

TITAN QUEST™



LIBRETTO DI ISTRUZIONI

IRONLORE

THQ

SOMMARIO

Installazione.....	2
Opzioni di gioco	2
Introduzione	4
Per cominciare	5
Interfaccia di gioco	8
Indicazioni su schermo principali	8
Finestra personaggio	10
Finestra abilità	11
Finestra missione	12
Finestra commerciante	13
Finestra mappa	14
Finestre gruppo e di scambio	15
Combattimento	16
L'attacco fondamentale	16
Combattimento avanzato	17
Bottino: le prede di guerra	19
Questioni di vita o di morte	21
Gestione dell'eroe.....	22
Gli oggetti in tuo possesso	23
Imparare e crescere	25
Compagni	28
Ridistribuzione delle abilità	28
Missioni	29
Commercianti	31
Mappe e viaggi	33
Equipaggiamento	35
I fondamenti	35
Attrezzatura superiore	37
Reliquie e ciondoli	38
Livelli di difficoltà	39
Multigiocatore	40
Riconoscimenti	42
Licenza d'uso del prodotto.....	46
THQ Servizio di assistenza tecnica.....	52

Installazione

Installare *Titan Quest* è facile. Inserisci il disco di installazione e segui le istruzioni.

Opzioni di gioco

Seleziona „Opzioni“ nel menu principale o nel menu di gioco che si può richiamare durante la partita. Il menu Opzioni ha quattro schede.

Gioco

Visualizza livello mostro:

Visualizza il livello del mostro nel riquadro che appare spostandoci sopra il puntatore.

Attiva messaggi opzionali:

Quando è attiva, appaiono anche i messaggi non essenziali per giocare a *Titan Quest*.

Attiva Vendita rapida (pulsante destro del mouse):

Quando è attiva, facendo un clic destro sull'inventario puoi vendere automaticamente gli oggetti che contiene quando commerci.

Attiva Confronto oggetti:

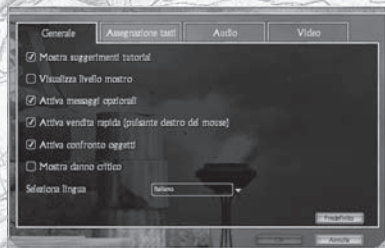
Quando è attiva, l'oggetto dell'inventario o della finestra commerciante su cui si trova il puntatore del mouse viene confrontato con quello attualmente equipaggiato.

Mostra danno critico:

Quando infliggi un colpo critico, sopra la testa del bersaglio viene indicata l'entità del danno critico.

Seleziona lingua:

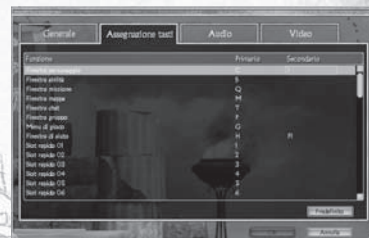
Seleziona la lingua dei testi. Richiede il riavvio del gioco.



Assegnazione tasti

Questa scheda ti permette di definire le funzioni dei tasti usati in *Titan Quest*. Nella colonna di sinistra sono elencate tutte le funzioni disponibili. È possibile assegnare uno o due tasti a ogni funzione (per esempio, per aprire la finestra personaggio si possono usare sia C sia I).

Per cambiare un'assegnazione di tasti, seleziona quella primaria o quella secondaria con il mouse, poi premi il tasto, il pulsante centrale del mouse o fai girare la rotellina per impostare la nuova assegnazione. Se il tasto o la funzione del mouse che hai scelto sono già in uso, ti verrà chiesto se vuoi continuare.



Nota: è impossibile cambiare l'assegnazione dei pulsanti sinistro e destro del mouse.

Video

Le impostazioni video dovrebbero essere regolate automaticamente in base alla configurazione del sistema per ottenere le prestazioni ottimali. Per migliorare le prestazioni, prova a ridurre il livello delle impostazioni video. Se invece vuoi aumentare la qualità della grafica, seleziona il livello più alto consentito dal tuo sistema. Usa il pulsante „Predefinito“ per ripristinare le impostazioni di installazione.

Se hai problemi con le impostazioni video, assicurati di aver installato i driver più recenti della scheda video e consulta la sezione „Risoluzione problemi“ in fondo al manuale.

Nota importante sulla grafica - Come ottenere la miglior esperienza di gioco possibile

Titan Quest sfrutta alcune delle più avanzate tecniche di resa grafica oggi disponibili per generare gli effetti speciali e offrire prestazioni in tempo reale che assicurano una fantastica esperienza di gioco. *Titan Quest* è stato sviluppato e testato soprattutto sulle schede grafiche NVIDIA® GeForce™ FX, serie 6 e serie 7, e l'esperienza di gioco si può apprezzare al meglio usando hardware grafico NVIDIA GeForce serie 7. Usando schede GeForce 6800 o superiori potrai attivare tutti gli effetti speciali NVIDIA a risoluzioni superiori.

