dei banditi”**. Quindi, potrai acquistare la terra parlando con il sovrintendente Nenyra.
- **Hjaalmarch:** completa la missione **“Riposo eterno”**. Quindi, potrai acquistare la terra parlando con il sovrintendente Aslfur.
- **Dawnstar:** completa la missione daedrica **“Incubo a occhi aperti”** e la missione **“Uccidi il gigante”**. Considera che per quest'ultima missione devi essere di livello 22 o superiore e aver già completato **“Incubo a occhi aperti”**. Dopodiché, potrai comprare il terreno parlando con lo jarl Skald l'Anziano.

Dragonborn

Per raggiungere Solstheim, viaggia fino al porto di Windhelm e parla con Gjalund Istinto Salmastro, un capitano che potrebbe accettare di condurti sull'isola in cambio di oro.

La missione principale di Dragonborn comincia subito dopo l'inizio della missione principale di Skyrim chiamata **“Il Corno di Jurgen Windcaller”** e dopo aver parlato coi Barbagrigia per la prima volta. Dopo aver iniziato questa missione, ti imbatteverai in un gruppo di cultisti che ti introdurranno alla missione di Dragonborn.

⚠️ Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

Cosa è il sistema PEGI (Pan European Games Information)?

Il sistema di classificazione PEGI ha come obiettivo la tutela dei minori scoraggiando l'utilizzo di giochi non adeguati ad una determinata fascia d'età. Non si tratta di una guida alla difficoltà del gioco. Il sistema PEGI, che è composto da due diversi fattori, consente ai genitori o a chiunque acquisti dei giochi per bambini di effettuare una scelta informata e adeguata all'età del bambino per il quale si intende acquistare il gioco. Il primo fattore è una classificazione sulla base dell'età:-



Il secondo fattore è costituito da un'icona che indica il tipo di contenuto presente nel gioco. A seconda del gioco, possono essere visualizzate diverse icone. La classificazione in base all'età tiene conto della concentrazione dei contenuti indicati dalle icone del gioco. Le icone sono:-



Per ulteriori informazioni, visitare il sito <http://www.pegi.info> e pegionline.eu

SOMMARIO

Impostazioni familiari, installazione e come giocare	1
Comandi, menu principale	2
Schermata di gioco	3
Bussola, menu personaggio	4
Abilità, aumentare abilità e livello	5
Bonus	6
Menu Oggetti, Preferiti	7
Menu Magie	8
Mappe e viaggio veloce	9
Diario	10
Dialoghi, commerciare e mercenari	11
Combattimento	13
Infiltrarsi, borseggiare e scassinare	14
Crimini e punizioni	15
Alchimia	16
Incantamenti	17
Forgiatura	18
Fondere, conciare e cucinare	19
Cavalli, case, libri e contenitori	20
Garanzia, assistenza tecnica e servizio clienti	21

IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Il Controllo genitori di Windows (per Vista e Windows 7) permettono a genitori e tutori di limitare l'accesso a giochi con contenuti maturi e di impostare il tempo di gioco. Per maggiori informazioni, visita il sito www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset.

INSTALLAZIONE E COME GIOCARE

Per installare Skyrim, inserisci il disco di gioco e clicca due volte sul file **setup.exe** (se non dovesse avviarsi automaticamente). Segui le istruzioni su schermo per portare a termine l'installazione. Una volta completata, puoi eseguire Skyrim dal menu Start o cliccando due volte sull'icona presente sul desktop.

COMANDI

Menu di pausa



Tasti di scelta rapida



Abilità, magie, inventario, mappa



Preferiti



Estrai/Rinfodera arma

Attiva



arma



Attendi



Inventario



Incantesimi



Cammina/Corri



Avanti

W

Indietro

S

Destra

D

Sinistra

A

S

D

MOVIMENTO

Visuale 1a/3a persona

F

Diario missioni

J

Cammina



Urlo



Corri dritto



Mappa



Menu abilità



CTRL



ALT



Abbassati

Scatta

Salta

SPAZIO



MOUSE

Mano destra Mano sinistra



Muovi la visuale

MENU PRINCIPALE

CONTINUA

Riprendi a giocare dall'ultima partita salvata.

NUOVA

Inizia una nuova partita di Skyrim.

CARICA

Ti permette di scegliere la partita da caricare tra quelle salvate in precedenza.

CONTENUTO SCARICABILE

Guarda tutti i contenuti che hai scaricato per Skyrim.

RICONOSCIMENTI

Guarda i riconoscimenti di Skyrim.

SCHEMATA DI GIOCO



1. BUSSOLA

Mostra direzione, luoghi e indicatori di missione.

2. NOME BERSAGLIO

Il nome del personaggio inquadrato e la sua barra della salute.

3. MIRINO

Ti aiuta a puntare oggetti e personaggi.

4. MANO SINISTRA O DESTRA

Mostra le tue armi o gli incantesimi attivi. Gli scudi si possono utilizzare solo con la mano sinistra.

5. PREFERITI

Un elenco degli oggetti dell'inventario segnati come preferiti.

6. FRECCHE

Mostra il numero totale di frecce a tua disposizione una volta equipaggiato un arco.

7. CARICA INCANTAMENTO

Mostra la carica rimasta in un'arma incantata.

