

BRAVEHEART

OUT SOON!!!



PER LA SALUTE

Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo.

Non giocare se si è stanchi o si ha dormito poco. Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Nell'ultima pagina del manuale si trova il numero dell'Assistenza Clienti.

INDICE

INSTALLAZIONE	3
DISINSTALLAZIONE	3
AVVIO DI LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	3
COMANDI	4
TASTIERA	5
GENERICI	5
PER IL GIOCO - COMBINAZIONI DI PULSANTI	5
COME INIZIARE UNA PARTITA	6
IL MENU DI PAISA	7
COME SALVARE UNA PARTITA	7
LORD KAIN E LA STORIA DI NOSGOTH	8
IL REGNO SPETTRALE E IL REGNO MATERIALE	10

LA SALUTE	11
ABILITÀ	11
ABILITÀ ACQUISITE	14
COMBATTIMENTO	16
PORTALI DI TRANSITO	19
LA MIETTRICE D'ANIME	20
I GLIFI	21
OGGETTI ESSENZIALI	24
RICONOSCIMENTI	31
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI LEADER	33
GARANZIA LIMITATA	34

INSTALLAZIONE

Legacy Of Kain: Soul Reaver è dotato di una completa procedura InstallShield nella lingua del vostro paese.

- Inserite il CD di Legacy Of Kain: Soul Reaver nel vostro lettore CD-ROM.
- Cliccate due volte sull'icona "Risorse del Computer" sullo sfondo del vostro PC e apparirà una lista delle unità di memoria di massa disponibili.
- Cliccate due volte sull'icona del lettore CD-ROM. Vedrete apparire il contenuto del CD di Legacy Of Kain: Soul Reaver.
- Cliccate due volte sull'icona LOK_SR.EXE per avviare la procedura InstallShield di Legacy Of Kain: Soul Reaver, che vi guiderà lungo il processo di installazione.

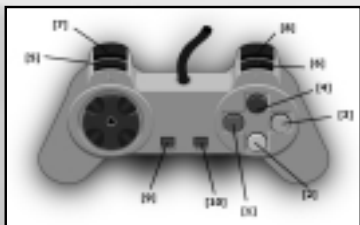
DISINSTALLAZIONE

- Per disinstallare Legacy Of Kain: Soul Reaver dal vostro disco rigido, usate l'icona Installazione applicazioni del Pannello di controllo (Menu Avvio/Start > Impostazioni > Pannello di controllo).
- Scegliete Legacy Of Kain: Soul Reaver dalla lista e cliccate su OK.
- Tutti i file di Legacy Of Kain: Soul Reaver verranno rimossi dal vostro disco rigido.

AVVIO DI LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Dopo l'installazione, Legacy Of Kain: Soul Reaver diventerà un elemento del menu Avvio/Start > Programmi. Potrete reperirlo sotto la voce Crystal Dynamics. Per avviare il gioco, dovrete soltanto scegliere la voce Legacy Of Kain: Soul Reaver. Vedrete apparire una finestra di dialogo che vi lascerà scegliere la migliore configurazione video per il vostro PC. Scegliete l'opzione più adatta e cliccate su OK.

COMANDI (PREDEFINITI)



Potrete riconfigurare i comandi del gamepad scegliendo la voce **CONTROLLER** dal menu **OPZIONI**.

I pulsanti sono numerati in questo modo:

Pulsante [1] Pulsante di azione. Premetelo brevemente per attaccare, per manipolare oggetti o porte o interruttori, oppure per scegliere magie dal menu dei glifi

Pulsante [2] Per saltare, nuotare e confermare una scelta in un menu

Pulsante [3] Per divorare un'anima

Pulsante [4] Per mirare e afferrare. Premetelo brevemente per afferrare i nemici storditi, per infliggere colpi fatali ai nemici storditi oppure per prendere la mira e sparare proiettili

Pulsante [5] Per accucciarsi

Pulsante [6] Per l'orientamento automatico verso il nemico più vicino (premetelo brevemente per cambiare nemico) o per muoversi furtivamente



Pulsante [7] Per ruotare la telecamera attorno a Raziél. Premetelo assieme al pulsante [8] per entrare in modalità osservazione

Pulsante [8] Per ruotare la telecamera attorno a Raziél. Premetelo assieme al pulsante [7] per entrare in modalità osservazione

Pulsante [9] Menu dei glifi. Premetelo una volta per aprire il menu e una seconda volta per chiuderlo

Pulsante [10] Pausa e continuazione della partita

TASTIERA

 SPACE	Jump/Swim	 ESC	Pause
 A	Action	 CTRL	Left Look-around
 S	Autoface/Sneak	 CTRL	Right Pan Left
 D	Devour Soul	 ENTER	Glyph Menu
 F	Aim/Grapple	 0	Pan Right
 C	Crouch		Directional Keys

Potrete riconfigurare i comandi del gamepad scegliendo la voce TASTIERA dal menu OPZIONI.

GENERICI

Pulsanti direzionali	Per muovere Raziel mentre corre, vola, scala o nuota, oppure per scegliere voci del menu
----------------------	--

PER IL GIOCO – COMBINAZIONI DI PULSANTI

Pulsante [5] + pulsante [2]	Per saltare in alto o per avere un impulso di velocità sott'acqua
Pulsante [2] premuto, lasciato e premuto ancora senza lasciarlo	Raziel userà le ali per planare
Pulsante [7] o pulsante [8]	Per ruotare la telecamera attorno a Raziel. Premete il pulsante [7] e il pulsante [8] per entrare in modalità osservazione

COME INIZIARE UNA PARTITA

Scegliete INIZIA PARTITA dal menu principale per iniziare una nuova partita di Legacy Of Kain: Soul Reaver. Vi verrà chiesto se iniziare una NUOVA PARTITA, oppure se caricarne una salvata in precedenza (CARICA PARTITA).