Audio

Volume master:

Controlla il volume generale di *Titan Quest*.

Volume musica:

Tutta la musica di gioco.

Volume effetti:

Effetti sonori come rumori delle armi, grida dei mostri, effetti degli incantesimi, eccetera.

Volume dialoghi:

Volume di tutti i dialoghi.

Frequenza musica ambientale:

Imposta con che frequenza verrà riprodotta la musica ambientale.

Le schede audio Sound Blaster® X-Fi™ fanno diventare impalpabile il confine fra gioco e realtà. Per sperimentare in *Titan Quest* un audio che supera ogni tua immaginazione, devi avere una scheda audio Sound Blaster® X-Fi™. Installandone una sul tuo PC, potrai ascoltare l'audio più emozionante mai sentito. Per ulteriori informazioni sulle schede audio Sound Blaster® X-Fi™, visita www.soundblaster.com.

Introduzione

SI DICE CHE ALL'INIZIO DEL TEMPO si combattè una grande guerra fra i Titani e gli dei. Lo scontro fece tremare la terra e il cielo, spianò intere montagne e fece nascere gli oceani. I continenti furono spezzati in due. Alla fine, gli dei riuscirono a prevalere sui loro brutali e selvaggi dominatori, i Titani. Quando assunsero il controllo del mondo intero, favorirono il genere umano, che nella guerra si era schierato dalla loro parte. I Titani furono banditi dalla Terra e dalla luce del sole, della luna e delle stelle...

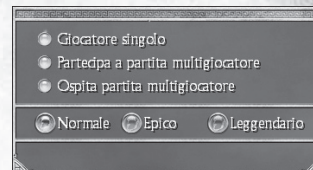
NELL'ANTICA GRECIA, l'alba di un certo giorno è tutt'altro che pacifica per un piccolo villaggio. Quest'angolo sperduto della grande civiltà greca sta per affrontare il caos, la distruzione e l'orrore. I campi e le capanne degli abitanti sono tormentati da orde di creature dimenticate e rimaste solo nelle leggende, che al massimo venivano avvistate da lontano dai pastori nel cuore della foresta. Però, un viandante stanco e impolverato si avvicina al piccolo villaggio. Il destino vuole che proprio questo straniero diventi l'ultima, fulgida luce di speranza per gli abitanti.

Benvenuto a Titan Quest....

Per cominciare

Creare un eroe

Benvenuto a *Titan Quest*. Dopo aver installato e avviato il gioco, sarai pronto a cominciare. Seleziona „Gioca a Titan Quest“ nel menu principale. Ti verrà chiesto se vuoi creare un nuovo personaggio.



A questo punto devi specificare il nome e il sesso. Se lo desideri, puoi anche cambiare il colore della tunica. Il preciso tipo di eroe che diventerai verrà deciso nel corso del tuo viaggio nel mondo di *Titan Quest*.



All'inizio del gioco, il tuo eroe si presenta così:



Quando sei soddisfatto, fai clic sul pulsante „Crea“ e il tuo eroe apparirà sul piedistallo. Se ne hai salvato più di uno, potrai sceglierne uno grazie alle frecce che appaiono sul piedistallo. Però, adesso non hai bisogno di nient'altro. Fai clic su „Avvia“ per cominciare.

Nota: il nome del tuo personaggio è quello che il tuo eroe avrà durante la partita. Se giochi online (pagina 40) è il nome con cui sarai noto agli altri giocatori.

Giocare a Titan Quest

Per iniziare hai bisogno di sapere solo poche cose. In *Titan Quest* controlli un singolo eroe durante le sue avventure nel mondo antico. Nel corso dei tuoi viaggi, incontrerai altri grandi eroi della storia e del mito, ma solo tu deciderai lo svolgimento del viaggio. All'inizio, il tuo personaggio non ha nessuna connotazione particolare. Il tipo di eroe che diventerà e quali poteri riuscirà a controllare dipenderanno dalle tue scelte nel corso dell'epica avventura di *Titan Quest*.

Il clic sinistro - La tua azione più potente

Tutto ciò che devi fare può essere effettuato con un clic sinistro del mouse:

- Fai un clic sinistro su un punto del terreno per raggiungerlo.
- Fai un clic sinistro su un mostro per attaccarlo.
- Fai un clic sinistro su un bottino per raccoglierlo.
- Fai un clic sinistro su una porta o uno scrigno per aprirli.
- Fai un clic sinistro su una persona (chiamata personaggio non giocante o PNG) sopra la cui testa appare un'icona e parlerà con te.

Prima o poi avrai bisogno di usare anche il pulsante destro del mouse e perfino la tastiera, comunque il clic sinistro ti permetterà di fare molte cose.

