

**!** **AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, leggere il manuale della console Xbox 360®, il manuale del Sensore Kinect® per Xbox 360 e gli altri manuali delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## Importanti avvertenze per la salute: 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 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. I sintomi possono includere vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione, perdita temporanea dei sensi e perdita di conoscenza o convulsioni che possono generare infortuni dovuti 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, i genitori sono tenuti a osservare o farsi descrivere l'eventuale insorgenza dei suddetti sintomi. È possibile ridurre il rischio di attacchi sedendosi lontano dallo schermo, utilizzando uno schermo di dimensioni inferiori, giocando in una stanza ben illuminata ed evitando 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.

Comandi di gioco .....	2
Introduzione.....	3
Menu principale.....	4
Opzioni.....	5
Schermata di gioco .....	7
Cronache .....	8
Menu Personaggio.....	9
Accessori e Ira .....	10
Forgia .....	11
Artefatti .....	13
Fare affari con Vulgrim.....	14
Accessori.....	15
Abilità Ira.....	16
Abilità passive .....	17
Personaggi .....	18
Supporto.....	20
Garanzia limitata .....	21

## comandi di gioco

## introduzione

### Controller Xbox 360



Tu sei GUERRA, il primo dei QUATTRO CAVALIERI DELL'APOCALISSE. Dopo essere stato ingannato dalle forze del male e aver causato lo sterminio dell'umanità prima del tempo, ti viene data un'ultima opportunità per salvare il tuo onore e punire i colpevoli. Tra città distrutte e ciò che rimane di una Terra devastata, dovrai combattere impugnando Divoracaos, la tua spada, emblema di ira e ferocia. A cavallo di ROVINA, il destriero infuocato di Guerra, affronterai le Orde dell'Inferno, le vendicative Legioni degli Angeli e gli Arcidemoni in un'epica lotta di vendetta.

Sposta Guerra	Levetta sinistra	Menu abilità	<b>LB</b> (tieni premuto)
Muovi la telecamera	Levetta destra	Para	<b>RB</b>
Modalità mira	Premi la levetta destra	Tecnica di scatto	<b>RB</b> + (levetta sinistra)
Salta	<b>A</b>	Seleziona accessorio	⊖ + (su) / (sinistra) / (destra)
Azione / Interazione	<b>B</b>	Alterna arma secondaria	⊖ (giù)
Attacco di spada	<b>X</b>	Cronache / Mappa	<b>BACK</b>
Attacco secondario	<b>Y</b>	Evoca Sentinella	<b>BACK</b> (tieni premuto)
Concentrati sul nemico	<b>LT</b> (tieni premuto)	Pausa / Inventario	<b>START</b>
Usa accessorio	<b>RT</b>		

## menu principale



### Continua

Riprendi l'ultima partita salvata.

### Nuova partita

Inizia una nuova partita.

### Carica partita

Carica una partita salvata.

### Opzioni

Imposta le opzioni audio, video e i comandi di gioco.

## opzioni

Per modificare le opzioni di gioco predefinite, scegli OPZIONI dal menu principale, oppure premi il pulsante  durante il gioco e seleziona OPZIONI dal menu di pausa. Usa la levetta sinistra per selezionare un'opzione, quindi premi il pulsante  per modificare l'opzione evidenziata. Per tornare alla schermata precedente, premi .



### Opzioni audio

#### MUSICA

Regola il volume della musica.

#### SUONO

Regola il volume degli effetti sonori.

#### VOCE

Regola il volume dei dialoghi e delle voci.

#### VIDEO

Regola il volume delle sequenze filmate.

#### IMPOSTAZIONI PREDEFINITE

Reimposta tutte le opzioni audio ai livelli predefiniti.

## Opzioni video

### GAMMA

Regola il livello gamma, ovvero la luminosità. È consigliabile regolare questa impostazione prima di iniziare a giocare.

### IMPOSTAZIONI PREDEFINITE

Reimposta tutte le opzioni video ai livelli predefiniti.

## Sensibilità mira

### ASSE X

Regola la sensibilità della mira sull'asse X.

### ASSE Y

Regola la sensibilità della mira sull'asse Y.

## Opzioni di gioco

### MOSTRA COMANDI

Visualizza la configurazione di comandi e pulsanti.