OPZIONI

Scegliete OPZIONI dal menu principale per accedere alle seguenti opzioni:

Sonoro/Musica/Voce

Per regolare il volume del sonoro, della musica e del parlato nel gioco.

Comandi

Per scegliere se controllare Raziel con la tastiera o il gamepad.

Configurazione tastiera

Vi permette di scegliere i tasti che controllano Raziel quando giocate con la tastiera.

Configurazione gamepad

Vi permette di scegliere i pulsanti che controllano Raziel quando giocate con un gamepad.

Configurazione video

Vi permette di configurare la parte grafica del gioco.

IL MENU DI PAUSA

Premete il pulsante [10] di pausa mentre giocate per mettere la partita in pausa e richiamare sul video il relativo menu.

- Scegliete **RIPRENDI** per continuare a giocare.
- Scegliete **OPZIONI** per modificare i parametri del sonoro, della musica e del parlato.
- Scegliete **SALVA PARTITA** per salvare la partita attuale.

COME SALVARE UNA PARTITA

La partita può essere salvata in qualunque momento.

- Premete il pulsante [10] di pausa per mettere la partita in pausa.
- Scegliete **SALVA PARTITA** dal menu di pausa.
- La partita in corso verrà salvata sul disco rigido.



LORD KAIN E LA STORIA DI NOSGOTH

Le divinità oscure

Un intero millennio è passato da quando Lord Kain ha fondato la sua capitale sulle rovine dei Pilastrì di Nosgoth e ha iniziato la conquista del mondo. Dopo aver reclutato una squadra, Kain è sceso nel mondo sotterraneo e ha catturato sei anime per creare i suoi luogotenenti; io, Raziel, ero uno di loro. Così, noi tutti iniziamo ad aggirarci fra le ombre del purgatorio per creare sei legioni di vampiri che avrebbero saccheggiato Nosgoth.

Con ciò era inevitabile distruggere i più importanti regni degli uomini: nel giro di un secolo tutta l'umanità venne asservita, anche se per essere onesto devo ammettere che alcuni umani allo stato selvatico vivono tuttora sparsi per le terre esterne, incapaci di abbandonare la loro vana speranza di far sparire da Nosgoth il "flagello dei vampiri".



Non li abbiamo eliminati perché rendevano più stimolante la vita dei nostri giovani. Dopo aver domato gli umani, iniziammo il nostro vero lavoro, ossia plasmare Nosgoth secondo il nostro volere. Molti schiavi eressero presso i Pilastrì un tempio per celebrare la nostra nuova epoca, un vero simbolo del nostro tenebroso avvento. Vennero costruite immense fornaci che saturarono il cielo di fumo per proteggere la terra dal velenoso effetto del sole. Mai questa terra aveva conosciuto un'epoca di tanta bellezza, però iniziammo anche ad annoiarci. Così, permettemmo ai superstiti delle legioni, i vampiri di livello minore, di portare avanti i loro intralazzi per divertire un po' la classe dominante, sempre più annoiata. Man mano che le fazioni cadevano sotto i nostri attacchi, eravamo sempre più sicuri del risultato finale. Ormai potevamo volgere qualunque intrigo di potere a nostro vantaggio. Noi eravamo il Consiglio e riconoscevamo Lord Kain come nostro unico signore.

Raziel

Gli umani pensano che siamo così come siamo per via di un veleno nel sangue. Che stupidi: il sangue si limita a nutrire i corpi in cui viviamo, ma per creare un vampiro è necessario rubare un'anima all'abisso e rianimare il cadavere. È il corpo stesso che chiede il sacrificio di sangue, e così le nostre anime acquistano i poteri del mondo sotterraneo. Con il tempo, i nostri corpi terrestri maturarono evolvendosi in forme sempre più elevate, così noi tutti raggiungemmo un potere e una nobiltà all'altezza delle Divinità Oscure. Ognuno di questi cambiamento ci faceva sentire sempre più lontani dai banali problemi degli uomini e degli stessi vampiri. Peraltro, il nostro signore Kain aveva sempre voluto essere il primo a sperimentare questi cambiamenti; solo qualche decennio più tardi sarebbe potuto toccare a uno di noi. Almeno, così andarono le cose fino a quando io ebbi l'audacia di evolvermi prima del mio signore. Ricevetti un paio d'ali in dono, ma la mia impertinenza mi portò alla dannazione.



L'Anziano

Per noi, toccare l'acqua significa una sofferenza terribile, perché ci brucia le carni come se fosse acido. Dunque, per punizione venni buttato nel Lago dei Morti, il nostro campo di esecuzione per i traditori e le creature più deboli. Mentre i miei fratelli mi sollevavano in volo, potevo vedere sui loro volti espressioni divertite, l'eccitazione dovuta a qualcosa di nuovo da fare. Poi arrivò il dolore, il bruciore, la scarnificazione, il dissolvimento. Un'esperienza nuova, in effetti. E poi, il tempo. Non ebbi mai una chiara idea di quanto a lungo caddi: sapevo solo che prima o poi sarebbe dovuta arrivare una fine. Ma attraverso il dolore sentii una voce. Al momento pensai che fosse solo un'eco della mia mente torturata, ma poi cominciai a capire che era qualcosa di più. Un'entità primeva, forse. Sentivo la sua furia, ma anche la sua rettitudine. E la sua... antichità. L'Anziano mi spiegò moltissimo, parlandomi della creazione, della morte, delle anime e della sua fame. Per molti eoni, si era nutrito delle anime di Nosgoth, poi la dinastia di vampiri di Kain lo aveva privato del suo nutrimento. Nel corso dei secoli, la sua fame crebbe fino a impossessarsi di quel luogo. L'Anziano mi offrì un modo di riscattare la mia scellerata esistenza: se avessi preso a viaggiare nel Regno Materiale uccidendo i miei ex-fratelli, avrei avuto la possibilità di vendicarmi di Kain. E come potevo rifiutare una simile offerta?