Il ciclo del divertimento

Mentre il tuo eroe viaggia nelle terre di *Titan Quest*, si sviluppa passando da un semplice novellino a un potente guerriero destinato a cambiare il corso della storia. Gli eroi diventano tali grazie alle loro imprese. Il processo per diventare eroi in *Titan Quest* è il seguente:


- Combatti i mostri per ricavare *bottino* ed *esperienza*.
- Con l'esperienza puoi raggiungere nuovi livelli, che aumentano le tue *abilità* e *Maestrie*.
- *Armi*, *armature* e *abilità* migliori ti renderanno più forte e capace di affrontare mostri più potenti.

E il ciclo continua...

Altre spiegazioni - Il tutorial, e non solo

Se non hai dimestichezza con i giochi di ruolo (RPG) di azione, fai attenzione alle spiegazioni del tutorial all'inizio della partita. Se per caso ne hai persa qualcuna, o vuoi tornare indietro a rileggere, fai clic sulle frecce a sinistra e a destra nella finestra tutorial per muoverti fra le pagine di spiegazioni.

Puoi aprire e chiudere la finestra tutorial usando il pulsante „Guida“ dell'interfaccia di gioco.

 Finestra tutorial
Tasto: **H**

Puoi disattivare e riattivare le spiegazioni del tutorial usando la casella che si trova in fondo alla finestra tutorial.



Interfaccia di gioco

Indicazioni su schermo principali

Ritratto del personaggio

Tutti gli incantesimi, i miglioramenti, le maledizioni e le altre alterazioni temporanee che hanno effetto sul tuo eroe.

Compagno

Membri del gruppo

Questo sei tu

Barra rapida delle abilità

Abilità assegnate.

Tasti rapidi: **1 - 9, 0**

Pozioni. Tasti rapidi: **9, 0**

Barra dell'esperienza

Mostra i tuoi progressi per salire di livello (pagina 25)

La tua Salute attuale

Livello attuale

La tua Energia attuale (per usare le abilità)

Informazioni sui mostri:

- Nome del mostro

- Razza del mostro

- Salute ed Energia del mostro

Posizione attuale

Mappa

Membro del gruppo visualizzato fuori dalla mappa (in multigiocatore)

Icone della posizione attuale sulla mappa.

Icone della mappa. Spostaci sopra il puntatore per saperne di più.

Compagno

Finestra gruppo
Per la modalità multigiocatore.
Tasto rapido: **P**

Spiegazioni del tutorial (pagina 7)
Tasto rapido: **H**

Menu di gioco
Tasto rapido: **G**

Finestra chat
Per la modalità multigiocatore
Tasto rapido: **T**

Finestra mappa (pagina 14)
Tasti rapidi: **M**

Finestra missione (pagina 12)
Tasto rapido: **Q**

Finestra abilità (pagina 11)
Tasto rapido: **S**

Finestra personaggio (pagina 10)
Tasti rapidi: **C, I**

Cambio rapido di armi
Tasto rapido: **W**

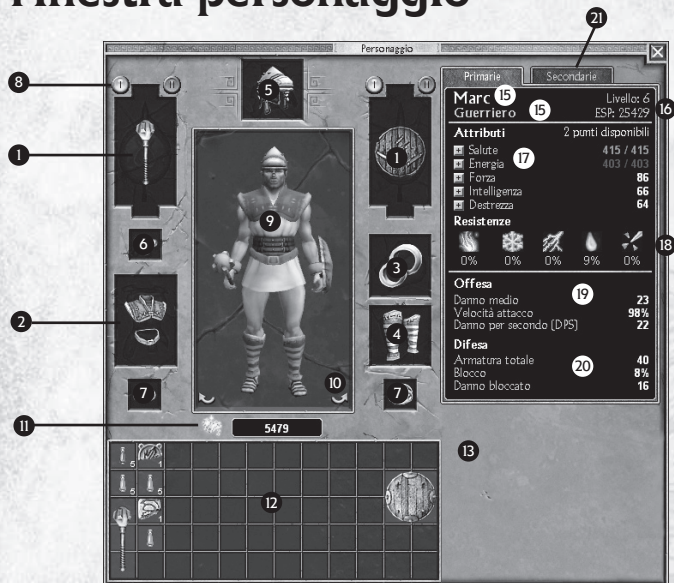
Attacco con il clic destro

Attacco con il clic sinistro

Pietra del portale (pagina 34)



Finestra personaggio



Oggetti equipaggiati (pagina 35)

- 1 Mano sinistra e destra: armi e scudi
- 2 Armatura per il petto
- 3 Braccia
- 4 Gambe
- 5 Testa
- 6 Collana
- 7 Anelli
- 8 Cambia arma: alterna fra due gruppi di armi.
- 9 Personaggio del giocatore: ritratto del tuo eroe con gli oggetti attualmente equipaggiati.
- 10 Pulsanti per far ruotare il personaggio