8. MAGICCA

Lanciare incantesimi consuma magicka. La magicka si rigenera lentamente con il passare del tempo. La velocità di rigenerazione può essere aumentata dai poteri razziali o dagli oggetti incantati. Anche dormire, riposare e bere pozioni ti permette di recuperare la magicka.

9. SALUTE

Indica la quantità di danni che puoi subire. Dormire, riposare, bere pozioni, mangiare o usare incantesimi sono tutte attività che ti permettono di recuperare la salute persa.

10. VIGORE

Scattare, eseguire attacchi caricati e con lo scudo consuma vigore. Il vigore si rigenera con il passare del tempo. La velocità di rigenerazione può essere aumentata dai poteri razziali e dagli oggetti incantati. Anche dormire, riposare, bere pozioni, mangiare o usare incantesimi ti permette di recuperare il vigore.

BUSSOLA



Le icone sulla bussola indicano i luoghi d'interesse vicini, come segrete, città o fattorie. Gli indicatori di missione mostrano la direzione dell'obiettivo della tua missione attiva. L'indicatore personalizzato mostra la direzione in cui si trova un obiettivo personalizzato che hai posizionato sulla mappa.

MENU PERSONAGGIO



Il menu personaggio è composto da quattro sezioni principali: Magie, Abilità, Oggetti e Mappa.

Premi **TAB** per accedere al menu personaggio. Premi **WASD** o i **TASTI FRECCIA** in una direzione qualsiasi per selezionare il menu corrispondente, quindi premi nuovamente nella stessa direzione per accedere al menu. In alternativa, tieni premuto **WASD** o i **TASTI FRECCIA** in una direzione qualsiasi per accedere rapidamente al menu desiderato.

“Chi diventa imperatore e accende i Fuochi di Drago è sicuramente un Sangue di Drago: le prove incontestabili sono indossare l'amuleto e appiccare i fuochi. Ma in merito agli imperatori, erano già dei Sangue di Drago con queste abilità o è stata la benedizione di Akatosh a discendere su di loro? Tutto quello che possiamo dire è che sono entrambe le cose, o nessuna: un mistero divino.”

- Emelene Madrine, *Il libro del Sangue di Drago*

ABILITÀ



Il menu Abilità mostra le costellazioni delle abilità e i bonus del tuo personaggio, oltre al suo nome, livello e razza.

ABILITÀ

Ci sono 18 abilità in tutto. Sotto ogni abilità si trova una barra che indica quanto ti manca per migliorarla. Più utilizzi un'abilità e più velocemente aumenterà.

MODIFICATORI ATTRIBUTI POSITIVI/NEGATIVI

Salute, magicka e vigore del tuo personaggio sono mostrati nella parte inferiore dello schermo. I valori in rosso sono influenzati negativamente da incantesimi, abilità, poteri o altri effetti. Per i valori in verde, la modifica è positiva.

BARRA PROGRESSO LIVELLO

Indica quanto ti manca per aumentare il livello del tuo personaggio.

AUMENTARE ABILITÀ E LIVELLO

AUMENTARE LE ABILITÀ

Esistono tre modi per migliorare un'abilità:

- Usare un'abilità ripetutamente. Le abilità meno sviluppate aumentano più velocemente utilizzandole. Al contrario, quelle di livello più elevato richiedono più tempo per essere migliorate. Puoi vedere quanto ti manca per migliorare un'abilità controllando l'apposita barra nel menu Abilità.
- Allenarsi con un altro personaggio. Puoi pagare certi personaggi per aumentare il livello delle tue abilità.
- Trovare un libro di abilità. Una volta letti, questi volumi aumentano una specifica abilità.

AUMENTARE IL LIVELLO

Per avanzare di livello, devi aumentare più volte una combinazione qualsiasi delle tue abilità. Aumentare le abilità più sviluppate ti permette di salire di livello più velocemente. Puoi vedere quanto ti manca per avanzare di livello controllando l'apposita barra nel menu Abilità.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Quando sali di livello, devi scegliere se aumentare la tua salute, la magicka o il vigore. Inoltre, puoi selezionare un bonus o decidere di utilizzarlo in seguito.

BONUS



I bonus sono capacità speciali e potenziamenti alle tue abilità. Quando sali di livello puoi selezionare un bonus o decidere di utilizzarlo in seguito. Per selezionare un bonus devi prima soddisfarne i requisiti di abilità e avere tutti gli altri bonus necessari. Per esempio, se vuoi selezionare Lancio combinato di Distruzione devi prima scegliere Distruzione - Principiante.

- 1. Bonus scelti** (Distruzione - Principiante)
- 2. Bonus disponibili** (Lancio combinato di Distruzione)
- 3. Bonus non disponibili** (Impatto)



Ogni bonus mostra la tua abilità attuale e quella necessaria per selezionarlo.



Alcuni bonus hanno più gradi e possono essere potenziati più volte.

“Le città di Skyrim sono una testimonianza dell’ingegno e dell’artigianato nord. Prime fra tutte sono: Solitude, sede del Re dei Re e capitale della provincia; Windhelm, antica e onorata, un gioiello nella neve; Markarth, scavata nella roccia viva, in un’epoca veramente remota; Riften, immersa nelle ombre dorate della foresta autunnale, da cui provengono il pesce delizioso e l’idromele, e Whiterun, costruita attorno alla sala di Jorrvaskr, casa dei più nobili Compagni e della venerabile Forgia celeste.”