IL REGNO SPETTRALE E IL REGNO MATERIALE

Raziel può muoversi in due diversi piani esistenziali, chiamati Regno Materiale, ovvero il mondo dei vivi, e il Regno Spettrale, cioè il mondo dei morti. Dopo l'esecuzione ordinata da Kain, Raziel è stato trasformato in una creatura del Regno Spettrale.

Il Regno Spettrale si presenta come una versione più buia e sinistra del Regno Materiale. Quando Raziel passa da un piano di esistenza all'altro, il mondo che lo circonda cambia forma. Certi punti che risultavano irraggiungibili in uno dei due Regni, potrebbero diventare accessibili nell'altro. Raziel dovrà affrontare nemici diversi in ciascun Regno, senza dimenticare che alcuni capi dei clan sono capaci di spostarsi fra i due piani esistenziali. Nel Regno Spettrale, il tempo del Regno Materiale si ferma, dunque Raziel può sfruttare a proprio vantaggio la sua capacità di passaggi fra i due mondi. Per esempio, passando nel Regno Spettrale può tendere un'imboscata a certi nemici oppure manipolare oggetti in modo insolito.

Però, quando Raziel si trova nel Regno Materiale continua a perdere energia vitale, dunque per mantenersi in salute e non essere costretto a tornare al Regno Spettrale deve nutrirsi di anime. Se dovesse essere danneggiato o se non si nutrisse di anime abbastanza spesso, sarà costretto a tornare al Regno Spettrale. Nel Regno Spettrale, Raziel recupererà lentamente energia, ma potrà accelerare il processo nutrendosi di anime, fino a quando potrà tornare nel Regno Materiale e portare avanti la sua missione di vendetta. Dunque, potrà nutrirsi di anime perdute oppure delle anime appartenenti alle creature che a loro volta si nutrono di anime perdute.



Nel Regno Spettrale, Raziel non può effettuare nessuna azione sugli oggetti materiali. Per tornare al Regno Materiale, Raziel deve essere in piena salute e deve trovare un portale. Il passaggio da un piano esistenziale all'altro si effettua portando Raziel dentro il portale e premendo il pulsante [1] di azione.



Per passare dal piano Materiale a quello Spettrale in un qualunque momento, premete il pulsante [9] dal menu dei glifi, scegliete l'icona dello spostamento fra i Regni e premete il pulsante [1] di azione.

LA SALUTE



L'indicatore della salute che si trova nell'angolo inferiore destro mostra quanto sia forte Raziel. Il livello indicato potrà essere accresciuto nel Regno Materiale trovando i risanatori che sono sparsi per Nosgoth. Prima di passare al Regno Materiale, Raziel deve essere in piena salute.

- Prima di passare al Regno Materiale, Raziel deve essere in piena salute.
- Se Raziel ha ottenuto la Mietitrice d'anime, la spada apparirà soltanto quando l'energia materiale sarà al massimo.
- Nel Regno Spettrale, la forza dei nemici di Raziel è mostrata da un'aura.
- Se Raziel rimane senza più forza nel Regno Materiale, verrà rimandato subito nel Regno Spettrale. Se rimane anche senza più forza spettrale, verrà costretto a tornare alla stanza dell'Anziano per riprendersi.

ABILITÀ

Planata

- Per planare, premete il pulsante [2] di salto, poi premetelo ancora e tenetelo premuto quando siete in aria.
- Per cadere a terra, rilasciate il pulsante [2].
- Tenete premuto il pulsante [6] di orientamento automatico per scendere durante la planata.

Raziel può guadagnare quota planando grazie alle correnti ascensionali o a quelle di aria calda che incontrerà.

Come raccogliere e trasportare oggetti

Raziel può raccogliere un gran numero di oggetti, che possono essere usati come armi o per altri scopi. In generale, gli oggetti si dividono nelle seguenti classi: armi ad asta da usare con due mani, oggetti contudenti da usare con due mani, torce.

- Per raccogliere un oggetto, portatevi presso quest'ultimo e premete il pulsante [1] di azione.

Presta attenzione a eventuali oggetti nascosti, come i segmenti delle recinzioni o le travi alle finestre che è possibile strappar via e usare come armi.

- Per posare a terra un oggetto, tenete premuto il pulsante [5] di accucciamento e premete il pulsante [1] di azione.

Raziel non può nuotare, planare, afferrarsi ai bordi o manipolare oggetti se sta usando un corpo contudente che gli impegna ambedue le mani.

Nota: Le armi e gli altri oggetti trasportati non possono passare da un Regno all'altro, dunque cadranno a terra quando Raziel effettuerà il passaggio. Inoltre, Raziel non può raccogliere niente nel Regno Spettrale.

Manipolazione di oggetti

Raziel può manipolare un gran numero di oggetti, per esempio porte, interruttori e blocchi.

- Per manipolare un oggetto, mettetevi davanti a quest'ultimo e premete il pulsante [1] di azione.
- Per spingere un blocco, mettetevi davanti a quest'ultimo e premete il pulsante [1] di azione.
- Per far sì che Raziel affondi i propri gli artigli in un blocco, mettetevi davanti a quest'ultimo e premete il pulsante [1] di azione, senza lasciarlo.
- Rilasciate il pulsante [1] di azione per togliere gli artigli dal blocco.

Finché Raziel manterrà i suoi artigli nel blocco, potrete usare i pulsanti direzionali per spostare il blocco. Raziel non lascerà la presa fino a quando terrete premuto il pulsante [1] di azione.

- Per girare un blocco, portatevi vicino a uno di questi oggetti, tenete premuto il pulsante [5] di accucciamento e premete il pulsante [1] di azione.
- I blocchi adiacenti si possono accatastare girandoli uno sopra l'altro.
- Non tutti i blocchi possono essere manipolati in questo modo.