### INVERTI ASSE X

Inverte l'asse X della levetta destra per il controllo della telecamera.

### VIBRAZIONE

Attiva o disattiva la funzione di vibrazione.

### SOTTOTITOLI

Attiva o disattiva la visualizzazione dei sottotitoli.

### INVERTI ASSE Y

Inverte l'asse Y della levetta destra per il controllo della telecamera.

## Dati

Darksiders salva automaticamente i progressi di gioco, ma puoi anche effettuare salvataggi manualmente, in qualsiasi momento, selezionando DATI dal menu PAUSA. Puoi inoltre caricare un'altra partita oppure gestire quelle salvate.



### 1 SALUTE

La barra visualizza la salute attuale di Guerra.

denaro e possono essere utilizzate per contrattare potenziamenti e oggetti con il demone Vulgrim.

### 2 PIETRA DELLA VITA

Ogni Pietra della Vita ripristina la salute di Guerra quando è esaurita.

### 6 MINIMAPPA

Consulta la minimappa per ottenere importanti informazioni su oggetti e missioni.

### 3 CAOS

Quando Guerra combatte, questo indicatore si riempie gradualmente. Quando l'indicatore è pieno, Guerra può scatenare la sua devastante Forma caotica.

### 7 ACCESSORIO ATTUALE

Mostra l'accessorio attualmente selezionato.

### 4 SFERE DELL'IRA

Qui viene visualizzato il numero di Sfere dell'Ira attualmente possedute. Quando Guerra possiede abbastanza Sfere, può eseguire diverse abilità Ira.

### 8 ARMA SECONDARIA ATTUALE

Mostra l'arma secondaria attualmente selezionata.

### 5 ANIME

Qui viene visualizzata la quantità di anime di cui dispone attualmente Guerra. Le anime sono un tipo di

### 9 ICONA ROVINA

Si illumina quando Rovina, il cavallo fantasma di Guerra, può essere evocato. Mentre cavalchi, l'indicatore segnala quando è possibile utilizzare l'abilità di accelerata improvvisa di Rovina.

## cronache

Premi  per accedere alle Cronache. Qui puoi studiare la mappa del mondo e visualizzare informazioni dettagliate sul luogo in cui ti trovi, sugli obiettivi attuali e altro ancora.



### 1 OGGETTI AREA

Oggetti dell'area acquisiti.

### 2 MAPPA AREA

Visualizza una mappa dettagliata dell'area in cui si trova Guerra.

### 3 MAPPA MONDO

Visualizza la posizione di Guerra nel contesto del mondo del gioco.

### 4 STATISTICHE

Riporta le statistiche di gioco.

### 5 CONSIGLI

Fornisce consigli di gioco.

### 6 PIANI

Visualizza il piano visibile al momento. Premi il tasto direzionale in su o in giù per passare da un piano all'altro.

### 7 LEGENDA

Premi per attivare o disattivare la legenda.

### 8 INDIETRO

Premi per tornare alla schermata del gioco.

## menu personaggio

Premi  per visualizzare i menu dell'inventario. Da qui potrai equipaggiare accessori e abilità, assegnare potenziamenti, visualizzare gli artefatti accumulati, salvare partite, caricarle e regolare le opzioni di gioco.

Nel menu Personaggio sono visualizzati lo stato delle armi primarie e secondarie di Guerra (compreso il livello), i progressi necessari per il potenziamento successivo e i potenziamenti attualmente assegnati. Premendo **Y** dopo aver evidenziato un'arma, potrai visualizzare una descrizione dettagliata e un elenco delle combo d'attacco disponibili per l'arma selezionata.

Questo menu consente inoltre di salvare o caricare partite usando l'icona Dati, regolare le impostazioni tramite l'icona Opzioni o uscire dal gioco utilizzando l'icona Esci.



## accessori e ira

Questo menu consente di assegnare gli accessori che possiedi alla pressione del tasto direzionale a sinistra, in su e a destra. Così come per gli oggetti, puoi assegnare le abilità Ira ai pulsanti frontali. Per usarle durante il gioco, tieni premuto **LB** e premi i pulsanti frontali corrispondenti.



### 1 ABILITÀ PASSIVE

Visualizza un elenco di tutte le abilità passive disponibili.

### 2 ABILITÀ IRA

Visualizza un elenco di tutte le abilità Ira disponibili.