— Hrothmund Wolf-Heart, I nord di Skyrim

MENU OGGETTI



Il menu Oggetti mostra tutti i tuoi oggetti, suddivisi nelle seguenti categorie: Tutti, Armi, Vestiario, Pozioni, Cibo, Ingredienti, Libri, Chiavi e Varie.

COMANDI MENU

- A e D o TASTI FRECCIA SINISTRO/DESTRO** – Entra/Esci dagli elenchi
- W e S o TASTI FRECCIA SU/GIÙ** – Scorri gli elenchi
- PULSANTE SINISTRO/DESTRO DEL MOUSE** – Equipaggia armi nella mano sinistra/destra
- E o INVIO** – Equipaggia/Usa/Leggi oggetto
- R** – Lascia oggetto
- F** – Oggetto preferito

Peso trasportato: la quantità di peso che puoi trasportare prima di risultare sovraccarico. Questo valore si basa sul tuo attributo di vigore.

Oro: la quantità di oro a tua disposizione.

Livello di armatura: gli effetti combinati della tua corazza fisica, quelli della corazza magica attiva e ogni bonus relativo.

Danno: il danno combinato inflitto dall’arma, o dalle armi, che stai usando al momento.

PREFERITI

Nei menu Oggetti e Magie, puoi impostare i tuoi preferiti selezionando l’arma, la corazza, l’incantesimo o l’oggetto desiderato e premendo **F**.

Durante il gioco, puoi accedere al tuo elenco dei preferiti premendo **Q**. Quindi puoi scorrere l’elenco premendo **WASD** o i **TASTI FRECCIA**, equipaggiare o usare un oggetto o un incantesimo con **E** o **INVIO** e scambiare rapidamente le armi della mano sinistra (**PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE**) e destra (**PULSANTE DESTRO DEL MOUSE**).

Puoi anche assegnare dei tasti di scelta rapida primari e secondari premendo **F** per richiamare il menu Inventario/Magie e tenendo premuto uno dei tasti numerici (da 1 a 8) nel menu Preferiti per circa un secondo. Per scambiare gli oggetti durante il gioco basterà premere il tasto numerico assegnato.

MENU MAGIE



INCANTESIMI

Lanciare con successo un incantesimo aumenterà la tua abilità nella relativa scuola di magia. Puoi acquistare nuovi incantesimi dai mercanti o apprenderti dai tomi magici che trovi sul tuo cammino.

POTERI

Premi **Z** per usare un potere equipaggiato. Ogni razza all'inizio dispone di un potere esclusivo. Puoi ottenerne altri nel corso della tua avventura. È possibile equipaggiare un solo potere alla volta, e quasi tutti possono essere usati solo una volta al giorno.

URLI

Gli Urli sono combinazioni particolari di parole della lingua dei draghi, in grado di produrre effetti molto potenti. Premii **Z** per usare un Urlo equipaggiato. Tenendolo premuto più a lungo pronuncerai più parole dell'Urlo, aumentandone la potenza. Puoi equipaggiare un solo potere o Urlo contemporaneamente.

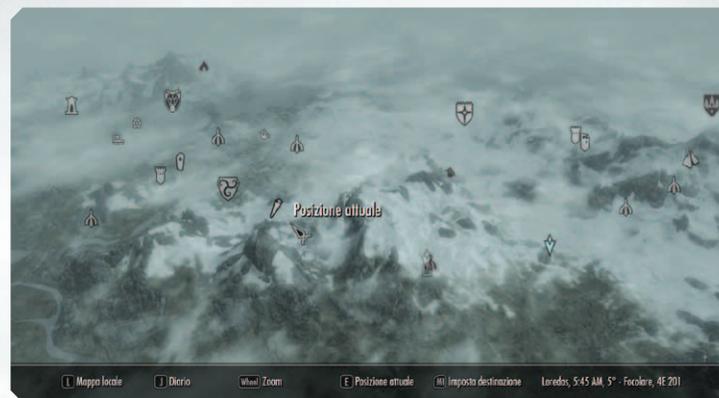
Dopo aver usato un Urlo, devi attendere che si ricarichi prima di poterlo usare di nuovo. Durante la ricarica la tua bussola lampeggerà. Quando smette di lampeggiare, l'Urlo è pronto per essere usato di nuovo.

Le singole parole di ogni Urlo vanno apprese trovando i muri delle parole sparsi in giro. Dopo aver imparato una parola, devi sbloccarla usando un'anima di drago prima di poterla usare. Le anime di drago si ottengono uccidendo i draghi.

“Troppo spesso, i nobili visitatori di Cyrodiil, di Skyrim non vedono altro che la vista dal loro carro. Sicuramente, questa grezza e barbara provincia è tutt'altro che ospitale, ma è anche un luogo di bellezza aspra e selvaggia, con viste grandiose e suggestive bellezze naturali, che attendono chi ha la forza di scovarle e il gusto di apprezzarle davvero.”

– Marcuis Carvain, Guida all'esplorazione di Skyrim

MAPPE E VIAGGIO VELOCE



MAPPA DEL MONDO

La mappa del mondo mostra l'intera provincia di Skyrim. Posiziona il puntatore del mouse sulle icone per visualizzare le informazioni sui vari luoghi. Usa il **MOUSE** per spostarti lungo la mappa, la **ROTELLINA DEL MOUSE** per ingrandire/ridurre la visuale ed **E** per centrare la mappa sulla tua posizione attuale. La mappa locale mostra l'ambiente circostante e può essere attivata premendo **L**.