Nota: Gli stessi comandi consentono di manipolare anche oggetti diversi dai blocchi. Comunque, Raziel non può manipolare oggetti nel Regno Spettrale.

Divorare anime

Per recuperare energia, Raziel può divorare le anime delle sue vittime. Anche le anime perdute sono una preziosa fonte di energia. Raziel può divorare anche i nemici del piano spettrale scorporati. È possibile divorare l'anima delle vittime umane non combattive, per esempio i contadini e certi cacciatori di vampiri, senza prima ucciderle o anche solo danneggiarle.

- Premete, senza lasciarlo, il pulsante [3] per divorare le anime.
- Premete, senza lasciarlo, il pulsante [3] quando siete vicini a una vittima umana non combattiva per succhiarle l'anima, totalmente o in parte.

Movimento furtivo

Tenete premuto il pulsante [6] di orientamento automatico durante lo spostamento per muovervi in maniera furtiva. Così, sarà più semplice passare su terreno precario e cogliere i nemici alle spalle.

ABILITÀ ACQUISITE

Tutte le seguenti abilità possono essere guadagnate divorando le anime appartenenti ai capi dei vari clan, oppure si possono apprendere.

Spostamento di fase

Questa abilità acquisita consente a Raziel di attraversare barriere altrimenti invalicabili (come cinte, cancelli e grate) quando si trova nel Regno Spettrale. Dunque, spingi contro qualche passaggio mentre sei nel regno dei morti e Raziel si smaterializzerà per attraversarlo.

Scalata dei muri

PER SCALARE I MURI:

- Salta verso la facciata di un muro che è possibile scalare e Raziel si aggrapperà con gli artigli.
- Per scalare il muro usate i pulsanti direzionali.
- Quando Raziel raggiungerà la superficie piatta in cima al muro, vi salirà automaticamente.
- Per lasciarvi cadere da un muro, premete il pulsante [2] di salto.

Nota: Raziel non può scalare muri nel Regno Spettrale e non può iniziare un combattimento mentre sta scalando un muro, dunque prima di iniziare quest'ultima operazione dovrai essere lontano dai nemici o attirarli altrove. Inoltre, soltanto certi tipi di muri sono scalabili: i muri grezzi, organici, cedevoli o di pietra cementata non offrono appigli e sono invalicabili.

Proiettile di forza telecinetica

Quando non ha con sé la Mietitrice d'anime o un altro oggetto, Raziel può creare e lanciare una sfera di energia telecinetica, capace di scagliare all'indietro i nemici e gli oggetti mobili che colpirà. Inoltre, questo proiettile è capace di distruggere sul colpo gli oggetti fragili o distruttibili. In sé e per sé, questo colpo infligge pochi danni, ma può essere usato per spingere i nemici verso qualche punto dello scenario che può risultare loro fatale o comunque danneggiarli.

Per esempio, è possibile scaraventarli contro un muro, nell'acqua o nel fuoco.

- Tenete premuto il pulsante [4] di mira per creare il proiettile.
- Lasciate il pulsante [4] di mira per far partire il proiettile.

Nota: Il proiettile di forza può essere diretto manualmente o automaticamente, come qualunque altro proiettile (per saperne di più leggi la sezione "Come mirare per lanciare oggetti e proiettili" a pagina 18). Il proiettile danneggia il bersaglio soltanto quando Raziel è nel Regno Materiale.

Nuoto

All'inizio del gioco, Raziel è incapace di nuotare: se cadrà nell'acqua quando si trova nel Regno Materiale, passerà immediatamente a quello Spettrale, nel quale è capace di camminare sul fondo dei laghi e dei canali, ma non potrà raggiungere i punti più elevati. Quando avrà acquisito la capacità di nuotare, Raziel potrà accedere a gallerie e piattaforme prima irraggiungibili.

- Premete il pulsante [2] di salto per nuotare.
- Usate i pulsanti direzionali per orientare Raziel.
- Per nuotare in fretta, premete ripetutamente il pulsante di salto. .
- Tenete premuto il pulsante di salto per nuotare a velocità costante.
- Tenete premuto il pulsante [5] di accucciamento e premete il pulsante [2] di salto per far nuotare Raziel più velocemente o per farlo attaccare di slancio.

Quando Raziel è in superficie, premete il pulsante direzionale Giù per immergervi e il pulsante [2] di salto per nuotare all'indietro. Per uscire dall'acqua, raggiungete la riva e premete il pulsante direzionale rivolto verso quest'ultima: Raziel si isserà e uscirà. Per saltare fuori dall'acqua nei punti meno accessibili, raggiungete la riva, tenete premuto il pulsante [5] di accucciamento e premete poi il pulsante di salto.

Nota: In acqua, i movimenti di combattimento concessi a Raziel sono limitati.

Avvolgimento

Raziel acquisterà la capacità di avvolgere un nastro di energia attorno a nemici e oggetti. Questa abilità funziona sia nel Regno Materiale sia in quello Spettrale, con l'avvertenza che in quest'ultimo è possibile avvolgere solo i nemici. I vampiri attaccati in questo modo potranno essere storditi, mentre gli umani verranno direttamente uccisi. L'avvolgimento consente anche di far girare su se stessi certi oggetti, per esempio un meccanismo o un quadrante. La rotazione avverrà in senso orario o antiorario, a seconda della direzione in cui Raziel corre attorno all'oggetto.

PER AVVOLGERE:

- Fate correre Raziel attorno a un oggetto o a un nemico, compiendo un giro completo.
- Raziel inizierà a lanciare un nastro di energia.
- Completando un secondo giro attorno all'oggetto o al nemico, il nastro di energia si avvolgerà attorno al bersaglio.

Nota: Non tutti gli oggetti possono essere avvolti. Il nastro di energia apparirà soltanto quando un oggetto può subire questo trattamento.

