

The Elder Scrolls® V

# SKYRIM™



Bethesda

# UTILIZZARE I CONTENUTI AGGIUNTIVI

Per utilizzare i contenuti aggiuntivi, installa il pacchetto di contenuti prescelto. Se necessario, seleziona la lingua corretta del pacchetto. 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 Nanya.
- **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 Barbaggria per la prima volta. Dopo aver iniziato questa missione, ti imbatteai in un gruppo di cultisti che ti introdurranno alla missione di Dragonborn.

## PRECAUZIONI

- Questo disco contiene software per il sistema PlayStation®3. Non utilizzare questo disco con altri sistemi, poiché potrebbe danneggiarsi.
- Il disco è conforme esclusivamente alle specifiche del sistema PlayStation®3 per il mercato PAL. Non può essere utilizzato con altre versioni del sistema PlayStation®3. • Leggere attentamente il manuale di istruzioni del sistema PlayStation®3 per un utilizzo corretto del prodotto.
- Inserire il disco nel sistema PlayStation®3 con il lato inciso rivolto verso il basso. • Quando si maneggia il disco, evitare di toccare la superficie. • Mantenere il disco pulito ed evitare di graffiarlo. Se la superficie si sporca, pulirla con un panno morbido e asciutto. • Non esporre il disco a fonti di calore, alla luce diretta del sole o a eccessiva umidità. • Non utilizzare dischi di forma irregolare, incrinati, deformati o riparati con nastro adesivo, in quanto potrebbero causare il malfunzionamento del gioco.

## AVVERTENZE PER LA SALUTE

Giocare sempre in un ambiente ben illuminato. Fare pause regolari di circa quindici minuti per ogni ora di gioco. Smettere immediatamente di giocare se si viene colti da vertigini, nausea, affaticamento o cefalea. I soggetti sensibili a luci intermittenti o a particolari forme o configurazioni geometriche potrebbero soffrire di una forma di epilessia non diagnosticata ed essere soggetti a crisi epilettiche guardando la tv o giocando con i videogiochi. Se si è soggetti ad attacchi epilettici, consultare il medico prima di giocare con i videogiochi e contattarlo immediatamente qualora si dovessero riscontrare uno o più dei seguenti sintomi durante il gioco: alterazioni della vista, contrazioni muscolari, altri movimenti involontari, perdita di coscienza, confusione mentale e/o convulsioni.

## 3D - AVVERTENZE PER LA SALUTE

Utilizzando un televisore 3D per la visione di immagini e/o l'uso di giochi stereoscopici in 3D, alcuni individui potrebbero manifestare diversi disturbi (come affaticamento e irritazione degli occhi, o nausea). Ai manifestarsi di tali sintomi, si prega di sospendere l'utilizzo fino allo scomparire dei disturbi.

In genere consigliamo di evitare l'uso prolungato del sistema PlayStation®3 e di fare 15 minuti di pausa per ogni ora di gioco. Tuttavia per la visione di video 3D e l'uso di giochi stereoscopici in 3D la durata e la frequenza di queste interruzioni varia da persona a persona. Si consiglia di fare delle pause abbastanza lunghe in modo da far scomparire ogni fastidio. Se il sintomo persiste, consultare un medico.

La visione da parte di bambini piccoli (soprattutto se sotto i sei anni) non è ancora sicura. Consultare il pediatra o l'oculista prima di consentire ai bambini piccoli la visione di immagini 3D o l'uso di giochi stereoscopici in 3D. Durante tali attività inoltre un adulto deve sempre essere presente e assicurare che le raccomandazioni di cui sopra siano seguite dai più giovani.

## PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte del prodotto o del prodotto nella sua interezza e l'uso non autorizzato di marchi registrati costituiscono reato. La PIRATERIA danneggia i consumatori, gli sviluppatori, gli editori e i rivenditori autorizzati. Se si sospetta che questo gioco sia una copia non autorizzata o si hanno altre informazioni su prodotti pirata, contattare il Servizio Clienti della propria zona telefonando ai numeri riportati sul retro di questo manuale.

## AGGIORNAMENTI DEL SOFTWARE DEL SISTEMA

Per dettagli relativi all'aggiornamento del software del sistema PlayStation®3, visitare il sito web eu.playstation.com oppure fare riferimento alla Guida di riferimento rapido del sistema PS3™.



I numeri dell'Assistenza clienti telefonica si trovano sul retro di questo manuale.