### 3 EQUIPAGGIAMENTO E ACCESSORI

Visualizza un elenco di tutto l'equipaggiamento e gli accessori disponibili.

### 4 OGGETTI

Visualizza un elenco di tutti gli oggetti disponibili.

### 5 INFO

Per informazioni dettagliate, evidenzia un oggetto e premi **Y**.

### 6 ASSEGNA

Evidenzia un'abilità Ira, un accessorio, un pezzo di equipaggiamento o un oggetto, quindi premi **A** e assegna l'elemento selezionato al controller per un accesso rapido durante il gioco.

### 7 INDIETRO

Premi per tornare alla schermata del gioco.

## forgia

Nella forgia puoi assegnare potenziamenti a Divoracaos o a un'arma secondaria. A ogni arma puoi assegnare un solo potenziamento alla volta. Puoi acquisire potenziamenti esplorando o contrattando con alcuni esseri particolarmente nefasti. Per visualizzare informazioni dettagliate, evidenzia un potenziamento e premi **Y**. Per assegnare un potenziamento a un'arma, premi **A**.



## Potenziamenti armi



### SUPPLIZIO

Bonus assegnato:

- Genera Ira spontaneamente nel tempo



### CARNEFICINA

Bonus assegnato:

- Incrementa il Caos ottenuto dalla spada Divoracaos
- Consente a tutte le armi di generare Caos



### FUOCO INFERNALE

Bonus assegnato:

- Incrementa il danno dell'arma
- Infligge danno di fuoco aggiuntivo nel tempo



### SETE DI SANGUE

Bonus assegnato:

- Sottrae danno all'arma e lo converte in salute



### DEVASTATORE

Bonus passivo:

- Incrementa drasticamente il danno inflitto con armi ambientali
- Incrementa drasticamente la possibilità di acquisire anime dagli oggetti distrutti



### REAPER

Bonus assegnato:

- Incrementa la quantità di anime acquisite dai nemici e dalle creature
- Quando è assegnato alla Falce fa ottenere anime aggiuntive



### DOTTRINA DEL COMBATTIMENTO

Bonus assegnato:

- Incrementa l'esperienza ottenuta con l'arma in combattimento

Bonus passivo:

- Incrementa il livello dell'armatura di Guerra



### MAESTRO D'ARMI

Bonus assegnato:

- Incrementa il danno inflitto dall'attacco di un'arma

Ovunque possono essere nascosti antichi artefatti. Il demone Vulgrim li brama quasi quanto le anime dei caduti. Per fare affari con Vulgrim, trova gli artefatti e portaglieli. Gli artefatti raccolti sono visualizzati nella schermata Artefatti.



## fare affari con vulgrim

Per restare in vita e portare a termine la sua missione, Guerra dovrà abbassarsi a contrattare con personaggi sgradevoli. Vulgrim, un famigerato demone mercante, sarà sempre e ovunque pronto a contrattare merce di valore con te. Se hai le anime necessarie, non si tirerà mai indietro.



### OGGETTI

Puoi comprare potenziamenti per le armi, salute e Frammenti d'Ira, oppure oggetti vari.

### SPADA

Apprendi nuove tecniche per Divoracaos.

### ARMI

Apprendi nuove tecniche per il Guanto sismico e la Falce.

### IRA

Aumenta gli effetti devastanti dei Poteri dell'Ira di Guerra.

## accessori

In tutto il mondo, Guerra può trovare accessori per facilitare il suo viaggio. Gli accessori sono antiche reliquie in grado di fornire nuove abilità a Guerra. Possono essere usati in combattimento, oppure per risolvere enigmi e accedere a nuove aree. Per utilizzare gli accessori, usa .



### CATENA DEGLI ABISSI

Lancia un rampino che si attacca ai nemici e ad altri oggetti dello scenario.



### LAMA INCROCIATA

Un'arma da lancio finemente realizzata, in grado di attaccare bersagli multipli.



### EVOCATORE DELLA TERRA

Un corno magnificamente scolpito il cui richiamo risveglia gli antichi cancelli della città.



### MASCHERA D'OMBRA

Consente a Guerra di scrutare nel Regno d'Ombra per scoprire cose invisibili nel mondo dei mortali.