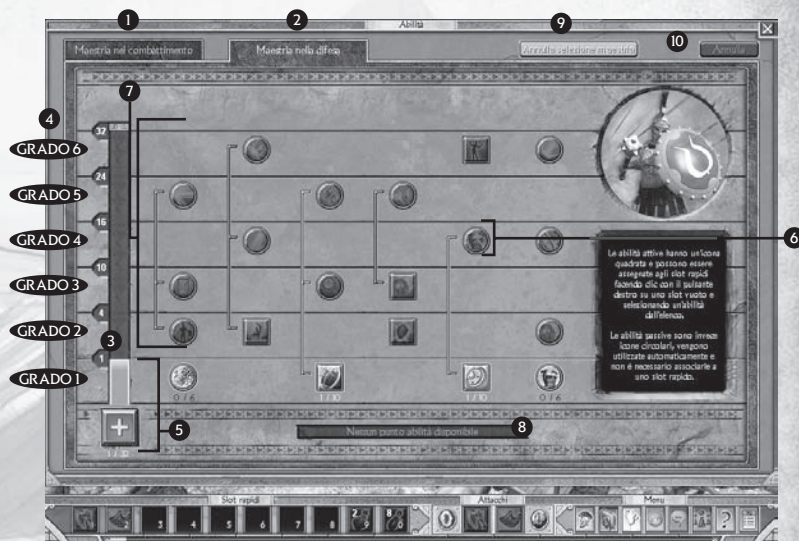
Inventario

- 11 Oro
- 12 Inventario principale
- 13 Pacchi extra (pagina 24)

Statistiche del personaggio

- 14 Nome
- 15 Titolo di Maestria
- 16 Livello: esperienza mancante al livello seguente (pagina 25).
- 17 Attributi (pagina 27)
- 18 Resistenze
 - Fuoco - Freddo - Eletticità - Veleno - Perforazione
- 19 Statistiche per l'offesa
- 20 Statistiche per la difesa
- 21 Statistiche secondarie

Finestra abilità



1 Prima Maestria

2 Seconda Maestria (pagina 25)

Livello di Maestria (pagina 26)

- 3 Punti di Maestria investiti
- 4 Gradi di Maestria
- 5 Le abilità di questo grado si possono usare solo quando sono state sbloccate dal livello di Maestria.

Abilità (pagina 26)

- 6 Gradi di Maestria disponibili.
- 7 Punti Maestria investiti rispetto al totale.
- Abilità modificatrici (pagina 26).
- Abilità non disponibili

8 Punti abilità disponibili

Possono essere assegnati al livello di Maestria o alle abilità disponibili.

9 Annulla selezione Maestria

Prima di assegnare punti abilità puoi cambiare idea. Dopo l'assegnazione, la Maestria non può più essere annullata.

10 Annulla

Ripristina i punti abilità scelti. L'assegnazione alle abilità può essere annullata finché la finestra non viene chiusa.

Nota: chiudendo la finestra abilità accetti le modifiche. Dopo averla chiusa non puoi più cambiare nulla.

Finestra missione



Scheda „Missioni principali“ (pagina 29)

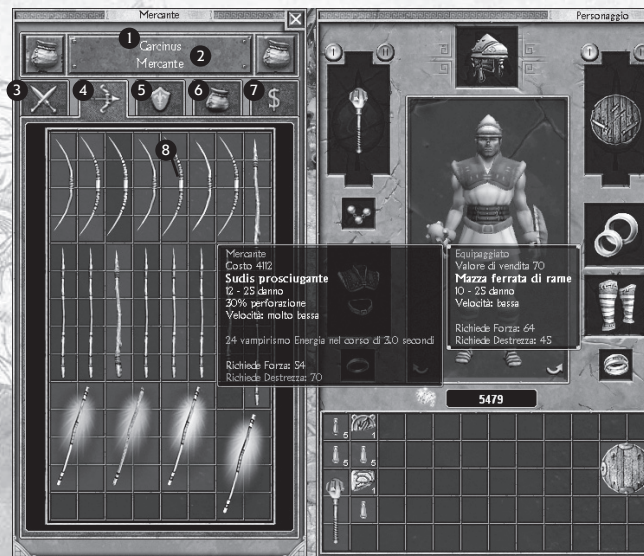
- 1 Mappa della missione
- 2 Regione (Grecia, eccetera)
- 3 Missione attiva
- 4 Scheda „Riassunto“
- 5 Titolo della missione
- 6 Riassunto della missione
- 7 Obiettivi della missione
- 8 Scheda „Dialogo“. Puoi ascoltare il dialogo di assegnazione della missione.