## SISTEMA DI CLASSIFICAZIONE IN BASE ALL'ETÀ PEGI (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION — INFORMAZIONI PANEUROPEE SUI GIOCHI)

Il sistema di classificazione in base all'età PEGI è volto a proteggere i minorenni da videogiochi non adatti alla loro fascia d'età. Questa classificazione NON È UNA GUIDA sui livelli di difficoltà dei videogiochi. Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegi.info](http://www.pegi.info).

Diviso in tre parti, il PEGI consente ai genitori e ai consumatori di ottenere informazioni affidabili sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del giocatore. La prima parte è la classificazione dell'età:



La seconda parte consiste in una serie di descrittori che indicano il contenuto del gioco. A seconda del gioco ci può essere un numero diverso di descrittori combinati insieme. La classificazione dell'età riflette l'intensità del contenuto. Questi descrittori sono:



La terza parte consiste in un'etichetta per indicare giochi online. Quest'etichetta può essere utilizzata solamente da fornitori di servizi di gioco che si sono impegnati a garantire misure orientate alla protezione dei minorenni durante l'esperienza di gioco online:



Per ulteriori informazioni visita il sito [www.pegionline.eu](http://www.pegionline.eu)

## LIVELLO CONTROLLO GENITORI

Questo prodotto ha un livello di controllo genitori predefinito che dipende dal suo contenuto. È possibile impostare il livello di controllo genitori sul sistema PlayStation®3 per stabilire restrizioni alla riproduzione di un prodotto secondo un livello di controllo genitori superiore rispetto a quello predefinito sul sistema PS3™. Per ulteriori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del sistema PS3™.

Il presente prodotto è classificato secondo il sistema di classificazione PEGI. Sulla confezione è riportata la classificazione PEGI per fasce d'età e per contenuto (tranne nei casi in cui, per legge, venga applicato un altro sistema di classificazione). Il rapporto tra il sistema di classificazione PEGI e il livello di controllo genitori è il seguente:

LIVELLO DEL CONTROLLO DEI GENITORI	9	7	5	3	2
GRUPPO ETÀ — CLASSIFICAZIONE PEGI	18	16	12	7	3

In alcuni casi il livello del filtro contenuti di questo prodotto potrebbe essere superiore a quello richiesto nel tuo paese. Ciò è dovuto alle differenze nella valutazione per fasce d'età nei vari paesi in cui il prodotto viene venduto. Potresti dover aggiornare il livello del filtro contenuti sul tuo sistema PS3™ per poter giocare.

## BLES-01330

ESCLUSIVAMENTE AD USO DOMESTICO Il presente software è concesso in licenza per l'utilizzo esclusivo con i sistemi PlayStation®3 autorizzati. Qualsiasi accesso, utilizzo o trasferimento del prodotto e il copyright implicito e i marchi registrati ai contenuti sono protetti. Si consiglia di visitare [www.playstation.com/terms](http://www.playstation.com/terms) per i diritti di utilizzo completi. Library program ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. concesso in licenza esclusivamente a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). LA RIVENDITA E IL NOLEGGIO SONO VIETATI SALVO ESPRESSAMENTE AUTORIZZATO DA SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store e PlayStation®Home sono soggetti a specifici termini di utilizzo e non sono disponibili in tutti i Paesi e in tutte le lingue (eu.playstation.com/terms). È necessaria una connessione Internet a banda larga. I costi di accesso alla connessione a banda larga sono a carico dell'utente. Alcuni contenuti sono a pagamento. Gli utenti devono avere almeno 7 anni e per i minorenni è richiesto il consenso dei genitori. Concesso in licenza per la vendita esclusiva in Europa, Medio Oriente, Africa, India ed Oceania.

“B”, “PlayStation”, “PS3”, “OXO”, “SIXAXIS” and “” are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “PS” is a trademark of the same company. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. The Elder Scrolls® V: Skyrim™ © 2011 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published by Bethesda Softworks. Developed by Bethesda Game Studios. 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](http://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. Made in Austria. All rights reserved.