La tua posizione: la freccia indica la tua posizione sulla mappa e la direzione verso la quale sei rivolto.



Obiettivi della missione: gli obiettivi della tua missione attivi dipendono dalle missioni attive.



Obiettivo personalizzato: Imposta un indicatore cliccando su un punto della mappa.

VIAGGIO VELOCE

Clicca su un luogo sulla mappa per spostarti rapidamente. Non puoi viaggiare velocemente mentre ti trovi all'interno di una struttura o durante un combattimento. Viaggiando veloce, il tempo avanzerà a seconda della distanza percorsa. Se hai un cavallo, viaggerà insieme a te. Quando viaggi nelle città, il tuo cavallo verrà collocato nella stalla più vicina.



Helgen

Luogo scoperto: gli indicatori in chiaro possono essere selezionati per viaggiare velocemente.



Whiterun

Luogo noto: gli indicatori onnenti ti sono noti, ma non possono essere usati per viaggiare velocemente finché non li visiterai.

DIARIO

Premi **J** per aprire il diario e clicca sull'intestazione dei menu in alto per accedere a missioni, statistiche e menu di sistema.

MISSIONI

Per impostare una missione come attiva, selezionala e premi **INVIO**. Sulla bussola, sulla mappa del mondo e su quella locale comparirà un apposito indicatore di missione.

La categoria **Varie** comprende obiettivi speciali che potrebbero condurti a nuove missioni, luoghi e ricompense.

MOSTRA SULLA MAPPA

Premi **M** per accedere alla mappa del mondo e mostrare l'indicatore di missione.

STATISTICHE GENERALI

Le statistiche generali mostrano informazioni sui progressi del tuo personaggio durante il gioco.



MENU DI SISTEMA

SALVA

Salva manualmente la tua partita in qualsiasi momento.

CARICA

Seleziona la partita da caricare tra quelle salvate in precedenza.

IMPOSTAZIONI

GIOCO

Tramite questo menu puoi regolare il livello di difficoltà dei combattimenti, modificare la sensibilità della visuale, invertire l'asse Y, cambiare le impostazioni per il salvataggio automatico e attivare/disattivare la vibrazione.

SCHERMO

In questo menu è possibile regolare la luminosità e la trasparenza dell'interfaccia di gioco. Puoi anche attivare/disattivare il mirino, i sottotitoli dei dialoghi e quelli generali.

AUDIO

Usa questo menu per regolare il volume dell'audio.

COMANDI

In questo menu puoi modificare i comandi di gioco.

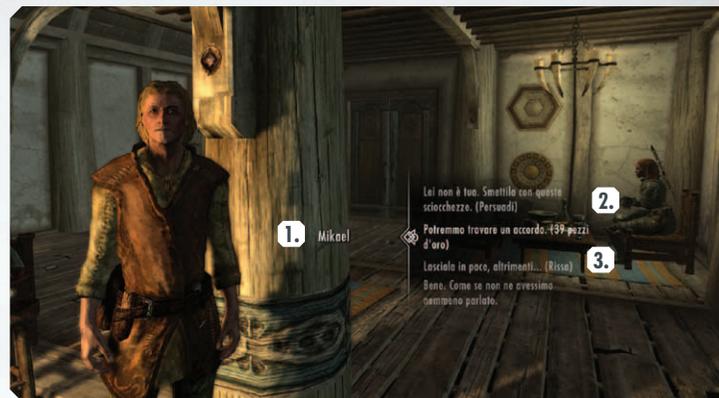
AUTO

Questo menu fornisce ulteriori istruzioni su come giocare.

ESCI

Esci dal gioco e torna al menu principale.

DIALOGHI, COMMERCiare E MERCENARI



DIALOGHI

Per parlare con qualcuno, premi **E**. Per abbandonare una conversazione, premi **TAB**.

1. Nome personaggio

2. Argomenti da trattare

3. Argomenti trattati

OPZIONI DI DIALOGO

L'elenco degli argomenti di cui puoi parlare con questa persona. Potrebbe essere necessario scorrere la lista per rivelare opzioni aggiuntive. Fare certe domande potrebbe svelare ulteriori opzioni per il dialogo. Le opzioni di dialogo in chiaro indicano argomenti non ancora trattati. Le opzioni di dialogo annerite indicano che hai già parlato di quell'argomento, anche se potrebbero essere rimasti altri argomenti da approfondire.

A volte sarà necessario ottenere delle informazioni da un personaggio. In questi casi appariranno le seguenti opzioni di dialogo speciali:

Persuadi: convinci un personaggio a rivelarti qualcosa con la forza delle tue parole. Un livello elevato dell'abilità Oratoria aumenta le probabilità di successo.