COMBATTIMENTO

I vampiri devono essere storditi prima che sia possibile infliggere loro un colpo fatale. Per stordire un vampiro, Raziel dovrà piazzare diversi colpi consecutivi. Gli attacchi fatali si possono effettuare in diversi modi.

Come lanciare i nemici



- Premete il pulsante [4] di mira per raccogliere un vampiro stordito.
- Per trasportarlo, tenete premuto il pulsante [4] di mira. I nemici prima o poi cercheranno di liberarsi, se Raziel li porterà troppo lontano.
- Per scagliarli verso un pericolo ambientale (fuoco, acqua, muri chiodati o luce solare) allo scopo di ucciderli, rilasciate il pulsante [4] di mira.

Armi da lancio e altri oggetti

- Per preparare il lancio, premete senza rilasciarlo il pulsante [4] di mira mentre state trasportando un oggetto.
- Rilasciate il pulsante di mira per tirare l'oggetto.

Nota: Raziel tenterà di prendere automaticamente la mira.

Come mirare per lanciare oggetti o proiettili

Raziel può lanciare qualunque oggetto che sta trasportando.

- Per fargli prendere automaticamente la mira, premete il pulsante [4] di mira senza rilasciarlo.
- Quando vuoi lanciare l'oggetto, rilascia il pulsante.

PER MIRARE MANUALMENTE:

- Premete il pulsante [4] di mira senza rilasciarlo, poi premete i pulsanti [7] e [8], sempre senza rilasciarli, per prendere manualmente la mira.
- Rilasciate il pulsante di mira per lanciare l'oggetto.

Impalamento

Raziel può anche scoprire armi che può sfruttare per impalare o trafiggere i suoi nemici.



- Per raccogliere un'arma, portatevi vicino a quest'ultima e premete il pulsante [1] di azione.
- Premete il pulsante di azione per attaccare con quell'arma.
- Premete il pulsante [4] di mira per impalare i vampiri storditi.

Torce

Raziel può dar fuoco ai nemici storditi quando ha con sé una torcia.



- Premete il pulsante [1] di azione per attaccare con una torcia.
- Premete il pulsante [4] di mira per dar fuoco a un vampiro stordito

Orientamento automatico

Se terrete premuto il pulsante [6] di orientamento automatico, Raziel si volgerà automaticamente verso l'avversario più vicino. Premete ancora detto pulsante senza rilasciarlo per far girare Raziel verso il prossimo avversario in ordine di vicinanza.

Attacchi combinati

- Premete il pulsante [1] di azione per lanciare il normale attacco di Raziel.
- Premete ancora il pulsante di azione, prima che l'attacco finisca, per far lanciare a Raziel un attacco più potente.
- Premete di nuovo il pulsante di azione per effettuare un potente assalto finale.

Nota: Raziel dispone di vari attacchi, che dipendono dall'arma usata.

Attacchi con affondo

Questo tipo di attacchi permette di colpire a distanza maggiore rispetto a qualunque attacco combinato, infliggendo anche più danni.

- Premete il pulsante [1] di azione mentre vi state muovendo in avanti per effettuare un attacco con affondo.

Manovre evasive

Grazie a questa abilità, Raziel può scansare gli attacchi nemici e mettersi in una posizione adatta a lanciare un contrattacco.

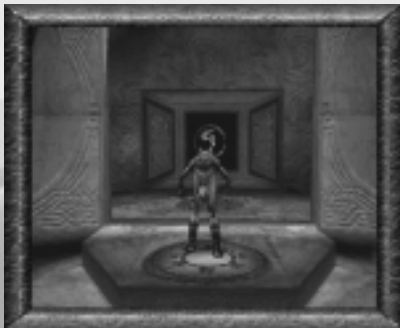
- Premete il pulsante [2] di salto mentre vi state muovendo a sinistra, a destra o all'indietro e Raziel si sposterà velocemente in quella direzione.

Nota: Quando si trova in modalità orientamento automatico, Raziel può soltanto scansare gli attacchi nemici.

PORTALI DI TRANSITO

I portali di transito consentono a Raziel di spostarsi velocemente nel mondo di Nosgoth. Peraltro, Raziel potrà muoversi soltanto fra portali di transito già attivati. Quando Raziel incontrerà per la prima volta un portale, quest'ultimo sarà spento e dovrà essere attivato.

Per attivare il portale di transito, portati sopra il simbolo del cerchio lampeggiante su una delle piattaforme ai lati del portale. Esso comincerà a lampeggiare; potrai quindi attivarlo permanentemente. A questo punto, potrai entrarci per essere trasportato dall'altra parte. Il punto che raggiungerai è indicato dal simbolo sul muro di fronte a Raziel (le aree inattive sono in grigio).



Raziel non potrà raggiungere tali locazioni finché non avrà attivato i portali disattivi.

PER CAMBIARE LA DESTINAZIONE DEI PORTALI DI TRANSITO:

- Premete il pulsante [1] di azione mentre Raziel è in piedi sul simbolo lampeggiante.
- Premete il pulsante direzionale destro o sinistro per scegliere la destinazione.
- Premete ancora il pulsante [1] di azione per annullare la scelta della località..
- Per confermare la scelta, fate entrare Raziel nel portale per arrivare a destinazione.

Nota: Quando scopri un nuovo portale, segnati il simbolo di quella regione, così ti sarà più facile ritornarvi in seguito.

LA MIETITTRICE D'ANIME

La Mietitrice d'anime è l'unica arma del gioco che Raziel può portare con sé quando si sposta di fase fra un Regno e l'altro. Inoltre, quest'arma favolosa si evolve nel corso del gioco, acquistando nuovi potenti attributi.



La Mietitrice d'anime deve essere acquisita durante il gioco; inoltre, anche dopo averla acquisita, è necessario che Raziel rimanga in piena salute quando si trova nel Regno Materiale, altrimenti l'arma non apparirà (è visibile solo fino a quando Raziel è in piena salute). Quando Raziel impugna la Mietitrice d'anime, la sua energia smette di diminuire, ma la spada svanirà non appena egli verrà ferito.