## SOMMARIO

<b>Avvio</b> . . . . .	<b>2</b>
<b>Comandi</b> . . . . .	<b>3</b>
<b>Menu principale, bussola, menu personaggio</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Schermata di gioco</b> . . . . .	<b>5</b>
<b>Abilità, aumentare abilità e livello</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>Bonus</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>Menu Oggetti, Preferiti</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>Menu Magie</b> . . . . .	<b>9</b>
<b>Mappe e viaggio veloce</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>Diario</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>Dialoghi, commerciare e mercenari</b> . . . . .	<b>12</b>
<b>Combattimento</b> . . . . .	<b>14</b>
<b>Infiltrarsi, borseggiare e scassinare</b> . . . . .	<b>15</b>
<b>Crimini e punizioni</b> . . . . .	<b>16</b>
<b>Alchimia</b> . . . . .	<b>17</b>
<b>Incantamenti</b> . . . . .	<b>18</b>
<b>Forgiatura</b> . . . . .	<b>19</b>
<b>Fondere, conciare e cucinare</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>Cavalli, case, libri e contenitori</b> . . . . .	<b>21</b>
<b>Garanzia, assistenza tecnica e servizio clienti</b> . . . . .	<b>22</b>



## PER INIZIARE

### Sistema PlayStation®3

La visualizzazione in HD necessita di un cavo e uno schermo, entrambi compatibili con la risoluzione HD, venduti separatamente.

#### PREPARAZIONE

Predisponi il tuo sistema digitale di intrattenimento PlayStation®3 seguendo la procedura riportata nel manuale di istruzioni. All'avvio, la spia di accensione sarà di colore rosso a indicare che il sistema PlayStation®3 è in modalità stand-by. Premi il tasto di accensione e la spia di accensione diventerà verde.

Inserisci il disco di THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM nel vano disco, con l'etichetta rivolta verso l'alto. Seleziona l'icona  dal menu Home. Apparirà un'immagine del software. Premi il tasto  per avviare il caricamento. Si raccomanda di non collegare o rimuovere accessori quando la console è accesa.

**NOTA:** le informazioni contenute in questo manuale erano corrette al momento della stampa, ma durante le ultime fasi di sviluppo del prodotto è possibile che siano state apportate lievi modifiche. Tutte le immagini presenti nel manuale sono state tratte dalla versione inglese del prodotto.

**Uscire dal gioco:** nel corso del gioco, tieni premuto il tasto PS sul controller wireless per circa due secondi, quindi seleziona "Esci dal gioco".

**HINT:** Per rimuovere un disco, premi il tasto di espulsione dopo aver terminato di giocare.

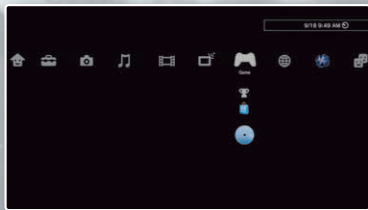
**Trofei:** conquista, confronta e condividi i trofei che ottieni quando soddisfi particolari requisiti nel gioco.

#### Dati salvati sul sistema PlayStation®3

I dati salvati sul sistema PlayStation®3 vengono memorizzati direttamente sul disco fisso. I dati vengono visualizzati nel menu "Gioco" alla voce "Utilità dei dati salvati".

Il titolo dispone di una funzione di autosalvataggio e di caricamento automatico. I dati saranno salvati automaticamente in determinati punti.

All'avvio il titolo carica automaticamente i dati salvati. Si consiglia di non spegnere/ripristinare il sistema quando la spia accesso disco fisso lampeggia.



Menu XMB™

## COMANDI



## 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.

## 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.

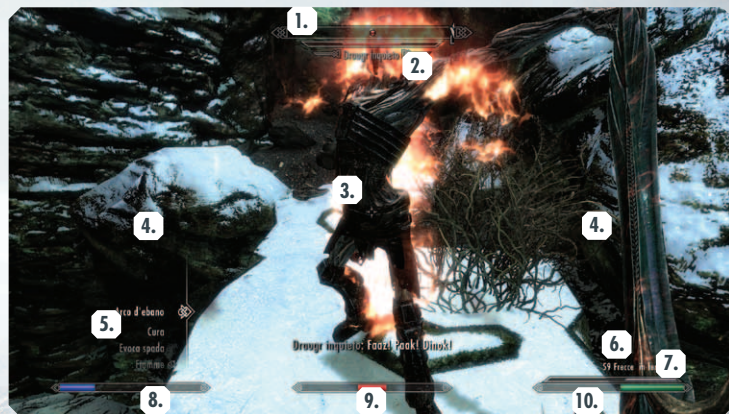
## MENU PERSONAGGIO



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

Premi **○** per accedere al menu personaggio. Muovi la levetta sinistra o premi i tasti direzionali in una direzione qualsiasi per selezionare il menu corrispondente, quindi premi nuovamente nella stessa direzione per accedere al menu. In alternativa, tieni premuta la levetta sinistra o i tasti direzionali in una direzione qualsiasi per accedere rapidamente al menu desiderato.