### MISERICORDIA

L'arma del cavaliere Conflitto: un cannoncino portatile dal ritmo di fuoco vertiginoso con una scorta infinita di proiettili soprannaturali.



### SENTIERO ASTRALE

Una reliquia mitica in grado di aprire varchi che trascendono il nostro mondo.

## abilità ira

Le abilità Ira sono tecniche soprannaturali devastanti utilizzabili da Guerra durante i combattimenti. Usando le abilità Ira quando Guerra esegue attacchi ravvicinati o a distanza potrai infliggere un danno enorme ai nemici. Tieni premuto **L3** per visualizzare le abilità Ira di Guerra, quindi usane una premendo il pulsante corrispondente mentre tieni premuto **L3**. Ogni volta che usa un'abilità Ira, Guerra perde una delle sue Sfere dell'Ira. Per accumulare nuovamente Sfere dell'Ira, acquista Rabbia da Vulgrim o trova gli scrigni sparsi per il mondo. Vulgrim, inoltre, vende anche potenziamenti per le abilità Ira di Guerra.



### TORMENTO

Evoca demoni e spiriti che tormenteranno e malediranno i tuoi nemici.



### GETTO DI LAME

Controllando il potere di Divoracaoos, questo attacco genera un campo di lame mortali attorno a Guerra.



### IMMOLAZIONE

Guerra viene avvolto da una barriera di Fuoco infernale che brucia i nemici che entrano in contatto con il cavaliere.



### PELLEDIPIETRA

La pelle di Guerra si indurisce, riducendo il danno nemico e incrementando l'efficacia degli attacchi di Guerra.

## abilità passive

Le abilità passive sono doni soprannaturali che supportano Guerra nel suo viaggio. Sono sempre attivate da Guerra e centrate su di lui e, al contrario delle abilità Ira, non consumano Sfere dell'Ira.

### VOLO DELL'OSCURITÀ

Queste ali soprannaturali permettono a Guerra di planare temporaneamente. Dopo un doppio salto, tieni premuto **A** per attivare Volo dell'Oscurità e planare. Plana nelle Correnti Oscure per librarti nell'aria.

### CRONOMANTE

Le Cronosfere percepiscono la presenza di Guerra. Attivale per rallentare momentaneamente il tempo.

### FORMA CAOTICA

Scatena temporaneamente la Forma belligerante di Guerra per decimare i nemici. Premi **L3** e **U** per liberare la Forma caotica.

### ROVINA

Il destriero fantasma di Guerra può essere evocato ogni volta che l'icona Rovina è attiva. Premi **L3** e **R3** per evocare o congedare Rovina.

### CONTRATTACCO

Consente a Guerra di respingere proiettili e attacchi fisici. Premi **R3** appena prima dell'impatto.

### VIAGGIO NEI VARCHI SERPENTINI

Consente a Guerra di usare le aree di Vulgrim come terminali di teletrasporto. Premi **V** vicino a Vulgrim per selezionare una destinazione.

## Guerra



A causa di un inganno, Guerra, il primo Cavaliere dell'Apocalisse, ha anticipato l'avvento del giorno del giudizio, annientando così l'umanità. Ingiustamente accusato, il cavaliere fa ritorno su una Terra infestata da demoni. Armato della sua epica spada Divoracaoos, Guerra inizia a cercare le risposte che potranno consentirgli di ristabilire l'equilibrio tra Paradiso e Inferno. Per farlo, dovrà affrontare i potenti sopravvissuti dell'Armata del Paradiso e sarà costantemente inseguito da tormentate creature infernali. Ma niente potrà fermare Guerra e impedirgli di affrontare il Distruttore per compiere finalmente la sua vendetta.

## La Sentinella



Dopo aver privato Guerra dei suoi poteri, l'Arso Consiglio ha assegnato al cavaliere la Sentinella per assicurarsi che Guerra non si spinga troppo oltre. Se lo ritiene giusto, la Sentinella ha il potere di porre fine alla vita di Guerra. La sua presenza può essere un intralcio o una preziosa guida: in ogni caso, la Sentinella è parte di Guerra e il cavaliere dovrà imparare a convivere con lei.

## Samael



Un tempo, il grottesco Samael era un demone potente e molto temuto. Ora è imprigionato e aspetta solo l'occasione giusta per ribellarsi al Distruttore. Per affrontare la sua oscura nemesi, Guerra dovrà chiedere l'aiuto di Samael.