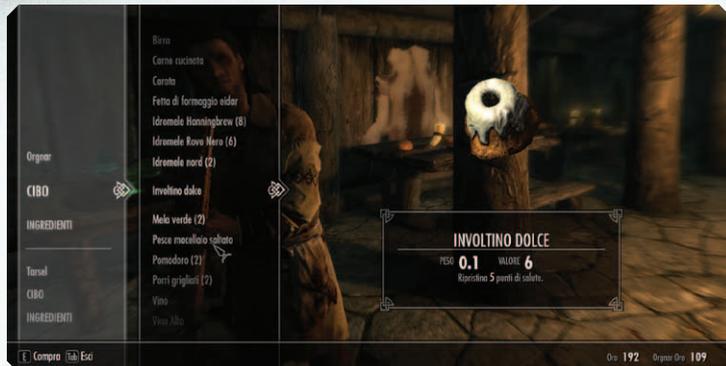
Intimidisci: convinci qualcuno a parlare usando delle minacce. Il successo dipende dall'abilità Oratoria e dal tuo livello.

Corrompi: spingi un personaggio a parlare offrendogli dell'oro in cambio.

Rissa: fai a pugni con il personaggio. Vinci e otterrai le informazioni che ti servono. Anche se non è possibile morire durante una scappatella, usando un'arma lo scontro si trasformerà in un combattimento e verrà considerato un crimine.

ADDESTRAMENTO ABILITÀ

Alcuni personaggi possono allenarti per migliorare le tue abilità in cambio di denaro. Ce ne sono in numero limitato per ogni abilità e in pochi sono in grado di insegnarti quelle di livello più alto.



COMMERCIARE

Scegliendo Commercicare verrà mostrato sia il tuo inventario, sia quello del tuo interlocutore. Gli oggetti al di sopra della linea divisoria appartengono al venditore, quelli al di sotto a te.

Seleziona gli oggetti che vuoi acquistare dal venditore per comprarli. Puoi anche cercare di vendere i tuoi oggetti selezionandoli dal tuo inventario. I venditori acquisteranno soltanto la merce che sono soliti trattare, quindi è possibile che non vengano visualizzati tutti gli oggetti a tua disposizione.

Il prezzo d'acquisto e di vendita degli oggetti dipende dalla tua abilità Oratoria e dai bonus. Commercicare aumenta la tua abilità Oratoria.

MERCENARI E AMICI

Troverai i mercenari nelle taverne sparse in giro e potrai assoldarli per combattere al tuo fianco. Ciascun mercenario ha la propria specialità in combattimento, e puoi impartire loro degli ordini. Essi possono trasportare anche oggetti per conto tuo.

A volte i tuoi amici ti permetteranno di prendere degli oggetti in regalo dal loro inventario o accetteranno di seguirti nei tuoi viaggi. In altre occasioni, potrai essere tu a donare loro alcuni dei tuoi oggetti in cambio.

IMPARTIRE ORDINI AI SEGUACI

Inquadra il tuo seguace, quindi tieni premuto **E** per entrare in modalità ordine. Puoi dire ai tuoi seguaci di:

- **Attendere in una posizione specifica**
- **Utilizzare un oggetto del mondo di gioco, come una leva o una sedia**
- **Attaccare un nemico**
- **Aprire una porta o un contenitore**
- **Raccogliere un oggetto del mondo di gioco**

Non puoi impartire ordini a tutti i seguaci e alcuni di loro potrebbero non essere in grado di eseguire determinati comandi. Tieni inoltre presente che le guardie ti riterranno responsabile dei crimini commessi dai tuoi seguaci.

COMBATTIMENTO

Skyrim è un luogo pericoloso, anche per i guerrieri più esperti. Apprendere le basi del combattimento è essenziale per riuscire a sopravvivere.

ARMI

A Skyrim esistono numerosi tipi di armi. I danni che infliggi dipendono dall'arma, dalla tua abilità e da qualsiasi bonus pertinente. Le armi più pesanti richiedono più tempo per vibrare il colpo e, su un determinato periodo di tempo, potrebbero causare danni minori rispetto ad armi più rapide da usare. Inoltre, un'arma pesante rallenta i tuoi movimenti.

ATTACCHI IN MISCHIA

Esistono due tipi di attacchi: attacchi base e attacchi caricati. Gli attacchi base sono veloci ma meno potenti, mentre quelli caricati sono lenti ma in grado di infliggere più danni. Per eseguire un attacco base, premi il **PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE**. Per portare un attacco caricato, tieni premuto il **PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE**.

TIRARE CON L'ARCO

Per attaccare con un arco, tieni premuto il **PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE** per tenderlo al massimo, quindi rilascia il **PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE** per scoccare la freccia. Ci vuole tempo per tendere l'arco al massimo per un attacco completo. Puoi selezionare dei bonus legati all'abilità Tiro per ottenere vantaggi quali visuale ingrandita.

ARMI A UNA E A DUE MANI

Certe armi, come i pugnali, le spade, le mazze e le asce, possono essere usate con una sola mano e in coppia con uno scudo. In alternativa è possibile impugnarne due allo stesso tempo. Altre armi, come

le asce da guerra, gli spadoni e i martelli da guerra, vanno impugnate con entrambe le mani e non possono essere usate in coppia con uno scudo, né è possibile impugnarne una per ogni mano. Le armi a due mani sono più lente da usare, ma infliggono danni più gravi.

PARARE

Tieni premuto il **PULSANTE DESTRO DEL MOUSE** per parare i colpi con uno scudo o un'arma e ridurre i danni subiti. Gli scudi sono più efficaci per bloccare i colpi rispetto alle armi. Per effettuare uno sfondamento con lo scudo o con l'arma, tieni premuto il **PULSANTE DESTRO DEL MOUSE** e premi il **PULSANTE SINISTRO DEL MOUSE**. Questa tecnica consuma del vigore e sbilancia l'avversario, consentendoti di attaccarlo. Non puoi usarla quando hai poco vigore.