Nel Regno Spettrale, la Mietitrice d'anime è sempre attiva e manterrà la sua forma spettrale.

La Mietitrice d'anime ha anche il potere di lanciare proiettili.

- Premete il pulsante [1] di azione per tirare fendenti con la Mietitrice d'anime.
- Tenete premuto il pulsante [4] di mira per caricare la Mietitrice d'anime.
- Rilasciate il pulsante di mira per far partire il proiettile.

Quando Raziel riesce a trovare una Forgia di Fuoco, può "battesimare" la lama per impregnarla dello stesso elemento. Una volta battezzata, la lama può essere re-impregnata in un qualunque momento passandola su una qualunque fonte di fuoco. Se Raziel viene danneggiato e la Mietitrice d'anime sparisce, la dovrai impregnare col fuoco non appena riapparirà poiché Raziel sarà guarito del tutto. In ogni caso, quando la Mietitrice d'anime è impregnata di fuoco, i vampiri verranno bruciati dai suoi fendenti e potranno essere temporaneamente accecati dai proiettili.

Nota: Nel Regno Spettrale, non è possibile impregnare la Mietitrice d'anime in alcun modo.

I GLIFI

Sette Altari dei Glifi sono nascosti in Nosgoth. A ciascuno di questi antichi altari è associato un “glifo” elementale, ovvero una magia. Quando Raziel risolverà l'enigma di un dato altare, verrà premiato con uno di questi glifi, che entrerà permanentemente nel suo repertorio di glifi magici.

I glifi sono un concentrato di potenti energie elementali, capaci di danneggiare molti nemici in un solo colpo. Ciascuno di essi prevede diverse distanze di attacco. Per lanciare un dato incantesimo, Raziel deve procurarsi una certa quantità di energia magica, che si può trovare in giro per Nosgoth, e impiegarla. Ogni glifo ha un proprio costo di energia.

PER USARE UN GLIFO:

- Premete il pulsante [9] del menu dei glifi per richiamare il menu.
- Premete il pulsante direzionale sinistro o destro per scegliere un glifo
- Premete il pulsante [1] di azione per attivare il glifo

Glifo dello spostamento



Permette a Raziel di passare dal regno Spettrale a quello Materiale in un qualunque momento. Per farlo, Raziel deve essere in piena salute e utilizzare il glifo dello spostamento mentre si trova sopra un portale.

Glifo della forza



Varie onde di forza telecinetica partiranno da Raziel e scaraventeranno lontano i nemici, che verranno danneggiati o distrutti a seconda di dove finiranno.

Glifo della pietra



Raziel colpirà la terra col pugno, provocando un terremoto locale. Tutti i nemici della zona interessata verranno storditi per la violenza dell'incantesimo. Questo glifo ha effetto su una vasta area.

Glifo del suono



L'epicentro del glifo emetterà letali onde sonore. I vampiri che verranno colpiti dalle onde cadranno a pezzi, stroncati, mentre gli umani non ne risentiranno.

Glifo dell'acqua



La magia di questo glifo esploderà in una stanza creando uno scroscio d'acqua capace di soverchiare tutti i vampiri a portata di tiro. Comunque, il glifo dell'acqua non uccide: si limita a danneggiare tutti i vampiri (vulnerabili all'acqua) entro il suo raggio d'azione. Come avviene in tutti i casi in cui un nemico è danneggiato, per tornare alla piena salute gli occorrerà una certa quantità di tempo, durante la quale sarà vulnerabile agli attacchi mortali.

Glifo del fuoco

La forza di questo glifo si manifesterà con



vari cerchi di fuoco in espansione, capaci di bruciare tutti i nemici che tocca. Può uccidere sul colpo sia i vampiri sia gli umani.

Glifo della luce solare

Quando Raziel lancerà questo



glifo, la locazione in cui si trova verrà illuminata da un abbagliante lampo di sole, che ridurrà in cenere tutti i nemici vicini.



OGGETTI ESSENZIALI

Anime



Le anime forniscono l'energia di cui Raziel ha bisogno durante il gioco. Sia quelle degli uomini sia quelle dei vampiri possono essere acquisite distruggendo il corpo che le ospita. Inoltre, Raziel può anche succhiare l'energia spirituale degli umani non combattivi, senza ucciderli. Vagando nel Regno Spettrale troverai anche varie anime perdute, che sono una facile preda. I nemici del Piano Spettrale possono essere portati a uno stadio vulnerabile (cioè traslucido) grazie a un combattimento, dopodiché ti basterà divorarli.

Energia magica



Queste luccicanti sfere di energia possono essere trovate in tutta Nosgoth, sia nel Regno Materiale sia nel Regno Spettrale. Raziel consumerà questo tipo di energia ogni volta che userà un glifo per lanciare un incantesimo.

Vampiri

I vampiri che abitano Nosgoth si sono evoluti nel corso dei secoli prima che l'Antico salvasse Raziel:

VAMPIRI IN MUTAZIONE

Tutti i vampiri si evolvono chiudendosi in uno stato di riposo, dal quale emergono trasformati. Ciascuno dei clan di vampiri di Nosgoth ha un diverso modo di effettuare questo passaggio: per esempio, alcuni si seppelliscono sottoterra, mentre altri si chiudono in un bozzolo. Raziel dovrà stare attento e muoversi attentamente quando capiterà nelle zone scelte dai vampiri per iniziare la mutazione.

GIOVANI

Nel corso del tempo, i vampiri si sono evoluti allontanandosi sempre più dalla loro forma umana originale. I vampiri più giovani non sono sviluppati come gli adulti e sono anche avversari meno pericolosi: possono venire storditi con un numero minore di colpi, causano meno danni quando attaccano e sono meno scaltri nella loro scelta di manovre offensive e difensive. Tutti i giovani sono vulnerabili ai raggi del sole, mentre gli adulti spesso si sono evoluti al punto da superare questa debolezza.