Scheda „Missioni secondarie“

- 1 Questa scheda elenca le missioni secondarie (pagina 30).
- 2 Regione
- 3 Ubicazione
- 4 Titolo della missione secondaria
- 5 Descrizione della missione secondaria

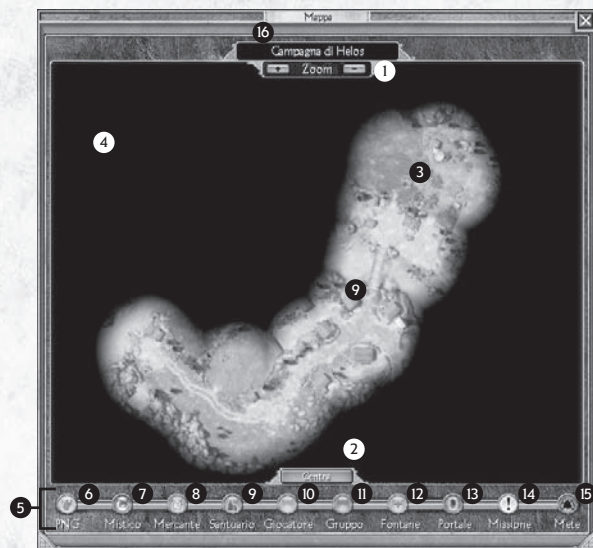
Finestra commerciante



Finestra commerciante

- 1 Nome del commerciante
- 2 Tipo di commerciante (pagina 31)
- 3 Scheda della prima arma
- 4 Scheda della seconda arma
- 5 Armatura
- 6 Pozioni e gioielli
- 7 Scheda di rivendita
- 8 Puntatore che appare quando l'oro non basta

Finestra mappa

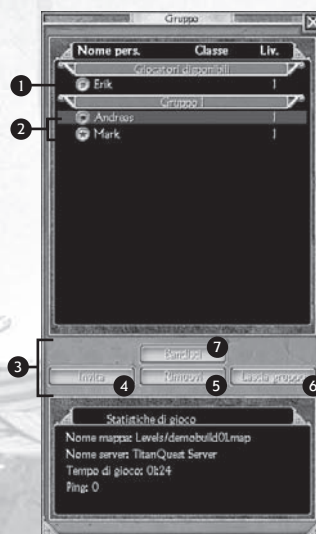


Posizione attuale

- 1 Pulsanti di zoom. Puoi usare anche la rotellina del mouse.
- 2 Pulsante di centramento della mappa. **Tasto rapido: 0 Tast Num**
- 3 Nebbia della guerra
- 4 Zona già esplorata (in sessioni di gioco precedenti).
- 5 Legenda della mappa
- 6 PNG. Persone che parlano.
- 7 Mistici. Ridistribuzione dei punti abilità.
- 8 Commercianti.
- 9 Santuari
- 10 Personaggio del giocatore
- 11 Gruppo/membri del gruppo.
- 12 Sorgenti della rinascita
- 13 Portali
- 14 Missione. Oggetti e obiettivi della missione.
- 15 Mete. Punti interessanti.
- 16 Posizione attuale

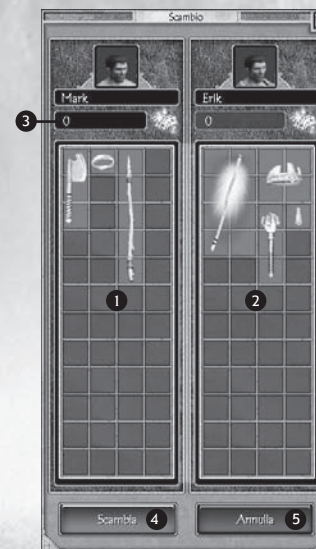
Per saperne di più sulla finestra mappa, leggi pagina 34.

Finestre gruppo e di scambio



Finestra gruppo

- 1 Altri giocatori nella partita attuale.
- 2 Membri del gruppo
- 3 Pulsanti del gruppo
- 4 Invita. Riunisciti agli altri (pagina 41).
- 5 Rimuovi. Espelli qualcuno dal gruppo (solo per il capogruppo).
- 6 Lascia gruppo. Lascia il gruppo di un'altra persona.
- 7 Bandisci. Espelli un giocatore dalla sessione di gioco e impediscigli di tornare (solo per l'host della partita).



Finestra di scambio

- 1 La tua offerta.
- 2 L'offerta della controparte.
- 3 Oro offerto.
- 4 Pulsante „Scambio“. Entrambi i giocatori devono farci clic sopra per eseguire la transazione.
- 5 Pulsante „Annulla“. Gli oggetti selezionati per lo scambio non andranno persi se annullerai l'operazione.

Combattimento

In *Titan Quest*, non importa se brandisci una lancia o sei capace di lanciare sfere di fuoco: in ogni caso sei un guerriero e il tuo compito è combattere. Nel mondo di *Titan Quest* troverai ogni sorta di mostri strani e mitologici, tutti in cerca di uno scontro. Ti conviene prepararti a dovere.

L'attacco fondamentale

Il modo più semplice per attaccare un mostro è farci clic sopra con il pulsante sinistro. Userai l'arma che tieni in mano, e se non ne hai una attaccherai con i pugni!

Le armi si dividono in due grandi categorie: da mischia e a distanza. Esempi di armi da mischia sono la spada o la lancia, che permettono di colpire solo da vicino. Le armi a distanza, come l'arco o il bastone magico, colpiscono i mostri da lontano. Facendo un clic sinistro su un mostro potrai effettuare entrambi i tipi di attacco: tutto dipende da cos'hai in mano.