CORAZZA

Ogni pezzo della corazza che indossi migliora la tua protezione totale, o Livello di armatura. Maggiore è il tuo Livello di armatura e più sarai protetto. La quantità di protezione che riceverai dalla corazza dipende dalla corazza stessa, dalla tua abilità con quel tipo di corazza e da ogni bonus rilevante che hai selezionato.

ARRENDERSI

Se vieni coinvolto in uno scontro con un amico o una guardia, puoi arrenderti rinfoderando l'arma. Se il tuo avversario lo desidera, interromperà l'attacco.

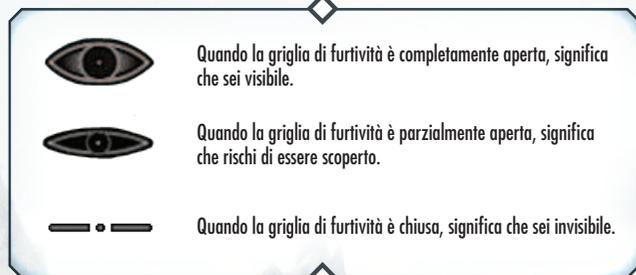
“Para, contrattacca, sfonda! Colpiscili quando sono a terra! Loro non avranno alcuna pietà di te, perché tu dovresti averla di loro? Combattere consiste nell'attaccare, sorprendere il tuo avversario e non indugiare mai.”

— Eduardo Corvus, *Uccidere prima di essere uccisi*

INFILTRARSI, BORSEGGIARE E SCASSINARE

INFILTRARSI

Entra in modalità furtiva premendo **CTRL SINISTRO**. In questa modalità puoi borseggiare gli altri, oltre a mettere a segno attacchi inattesi e potenti. La tua condizione furtiva è mostrata quando ti abbassi:



Quando l'occhio si apre del tutto e sulla griglia viene mostrato **INDIVIDUATO**, significa che un nemico vicino ti ha visto e sta per attaccarti. Quando l'occhio si chiude del tutto e sulla griglia viene mostrato **NASCOSTO**, significa che tutti i nemici nelle vicinanze hanno perso le tue tracce e hanno smesso di cercarti.

Il tuo livello di furtività dipende da molti fattori:

- **Quest'abilità ti aiuta solo quando sei accovacciato.** Più è alta, più è facile non farsi vedere o rubare un oggetto. Incrementa l'abilità Furtività mettendo a segno con successo degli attacchi furtivi, oppure avvicinandoti non visto a un bersaglio. Esiste una serie di bonus Furtività che forniscono bonus aggiuntivi.
- **Linea dello sguardo:** difficilmente un nemico si accorgerà di te se non può vederti.
- **Oscurità:** è più difficile vederti nelle zone d'ombra.
- **Movimento:** è più difficile vederti se stai immobile, mentre se corri sei più visibile.
- **Rumore:** le armi a due mani sono più rumorose. Quelle a una mano sono più discrete; pugnali e archi sono silenziosi. Lanciare incantesimi produce rumore e luce. Le corazze pesanti producono più rumore, quando ti muovi.

Attaccando un nemico che non si è accorto della tua presenza ottieni un bonus al danno, che dipende dall'arma utilizzata e può essere incrementato utilizzando dei bonus.

I nemici reagiranno ai suoni nell'ambiente circostante, come gli impatti delle frecce o le trappole che scattano. Puoi utilizzare questo a tuo vantaggio per attirare i nemici fuori dalla loro posizione.

BORSEGGIARE

Puoi borseggiare solo in modalità furtiva. Avvicinati al bersaglio e selezionalo per mostrare il suo inventario. Scegli un oggetto da rubare, o uno dal tuo inventario di cui vuoi disfarti. In caso di successo, l'oggetto verrà aggiunto al tuo inventario. Se vieni sorpreso a borseggiare, verrai accusato di un crimine e non potrai prendere l'oggetto.

Più è alta la tua abilità Borseggiare, minori sono le probabilità di essere scoperto. Dare semplicemente un'occhiata all'inventario di un personaggio non costituisce un crimine.

SCASSINARE



Premi **A** e **D** per ruotare la serratura e muovi il **MOUSE** per girare il grimaldello. Quando giri un grimaldello, più questo si trova vicino alla sua posizione corretta, più la serratura ruoterà prima che il grimaldello si spezzi. Solo quando il grimaldello si trova nella posizione giusta, la serratura ruoterà completamente fino ad aprirsi.

CRIMINI E PUNIZIONI

CRIMINI, TAGLIE E PRIGIONE

Le seguenti azioni sono considerate crimini e porteranno alla tua denuncia se verrai sorpreso a commetterle: rubare oggetti o cavalli, borseggiare, scassinare una serratura, introdurti in un luogo privato, iniziare un combattimento (difendersi non è un crimine) o uccidere un personaggio non aggressivo.

Quando viene denunciato un crimine, verrà messa una taglia sulla tua testa nella città in cui ti trovi. L'ammontare della taglia dipende dalla gravità del crimine commesso.

Chiunque ti veda commettere un crimine diventa un testimone. Se riuscirai a eliminare tutti i testimoni entro un breve lasso di tempo dopo aver commesso il crimine, non vi sarà alcuna taglia.