ADULTI

Tanto più è vecchio un vampiro, tanto più è evoluto. Gli adulti si distinguono dai giovani per le maggiori dimensioni e gli occhi rossi. Sono avversari più abili, resistenti e capaci di infliggere colpi più pericolosi.

VAMPIRI REDIVIVI

Neppure i vampiri che sono stati uccisi lasciano la loro condizione di immortali: essendo costretti in eterno ad abitare il loro corpo, prendono a vagare nel mondo degli spiriti alla ricerca di qualche opportunità per rianimare la carne. Dopo una lunga permanenza nel Regno Spettrale, acquisiscono una forma diversa e diventano vampiri d'anime, cioè pericolosi spettri la cui natura vampiresca si è trasferita al mondo spirituale.

Togliendo dal corpo di un vampiro d'anime l'elemento fatale che lo ha distrutto, quest'ultimo tornerà nel corpo e lo rianimerà, facendogli assumere una forma nuova e più potente. Dunque, potrà portare anche nel piano materiale la capacità di succhiare l'energia di Raziel per aumentare la propria.

I clan

DUMAHIM



I Dunahim sono i più comuni vampiri di Nosgoth. Queste creature vagano alla ricerca di umani da mangiare. Si dice che Dumah sia stato ucciso dai cacciatori di vampiri.

MELCHAHIM

I Melchahim sono la casta inferiore di vampiri e costituiscono il clan del luogotenente Melchiah. Si trovano lungo il confine fra i vivi e i morti: queste creature non solo devono rubare il sangue delle vittime, ma anche la pelle, per sostituire continuamente la loro carne in putrefazione.



ZEPHONIM

I vampiri Zephonim calano sulle vittime dagli oscuri anfratti delle mura. Si tratta di mostri simili a ragni che sfruttano la loro furtività per catturare le prede e saziare la propria fame. Si dice che Zephon governi questo clan dalla cupola di un'incredibile cattedrale.



RAHABIM

RS

I Rahabim dominano le acque di Nosgoth: costituiscono un clan di vampiri che si è adattato in modo da diventare immune ai distruttivi effetti dell'acqua.

Queste bestie sono altrettanto pericolose sulla terraferma e in acqua. Rahab è l'indiscusso re dei mari.

TURELIM

TA

I più potenti vampiri di Nosgoth sono i

Turelim, bestie gigantesche nonché estremamente forti e veloci, dotate di un udito finissimo. Turel ha sostituito Raziel come vice di Kain.



Nemici spettrali

SLUAGH



Sono gli sciacalli del Regno Spettrale e si nutrono delle anime perdute che popolano il mondo dei morti. Quando sono in gruppo sono alquanto baldanzosi, ma individualmente sono paurosi e tendono a scappare a distanza di sicurezza.

VAMPIRI D'ANIME



Sono gli spiriti di vampiri morti da tempo, confinati nel Regno Spettrale fino a quando non potranno rientrare nel loro corpo.

La loro permanenza fra gli spiriti è stata così lunga da aver favorito un adattamento della loro natura vampiresca.

Così, si nutrono delle anime che abitano il Regno Spettrale.

Se un vampiro d'anime (o un vampiro redivivo) riesce a colpire Raziël, è come se gli aprisse una vena. Da quel momento potrà continuare ad assorbire l'energia spirituale di Raziël, perfino a distanza. Le alternative sono due: o avvicinarsi per colpire il vampiro e spezzare il contatto, oppure scappare per aumentare la distanza al punto che il vampiro non possa più mantenere aperto il canale di prelievo.

Umani

VILLICI

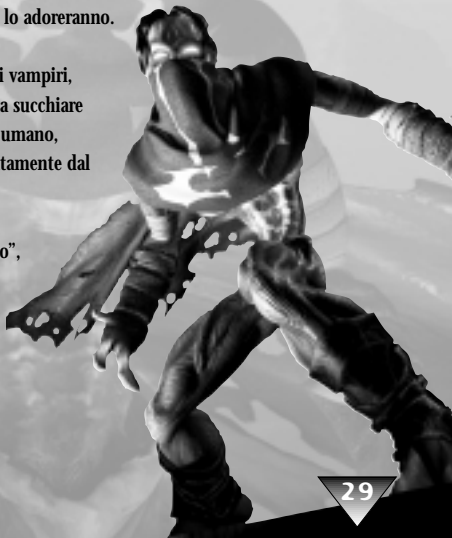


I pochi umani ancora esistenti si sono rifugiati nella città fortificata a nord. A volte si avventurano fuori dalle mura, ma è raro. Sono disarmati e costituiscono una facile preda per i vampiri o Raziel.

Il loro comportamento dipende da come Raziel si comporterà nei loro confronti: se li attaccherà, lo considereranno un demone e fuggiranno impauriti, mentre se li risparmierà e attaccherà i vampiri lo vedranno come un salvatore, un angelo della vendetta, e lo adoreranno.

Le anime degli umani non sono radicate come quelle dei vampiri, dunque non è necessario ucciderli prima che Raziel possa succhiare energia dalle loro anime. Se sarà abbastanza vicino a un umano, potrà afferrarlo e succhiare la sua energia spirituale direttamente dal corpo.

Il prelievo può avere diverse entità: un semplice “assaggio”, giusto per rimettersi in forze, indebolirà temporaneamente l'umano, che però potrà riprendersi. Dunque, fino a quando Raziel non assorbirà completamente l'essenza vitale degli umani, non verrà considerato un nemico.