## 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. FRECCIA**  
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. MAGICKA**  
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.

## 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.

## 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

Levetta sinistra,  $\leftarrow/\rightarrow$ , - Entra/Esci dagli elenchi

Levetta sinistra,  $\uparrow/\downarrow$  - Scorri gli elenchi

$\otimes$  - Equipaggia/Usa/Leggi oggetto

$L1/R1$  - Equipaggia mano sinistra/destra

$\square$  - Lascia oggetto

$\triangle$  - Oggetto preferito

$R3$  - Esamina oggetto

Levetta destra - Ruota oggetto

**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  $\triangle$ .

Durante il gioco, puoi accedere al tuo elenco dei preferiti premendo i tasti  $\uparrow/\downarrow$ . Quindi puoi scorrere l'elenco premendo  $\uparrow/\downarrow$ , equipaggiare o usare un oggetto o un incantesimo con  $\otimes$  o  $L1/R1$  e scambiare rapidamente le armi della mano sinistra ( $L1$ ) e destra ( $R1$ ).

Puoi anche assegnare dei tasti di scelta rapida primari e secondari tenendo premuti i tasti  $\leftarrow/\rightarrow$  sugli oggetti nel menu Preferiti. Per scambiare i due oggetti durante il gioco premi  $\leftarrow/\rightarrow$ .

## MENU MAGIE



### INCANTESIMI

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

### POTERI

Premi  $R2$  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. Tieni premuto  $R2$  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.



## DIALOGHI, COMMERCiare E MERCENARI



### DIALOGHI

Per parlare con qualcuno premi **X**. Per abbandonare la conversazione premi **O**.

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 scacchizzata, 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 **Commerciare** 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 e premi **X** per acquistarli. Puoi anche cercare di vendere i tuoi oggetti selezionandoli dal tuo inventario e premendo **X**. I venditori acquireranno 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. **Commerciare** 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 **X** 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. Per eseguire un attacco base, premi **R1**. Per portare un attacco caricato, tieni premuto **R1**. Gli attacchi caricati consumano vigore, ma infliggono il doppio dei danni e possono sbilanciare il tuo avversario, permettendoti di mettere a segno altri colpi. Le armi più pesanti assorbono una maggior quantità di vigore rispetto a quelle leggere quando sferi un attacco caricato.

### TIRARE CON L'ARCO

Per attaccare con un arco, tieni premuto **R1** per tenderlo al massimo, quindi rilascia **R1** per scoccare la freccia. Più tendi l'arco, maggiori sono i danni inflitti. Per annullare un attacco, premi **□**. Puoi selezionare dei bonus legati all'abilità Tirare con l'arco per ottenere vantaggi quali visuale ingrandita o tempo rallentato. Per attivarli, tieni premuto **L1** mentre utilizzi una freccia.

### 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 **L1** 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 **L1** e premi **R1**. Questa tecnica consuma vigore e sbilancia l'avversario, consentendoti di attaccarlo. Puoi selezionare un bonus per ottenere un attacco caricato di scudo, che si esegue tenendo premuto **R1** durante la parata.

### 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 Cornus, Uccidere prima di essere uccisi

## INFILTRARSI, BORSEGGIARE E SCASSINARE

### INFILTRARSI

Entra in modalità furtiva premendo **LS**. 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 la griglia di furtività è completamente aperta, significa che sei visibile.



Quando la griglia di furtività è parzialmente aperta, significa che rischi di essere scoperto.



Quando la griglia di furtività è chiusa, significa che sei invisibile.

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.



Usa la **levetta destra** per ruotare la serratura e la **levetta sinistra** 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.



Gli ingredienti alchemici sono reperibili in tutta Skyrim. È possibile creare pozioni e veleni meschiando 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 speziale. Se sei portato per l'alchimia, puoi addirittura bollire il grasso per usarlo in pozioni e tonici di ogni tipo."*

— Finn, Massacrare i troll

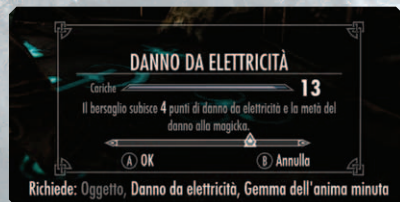
## INCANTAMENTI



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.