Quando c'è una taglia sulla tua testa, le guardie si avvicineranno a te per arrestarti. Se cerchi di fuggire, ti inseguiranno. Rifugiandoti in un'altra città o villaggio dove non hai una taglia, le guardie locali ti ignoreranno.

Se vieni catturato dalle guardie, solitamente hai a disposizione le seguenti opzioni:

- **Pagare la taglia ed evitare di finire in prigione.** Gli eventuali oggetti rubati verranno rimossi dal tuo inventario, inclusi quelli che hai rubato quando non ti hanno visto.
- **Resistere all'arresto.** In questo caso le guardie ti attaccheranno. Scappando, la taglia sulla tua testa rimarrà attiva in quella città o villaggio e le guardie cercheranno di arrestarti se dovessi tornare. Se ti arrendi, rinfoderando la spada, le guardie potrebbero interrompere l'attacco, a seconda della tua reputazione, ma ti arresteranno ugualmente.
- **Andare in prigione per non pagare la taglia.** Se finisci in prigione, puoi tentare di scassinare la serratura della cella e fuggire senza farti vedere. Per scontare la tua pena, seleziona il letto nella tua cella e riapparirai all'esterno una volta terminato il periodo di detenzione. I tuoi progressi per aumentare le abilità vengono persi a seconda della durata della condanna.

ALCHIMIA



Gli ingredienti alchemici sono reperibili in tutta Skyrim. È possibile creare pozioni e veleni mischiando tra loro gli ingredienti con effetti in comune sui banchi da lavoro alchemici. Le pozioni vengono consumate dal tuo personaggio per ottenere effetti positivi, mentre i veleni si applicano alle tue armi per infliggere danni aggiuntivi ai nemici.

Più è alta la tua abilità Alchimia e più potenti saranno i veleni e le pozioni che potrai creare. Per aumentare la tua abilità Alchimia, mangia gli ingredienti e crea pozioni e veleni.

Tutti gli ingredienti hanno quattro effetti diversi. Il primo puoi scoprirlo mangiando l'ingrediente, mentre per gli altri prova a combinare tra loro i vari ingredienti. Se una pozione o un veleno falliscono, significa che gli ingredienti non hanno effetti in comune. Puoi anche ottenere dei bonus che ti consentono di scoprire più effetti mangiando un ingrediente.

“Il troll sarà anche morto, ma il tuo lavoro non è ancora finito. Lascia estinguere le fiamme ed esamina il cadavere della creatura. Con un po' di fortuna, troverai dei depositi di grasso che ti frutteranno un buon prezzo alla bottega di uno speciale. Se sei portato per l'alchimia, puoi addirittura bollire il grasso per usarlo in pozioni e tonici di ogni tipo.”

– Fim, Massacrare i troll

INCANTAMENTI



Incantare è l'arte di applicare effetti magici a corazze e armi. Per creare un oggetto incantato hai bisogno di un incantesimo conosciuto, una gemma dell'anima riempita e un oggetto equipaggiabile non incantato. Più è alta la tua abilità Incantamento e migliore sarà l'oggetto incantato.

Gli incantamenti si apprendono distruggendo gli oggetti incantati. Porta gli oggetti incantati a un incantatore arcano per distruggerli.

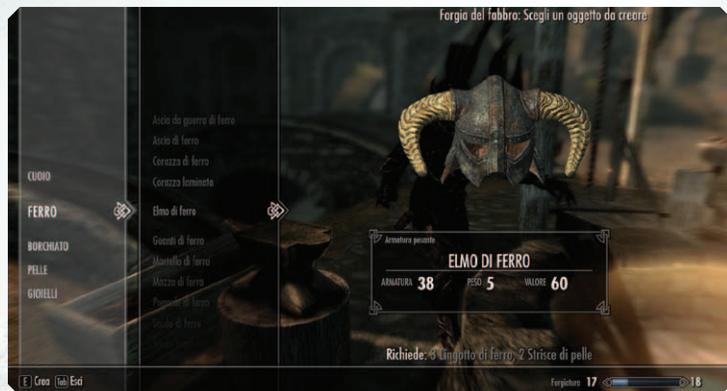


In giro puoi trovare gemme dell'anima piene, o puoi crearle utilizzando l'incantesimo Trappola dell'anima per imprigionare l'anima di una creatura in una gemma vuota.

Certi incantamenti possono essere applicati solo alle armi, mentre altri solo agli oggetti indossati, o a un determinato tipo di oggetto indossato. Le armi incantate consumano le loro cariche a ogni colpo, quindi dovranno essere ricaricate una volta esaurite. La barra della potenza e le dimensioni dell'anima nella gemma dell'anima determinano quante cariche ha l'arma.

Gli incantamenti sugli oggetti indossati sono permanenti e non vanno ricaricati.

FORGIATURA



Usa le forge per creare nuove armi e corazze. Più è alta la tua abilità Forgiatura e migliori saranno le armi e le corazze che potrai realizzare. Aumenta la tua abilità Forgiatura costruendo o migliorando armi e corazze, allenandoti o leggendo dei libri di abilità.

Per realizzare armi e corazze sono necessari componenti come ferro o acciaio, che si possono trovare in giro, oltre alla conoscenza per creare un oggetto. Per sbloccare nuove opzioni per le armi e le corazze, scegli Bonus dalla costellazione di abilità Forgiatura.