Fai clic senza rilasciare il pulsante per attaccare ripetutamente fino alla morte del nemico. Questa tecnica è utile soprattutto per i mostri più coriacei, che non si sconfiggono con solo un paio di colpi.

Tenendo premuto il tasto **MAIUSC** e facendo clic su un nemico puoi attaccare senza muoverti. Questa tecnica ti sarà utile per lanciare frecce a un bersaglio mobile... oppure per ammirare la tua destrezza con la spada!

- Clic sinistro: attacca con l'arma equipaggiata.
- Clic sinistro senza rilasciare: attacca e continua ad attaccare fino alla sconfitta del mostro.
- Clic sinistro con **MAIUSC**: attacca restando fermo (senza correre verso il nemico).



Combattimento avanzato

Scegli le tue abilità

Saper maneggiare una spada è già un buon inizio, ma quando i mostri diventeranno pericolosi dovrai ricorrere a qualcos'altro. In *Titan Quest*, i personaggi appena creati non possiedono abilità. Guadagnando livelli di esperienza e scegliendo una Maestria (pagina 26), potrai ricevere abilità che ti permetteranno di lanciare attacchi più potenti. Puoi assegnare queste abilità al pulsante destro del mouse e alla barra rapida delle abilità (e perfino al pulsante sinistro del mouse).

Un attacco con le abilità può essere qualsiasi cosa, da un letale proiettile di ghiaccio a un potente colpo con lo scudo. Gli attacchi di questo tipo consumano la tua Energia. Quando un'abilità richiede più Energia di quella che hai, non la puoi usare. Devi aspettare che l'Energia si rigeneri oppure bere una pozione. Alcuni attacchi con le abilità hanno anche un tempo di recupero e non si possono riutilizzare finché non tornano disponibili.

Nel corso del gioco, acquisirai più abilità di attacco. Guadagnerai anche abilità che si possono usare per altre cose, come evocare compagni o incantare armi. Dopo aver assegnato un'abilità primaria al pulsante destro del mouse, forse vorrai assegnare le altre alla barra rapida delle abilità, che ha in tutto dieci slot. Gli ultimi due sono normalmente riservati alle pozioni Salute ed Energia, ma puoi usarli in modo diverso.

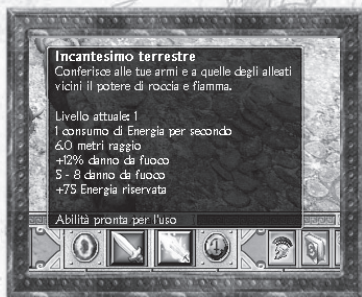
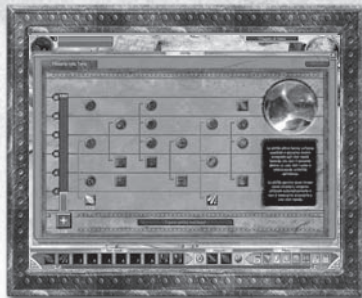


Puoi fare un clic destro su un attacco o uno slot rapido, poi fai un clic sinistro su un'abilità o una pozione per assegnarla a quello slot.

Nota: puoi assegnare al pulsante sinistro del mouse solo le abilità che vanno usate come attacchi primari.

Per usare un'abilità della barra rapida, fai sopra un clic sinistro oppure premi il tasto dello slot rapido corrispondente.

Nota sull'assegnazione delle abilità al pulsante sinistro del mouse: con molte abilità di attacco, se hai esaurito l'Energia verrà usato al loro posto il tuo attacco standard.



Scegliere le armi

In *Titan Quest* puoi tenere pronto all'uso un secondo gruppo di armi e selezionarlo in qualsiasi momento, anche durante una battaglia. Per cambiare armi ne devi prima equipaggiare un secondo gruppo (leggi pagina 25). Quando hai equipaggiato due gruppi di armi, premi il tasto di cambio armi (tasto rapido predefinito: **W**). Ricordati che assieme alle armi vengono cambiate anche le abilità assegnate ai pulsanti del mouse.

Consigli

- Assegna delle abilità ai pulsanti del mouse e alla barra rapida.
- Per assegnare, fai un clic destro su uno slot rapido e seleziona un'abilità.
- Premi un tasto numerico (**1-9** e **0**) per usare le abilità o le pozioni negli slot rapidi.
- Di norma, le pozioni Salute ed Energia vengono assegnate agli slot **9** e **0**.
- Cambia gruppo di armi usando il relativo pulsante o premendo il tasto **W**.

Conosci i tuoi nemici

I mostri di *Titan Quest* possono essere avversari feroci. Non solo molti di essi ti attaccheranno a vista, ma possiedono anche delle abilità, quindi non stupirti se ti vedrai lanciare contro un proiettile di ghiaccio!