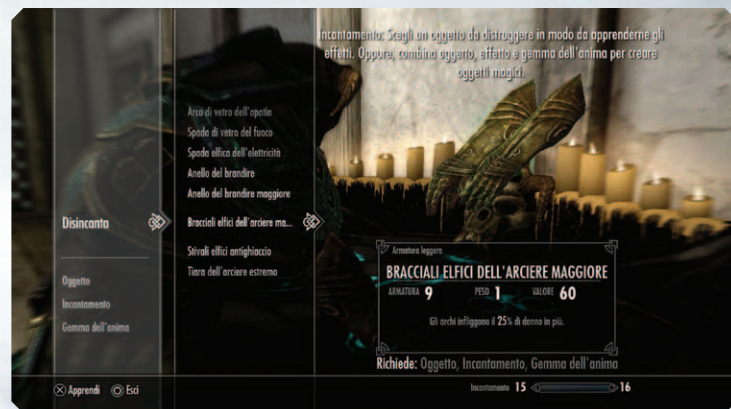
In giro puoi trovare gemme dell'anima piene, o puoi crearle utilizzando l'incantesimo Trappola dell'anima per imprigionare l'anima di una creatura in una gemma vuota.



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 **X**. Per galoppare, tieni premuto **L2**. Premi **X** 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 (**○**) o prenderlo (**X**). Usa la levetta sinistra e la levetta destra o **L1** / **R1** 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 **X**. 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 fornita/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.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

<b>Australia</b>	<b>1300 365 911</b> Calls charged at local rate	<b>Italia</b>	<b>199 116 266</b> Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
<b>Österreich</b>	<b>0820 44 45 40</b> 0,116 Euro/Minute	<b>Malta</b>	<b>23 436300</b> Local rate
<b>Belgique/België/Belgien</b>	<b>011 516 406</b> Tarif appel local/Lokale kosten	<b>Nederland</b>	<b>0495 574 817</b> Interlokale kosten
<b>Česká republika</b>	<b>222 864 111</b> Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111	<b>New Zealand</b>	<b>09 415 2447</b> National Rate <b>0900 97669</b> Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute
<b>Danmark</b>	<b>70 12 70 13</b> support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21	<b>Norge</b>	<b>81 55 09 70</b> 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
<b>Suomi</b>	<b>0600 411 911</b> 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21	<b>Portugal</b>	<b>707 23 23 10</b> Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
<b>France</b>	<b>0820 31 32 33</b> prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi	<b>España</b>	<b>902 102 102</b> Tarifa nacional
<b>Deutschland</b>	<b>1805 766 977</b> 0,12 Euro/minute	<b>Россия</b>	<b>+7 (499) 238 36 32</b>
<b>Ελλάδα</b>	<b>00 32 106 782 000</b> Εθνική Χρυσή	<b>Sverige</b>	<b>08 587 822 25</b> support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–søndag 12–15
<b>Ireland</b>	<b>0818 365065</b> All calls charged at national rate	<b>Suisse/Schweiz/Svizzera</b>	<b>0848 84 00 85</b> Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
		<b>UK</b>	<b>0844 736 0595</b> Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



Uno di questi simboli, presenti su prodotti elettronici, relative confezioni o batterie, indica che il prodotto elettronico o le batterie non devono essere smaltiti come un normale rifiuto domestico in Europa. Per garantire il trattamento corretto del prodotto e delle batterie, smaltirli secondo le leggi in vigore a livello locale oppure secondo le indicazioni per lo smaltimento di apparecchi elettrici e batterie. In questo modo, è possibile preservare le risorse naturali e migliorare gli standard di protezione dell'ambiente per quanto riguarda il trattamento e lo smaltimento di rifiuti elettrici.



È possibile che le batterie riportino questo simbolo insieme ad altri simboli chimici. I simboli chimici del mercurio (Hg) o del piombo (Pb) saranno riportati se la batteria contiene mercurio in percentuale superiore allo 0,0005% o piombo in percentuale superiore allo 0,004%.



**BLES-01330**

"D", "PlayStation", "PS3", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

0093155141278

MAN-41278-ITA