CACCIATORI DI VAMPIRI



Gli umani superstiti che avevano avuto qualche esperienza di combattimento si sono trasformati in cacciatori di vampiri. Esistono due tipi di cacciatori, quelli armati di balestre che sparano lunghi e pesanti punteruoli di legno, oppure quelli dotati di primitivi lanciafiamme. Queste persone proteggono la città e si spingono abbastanza di frequente fuori dalle mura per attaccare i vampiri.

ADORATORI



Esiste anche un'altra classe di umani, ossia coloro che si sono adattati alla minaccia dei vampiri al punto da diventare loro servitori, adorandoli come divinità. Gli adoratori si dividono in due gruppi:

i novizi, che impugnano aste tanto decorative quanto pericolose,
e gli adepti, armati di coltelli sacrificali.

Tutti gli adoratori, nella loro cieca devozione ai vampiri, considereranno Raziel un nemico e non si faranno condizionare dal suo comportamento nei loro riguardi. Inoltre, sono una minaccia per le restanti comunità umane, perché hanno l'abitudine di rapire vittime per i sacrifici di sangue. Dal momento che per loro nessun sacrificio è eccessivo, sono disposti a dare perfino il proprio sangue, se non addirittura la vita, pur di nutrire i padroni vampiri.

RICONOSCIMENTI

Direttore

Amy Hennig

Sceneggiatura originale

Amy Hennig

Seth Carus

Impostazione grafica originale

Arnold Ayala

Produttori

Amy Hennig

Rosaura Sandoval

Andrew Bennett

Produttori esecutivi

Jon Miller

Rob Dyer

Designer principali

Amy Hennig

Richard Lemarchand

Programmatore capo

Carl Stika

Animatore capo

James Guilford

Direttore della grafica dei nemici

Daniel Cabuco

Direttore della grafica

dei fondali

Tim Linn

Direttore dei motivi grafici

Cory Stockton

Programmatore

Jason Bell

Marc David

Scott Krotz

Hong Park

Tom Desnarais

Jonah Stich

Doug Banks

Programmatore su PC

Jurjen Katsman

Michael Heyek

Tecnico del suono

Fred Mack

Programmatore

dell'interfaccia

Charles Martin

Animatori

Paul Vernon

John Hood

Eric Elliott

Troi Deps

Design e motivi grafici

Riley Cooper

John Dumala

Mark Meier

Aaron Keller

Freddie Lee

Casto Vocal

Mike Gonzales

Seth Carus

Motivi grafici addizionali

Caroline Trujillo

Scene cinematografiche

Jeff Morgan

Seth Carus

Jeremy Bredow

Parti concettuali

Arnold Ayala

Daniel Cabuco

Dave Reyes

James Guilford

Grafici

Stephan Trusty

Dave Reyes

Brett Hartshorn

Arnold Ayala

Leon Cannon

Gary Ellington

Supporto grafico

Jeff Morgan

Damon Redmond

Grafici interni

Jon Guilford

Adi Taylor

Direttore audio e video

Steve Papoutis

Musica ed effetti sonori

Greg Shaw

Kurt Harland

Jim Hedges

Testi

Amy Hennig

Richard Lemarchand

Animazione FMV

GlyphX, Inc.

Direzione delle sequenze

parlate

Gordon Hunt

Kris Zimmerman

Voci (inglesi)

Michael Bell - Raziel, Melchiah
Tony Jay - Elder God, Zephon
Simon Templeman - Kain, Dumah
Anna Gunn - Ariel
Neil Ross - Rahab

Studio di registrazione

Screen Music

Marketing VP

Scott Steinberg

Direttore Marketing

Jim Curry

Direttore Pubbliche Relazioni

Steve Groll

Grafico pubblicitario

Collin O'Connor

Direttore test di gioco

Alex Ness

Tester capo

Billy Mitchell

Tester

James Cabot
Rich Krinock
Mark Medeiros

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Ted Ardell
GEX team
Akuji team
Glen Schofield
Sam Player
Adrian Longland
Danny Chan
Lita Unruh
Malachi Boyle
Patrick Bradley
Rita Fovenyessy
Chris Stefanetti
Dave Dao
Karl Hagaman
Patrick Cowan

Tutti gli amici e i familiari che hanno sentito la nostra mancanza durante la lavorazione

EIDOS Regno Unito

Direttore marketing

David Burton

Funzionario marketing

Rebecca West

Responsabile della localizzazione

Flavia Timiani

Responsabile CQ

Tony Bourne

Pubbliche Relazioni

Steve Starvis

EIDOS Francia

Responsabile della localizzazione

Stéphan Gonizzi

Direttore marketing

Stéphane Cormier

Pubbliche Relazioni

Priscille Démoly

EIDOS Germania

Direttore marketing

Kay Lankarany

Responsabile della localizzazione

Lars Wittkuhn

Pubbliche Relazioni

Sascha Denise-Green-Kaiser

Design del manuale

A Creative Experience

SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI LEADER

Potete chiamare il Servizio Assistenza Clienti LEADER attivo 24 ore su 24 con servizio di segreteria telefonica al seguente numero verde:

167-821177

Lasciate un messaggio con il vostro nome, cognome e descrizione del problema; verrete richiamati dai nostri esperti appena possibile tutti i giorni dal Lunedì al Venerdì dalle 17.00 alle 20.00

Potete collegarvi al nostro sito e consultare l'aiuto on line della sezione Assistenza (potrete scrivere un mail utilizzando l'apposito form).

www.leadspa.it

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco.

In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

GARANZIA LIMITATA

GARANZIA LIMITATA

Eidos Interactive si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, implicita o esplicita, viene data da Eidos Interactive rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare. se nei 12 mesi coperti dalla garanzia limitata, venissero riscontrati dei difetti nel prodotto (non nel programma software che è venduto "così com'è") riconsegnarlo al punto vendita, con la ricevuta d'acquisto, nelle condizioni originali.

QUESTA GARANZIA LIMITATA NON ESCLUDE I DIRITTI DEL CONSUMATORE PREVISTI DALLA LEGGE.