Quando entri in una nuova zona, puoi incontrare mostri sconosciuti, magari ancora più pericolosi di quelli che hai affrontato prima. Scoprirai che è utile procedere con cautela e studiare un mostro prima di affrontarlo, soprattutto se è in gruppo. Spostando il puntatore sopra un mostro, farai apparire alla sommità dello schermo un riquadro esplicativo. Consultalo con attenzione: forse hai già affrontato un satiro comune, ma puoi sopravvivere allo scontro con un satiro guardiano? Se hai attivato „Visualizza livello mostro“ nelle opzioni di gioco, accanto al nome del mostro vedrai un numero che indica il suo livello. Come regola, procedi con cautela se è molto più alto del tuo.

Bottino: le prede di guerra

Oltre a usare contro di te le loro abilità, alcuni mostri possono avere anche armi e armature. In *Titan Quest*, tutto l'equipaggiamento dei nemici sconfitti diventa bottino che puoi prendere con te. Nessun corvo indosserà mai un'armatura, ma potrai sempre raccogliere l'ascia con cui un uomo-cinghiale ti ha attaccato. Ciò significa che sconfiggendo nemici pericolosi potrai procurarti armi potenti.

Alla fine della battaglia, vedrai il bottino sparpagliato a terra. Passando il puntatore sopra un oggetto farai apparire il suo nome. Per raccoglierlo, fai un clic sinistro. Il colore del testo che apparirà rappresenta il tipo di oggetto e ti fa capire se è comune o raro e magico (leggi pagina 37). A volte, l'equipaggiamento dei tuoi nemici si romperà nel bel mezzo del combattimento. Quando poi lo troverai a terra sarà praticamente inutile. I nomi di questi oggetti appaiono in grigio scuro.

Tipo di oggetto	Colore
Oggetto rotto	Grigio
Oggetto comune	Bianco
Oggetto magico	Giallo
Oggetto raro	Verde
Oggetto epico	Blu
Oggetto leggendario	Porpora
Reliquia o ciondolo (pagina 38)	Arancione
Pozione	Rosso
Oro	Giallo

Per semplificare la ricerca di oggetti preziosi dopo un combattimento, tieni premuto il tasto **Alt**. Il suo effetto è mostrare i nomi degli oggetti visibili a terra (tranne quelli rotti). Puoi addirittura raccogliere un oggetto facendo clic sul suo nome, oltre che sull'oggetto stesso. Infine, puoi premere il tasto **Z** per mostrare tutto il bottino, compresi gli oggetti rotti, e il tasto **X** per elencare solo gli oggetti magici e rari.

- Fai clic su un oggetto o sul suo nome per raccoglierlo.
- Tieni premuto **Alt** per mostrare tutti gli oggetti non rotti.
- Tieni premuto **Z** per mostrare tutti gli oggetti e **X** per mostrare solo quelli non comuni.
- Il colore del testo rappresenta la classe degli oggetti.

Dopo aver affrontato un gruppo di mostri, spesso troverai uno scrigno o un contenitore di vario tipo in cui è conservato il loro bottino. Fai un singolo clic sopra uno scrigno per accedere al suo contenuto. Tutti gli oggetti verranno disseminati a terra per essere raccolti da un avventuriero diligente come te.

*Nota: non puoi attaccare i mostri mentre tieni premuto **Alt**, **X** o **Z**. Prima si combatte, poi si raccoglie!*



Questioni di vita o di morte

Sopravvivere

Anche i più grandi guerrieri rimediano la loro parte di ferite in combattimento. Accanto al ritratto del tuo personaggio, nell'angolo superiore destro, vedrai due barre. Quella rossa è la tua Salute, mentre quella blu è la tua Energia.

Entrambe si rigenerano lentamente con il passare del tempo, ma se hai fretta puoi usare le pozioni. Le pozioni Salute (rosse) e le pozioni Energia (blu) possono essere di dimensioni diverse e restituiscono quantità corrispondenti di Salute ed Energia. Ricorda: dopo aver bevuto una pozione devi lasciar trascorrere un certo tempo di recupero prima di poterne bere un'altra.

Per bere una pozione Salute o Energia, fai clic sul suo slot rapido (tasti rapidi predefiniti: **9** per la Salute, **0** per l'Energia). Puoi anche usare i tasti rapidi predefiniti **R** per le pozioni Salute ed **E** per le pozioni Energia.

Durante i tuoi viaggi potrai trovare oggetti magici che aumentano il tuo massimale di Energia o Salute, oppure ne accelerano la rigenerazione naturale. Anche aumentando l'attributo Intelligenza (leggi pagina 27) potrai accelerare la rigenerazione dell'Energia.

Consiglio

- Abbi sempre con te alcune pozioni Salute.
- Assegna le pozioni agli slot rapidi predefiniti **9** e **0**.
- Aumentando il tuo attributo di Salute otterrai una maggiore vitalità e potrai sopportare ferite più gravi.
- Per ottenere la massima protezione, copriti da capo a piedi con la migliore armatura a disposizione, e se possibile usa uno scudo.