Mole: le mole aumentano i danni inflitti dalle armi, a seconda della tua abilità Forgiatura e dei bonus. Per affilare un'arma, ti serviranno i materiali giusti.



Banchi da lavoro: usa i banchi da lavoro per migliorare il livello di armatura di un oggetto. Avrai bisogno di componenti per potenziare la tua corazza. Il miglioramento dipende dalla tua abilità Forgiatura e dai bonus.



FONDERE, CONCIARE E CUCINARE



FONDERE

Puoi trovare il minerale grezzo in giro, soprattutto nelle miniere, e fonderlo in un crogiolo per creare lingotti di metallo, necessari per forgiare corazze e armi.



CONCIARE

La conciatura ti permette di trasformare le pelli degli animali in cuoio grezzo. Più è grande l'animale e più cuoio potrai ricavarne. Il cuoio grezzo viene poi tagliato in strisce, che vengono usate come componenti per la creazione di corazze e armi.



CUCINARE

Le pentole ti permettono di cucinare cibi che conferiscono effetti temporanei. Ogni ricetta richiede degli ingredienti specifici che si possono trovare in tutta Skyrim.

CAVALLI, CASE, LIBRI E CONTENITORI



CAVALLI

Per cavalcare un cavallo, avvicinati a esso e premi **E**. Per galoppare, tieni premuto **ALT**. Premi **E** mentre sei a cavallo per smontare. Per acquistare un cavallo, visita le stalle fuori dalle principali città. Quando viaggi velocemente fino a una città, troverai il tuo cavallo nella stalla locale, fuori dalle porte.

CASE IN VENDITA

Ogni città principale ha delle case in vendita. Dopo aver acquistato una casa, puoi arreararla. Per maggiori informazioni, rivolgiti al sovrintendente dello jarl in una delle città principali.

LIBRI E ALTRI DOCUMENTI

Quando selezioni un libro o un documento, puoi leggerlo. A seguire, puoi rimetterlo a posto (**TAB**) o prenderlo (**E**). Usa **A** e **D** per sfogliare le pagine di un libro.

I libri di abilità ti permettono di migliorare le tue abilità la prima volta che li leggi. I tomi magici ti insegnano gli incantesimi, e vengono distrutti una volta letti.

CONTENITORI

I contenitori possono essere casse, bauli, barili, credenze, forzieri, cadaveri, creature e altro ancora. Per aprire un contenitore, premi **A**. Se la scritta **APRI** è in rosso, vuol dire che gli oggetti contenuti all'interno appartengono a qualcun altro.

ATTENZIONE! Non lasciare oggetti nei contenitori che non sono tuoi, o potresti non trovarli più quando torni a riprenderli. L'unico modo per possedere dei contenitori è acquistare una casa.

INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

ZeniMax Europe Limited garantisce all'acquirente originario di questo prodotto software che il disc/la cartuccia fornito/a unitamente a questo prodotto non mostrerà alcun difetto durante i primi 90 giorni dalla data di acquisto. In primo luogo, La preghiamo di restituire il prodotto difettoso al punto vendita presso il quale è stato acquistato, unitamente alla prova dell'acquisto. Se per qualsiasi motivo ciò non sia possibile, allora La preghiamo di restituire il prodotto a ZeniMax Europe Limited all'indirizzo indicato qui sotto, unitamente alla prova dell'acquisto, all'indicazione del luogo in cui il prodotto è stato acquistato, ad una dichiarazione che descriva il difetto ed a qualunque imballaggio originale in Suo possesso. ZeniMax Europe Limited rimborserà le spese postali relative alla restituzione di qualunque prodotto difettoso. La presente garanzia si aggiunge a ma non priva di efficacia i diritti a Lei riconosciuti dalla legge in relazione a questo prodotto, e i diritti a Lei riconosciuti dalla legge non sono in alcun modo limitati od invalidati dalla presente garanzia. Qualora desideri ricevere ulteriori informazioni circa i diritti a Lei riconosciuti dalla legge Le suggeriamo di contattare un'associazione di consumatori ovvero di ottenere assistenza legale.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Regno Unito

ASSISTENZA TECNICA AL CLIENTE

Chiama il nostro servizio di assistenza allo +39 0291483171, Orario d'apertura supporto IT : Lunedì a Venerdì 9:00 - 18:00, eccetto giorni feriali, chiuso Sabato e Domenica, contatto SupportIT@bethsoft.com o visita la pagina Web www.bethsoft.com. Per questioni riguardanti la garanzia manda il tuo disco a ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Regno Unito, allegando una prova d'acquisto che dimostri anche la data, il tuo numero del prodotto, una breve descrizione del difetto o dell'errore del prodotto e un indirizzo a cui eventualmente spedire una copia sostitutiva del gioco.



Bethesda

ZeniMax
EUROPE LTD.

The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Skyrim, Bethesda, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Uses Havok™. © Copyright 1999-2011. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Scaleform GFx © 2009 Scaleform Corporation. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. FaceGen from Singular Inversions Inc. FaceFX Software used for facial animation. ©2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. Windows, il pulsante Start di Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e i loghi Xbox sono marchi registrati del gruppo Microsoft, e "Games for Windows" e il logo del pulsante Start di Windows sono utilizzati su licenza di Microsoft.

MAN-41575-ITA