## Il Distruttore



L'identità e lo scopo del Distruttore sono avvolti da un velo di malvagità. Per riavere il suo onore e ripristinare l'equilibrio tra bene e male, Guerra dovrà affrontare il Distruttore proprio sulla cima della torre da cui regna.



© 2013 Nordic Games Licensing AB, Sweden. Published by Nordic Games GmbH, Austria. Developed by Vigil Games. FMOD Sound System, copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2013. Darksiders, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

SIMD Oriented Fast Mersenne Twister Copyright © 2006, 2007 Mutsuo Saito, Makoto Matsumoto and Hiroshima University. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- \* Neither the name of the Hiroshima University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Aladdin MD5 Copyright © 1999 Aladdin Enterprises. All rights reserved.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Zlib Copyright © 1995-2005 Jean-loup Gailly and Mark Adler.

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

## supporto

### Garanzia

Nordic Games GmbH sostituirà gratuitamente qualsiasi disco, danneggiato accidentalmente o con difetti di fabbrica, entro un anno dall'acquisto. Basta inviare il disco difettoso/danneggiato con un assegno o un vaglia di 8,00 € per coprire le spese di imballaggio e spedizione.

Inserire le seguenti informazioni:

- Nome e cognome
- Indirizzo, città, provincia, CAP, paese
- Numero di telefono
- Indirizzo e-mail (se ne possiedi uno)
- Nome del(i) prodotto(i)
- Breve descrizione del problema

Inviare a:

Nordic Games GmbH  
Landstraßer Hauptstraße 1/Top 18  
A-1030 Vienna  
Austria

### SUPPORTO TECNICO

In caso di problemi tecnici, leggi attentamente il manuale e segui le istruzioni riportate al suo interno. Qualora avessi bisogno di ulteriore supporto, puoi ricevere assistenza nei seguenti modi:

Visita la sezione Supporto tecnico sul nostro sito web, dove abbiamo pubblicato i problemi più comuni e le relative soluzioni.

Supporto online: <http://www.nordicgames.at/index.php/contact>

Contatto Skype: support.quantilab

Supporto telefonico: +1 (206) 395-3545

Telefono: +40 (0) 364 405 777

**Nota bene:** il servizio di supporto tecnico non fornirà consigli sul gioco.

## garanzia limitata

### GARANZIA LIMITATA

Nordic Games GmbH garantisce per un periodo di 90 giorni, a partire dalla data dell'acquisto, che il software funzionerà essenzialmente come indicato sul materiale stampato a esso allegato. La responsabilità complessiva di Nordic Games GmbH e i rimedi esclusivi del cliente saranno, a discrezione di Nordic Games GmbH, il rimborso del prezzo di acquisto, la riparazione o la sostituzione del software che non rispetti i termini della garanzia limitata di Nordic Games, purché esso sia restituito a Nordic Games GmbH insieme a un documento comprovante l'acquisto. Questa garanzia limitata non è valida se il malfunzionamento del software è dovuto a incidenti, cattivo uso o applicazioni scorrette.

IL SOFTWARE È FORNITO "COSÌ COM'È", SENZA GARANZIA DI ALCUN TIPO, ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSA MA NON LIMITATA ALLE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ A UN PARTICOLARE UTILIZZO E NON VIOLAZIONE DELLE CONDIZIONI. IN NESSUN CASO, GLI AUTORI O I DETENTORI DEI DIRITTI D'AUTORE SARANNO CONSIDERATI RESPONSABILI DI RECLAMI, DANNI O ALTRO, IN AZIONI CONTRATTUALI, ILLECITI CIVILI O ALTRO IN CONNESSIONE CON IL SOFTWARE O IL SUO UTILIZZO O CON ALTRE CONDOTTE A ESSO LEGATE.

Tutti i marchi, i nomi e i loghi dei prodotti sono marchi di fabbrica o marchi registrati appartenenti ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati. È illegale copiare, noleggiare, prestare o riprodurre tali contenuti completamente o parzialmente.

### ACCORDO DI LICENZA CON L'UTENTE FINALE (EULA)

Per leggere l'accordo di licenza con l'utente finale di Nordic Games (EULA) visita:

<http://eula.nordicgames.at>