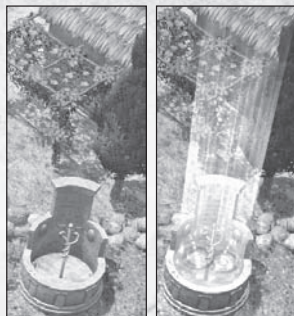


Morte

La vittoria ha un sapore dolce, e in *Titan Quest* la sconfitta non è poi così amara. Quando perdi tutta la Salute, il tuo personaggio crolla a terra e riappare presso l'ultima Sorgente della rinascita attivata, pronto a rimettersi in viaggio. Perde, però, una parte della sua esperienza pur conservando i livelli guadagnati. Nelle fasi iniziali del gioco la penalità di esperienza è lieve, mentre ai livelli alti diventa un po' più pesante.

Le Sorgenti della rinascita si attivano la prima volta che le si raggiunge. In seguito, per riattivarle, è sufficiente cliccare su di esse con il tasto sinistro del mouse. Oltre a servire come punti di rientro quando muori, le Sorgenti della rinascita sono anche i luoghi da dove ricominci a giocare dopo aver caricato un salvataggio.

Le Sorgenti della rinascita sono contrassegnate sulla mappa per consentirti di individuarle facilmente (leggi pagina 33 per saperne di più sulle mappe).



Gestione dell'eroe

Se vuoi essere veramente pronto alla battaglia, dedica qualche tempo a te stesso e al tuo equipaggiamento. La maggior parte di questi preparativi avranno luogo nella finestra personaggio.



Finestra personaggio

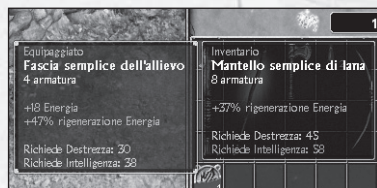
Tasti rapidi: C o I

Gli oggetti in tuo possesso

In *Titan Quest* ricaverai beni materiali e altri oggetti dai nemici uccisi, oppure da scrigni trovati nel cuore di antiche tombe. Riceverai anche dei premi per le tue imprese eroiche, potrai comprare equipaggiamento dai commercianti e anche scambiare oggetti con altri giocatori in modalità multigiocatore.

Conosci l'equipaggiamento

Tutto ciò che ti procuri in *Titan Quest* viene inserito nell'inventario. L'inventario primario si trova subito sotto il ritratto del personaggio ed è l'unico spazio a disposizione all'inizio del gioco. Quando ti procuri un oggetto, è una buona idea esaminarlo. Passandoci sopra il puntatore del mouse potrai scoprire molte informazioni.



Oltre al nome dell'oggetto, vedrai apparire anche i suoi dettagli ed eventuali bonus e requisiti. Inoltre, se hai già equipaggiato un oggetto di quel tipo (e il confronto di oggetti è stato attivato nel menu delle opzioni), passandoci sopra il puntatore del mouse li metterai a confronto. La funzione di confronto è attiva anche nella finestra commerciante (pagina 31).

Gestione dell'equipaggiamento

Per spostare un oggetto, raccoglilo facendoci sopra un clic sinistro. Potrai così muoverlo usando il mouse. Fai un altro clic sinistro per collocarlo nella posizione indicata oppure un clic destro per rimetterlo dove l'avevi raccolto.

Per abbandonare gli oggetti, collocali in un punto qualsiasi dello scenario, fuori dalla finestra personaggio (tasto D).

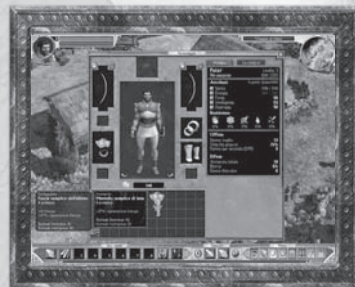
Per indossare o brandire un oggetto, spostalo sopra l'immagine del tuo personaggio. Lo slot di equipaggiamento in cui verrà inserito diventerà verde. Lascialo lì dentro. Se indossi o brandisci un altro oggetto di quel tipo, così facendo li scambierai fra loro. Il nuovo oggetto verrà equipaggiato e quello che avevi prima verrà associato al puntatore.

Se cerchi di equipaggiare un oggetto ma lo slot diventa rosso, significa che non puoi ancora usarlo (nell'inventario verrà contrassegnato da uno sfondo rosso). Molti oggetti hanno requisiti di attributi, come la Forza o l'Intelligenza (leggi pagina 27). Prima di poterli usare, devi aumentare gli attributi necessari. Altri oggetti, soprattutto i gioielli, possono avere requisiti di livello piuttosto che di attributi. Tutti i requisiti vengono sempre visualizzati nella descrizione che appare spostando il puntatore sopra gli oggetti nell'inventario e nelle finestre commerciante.

Nota: puoi anche ricevere abilità o altri bonus magici che abbassano i requisiti.

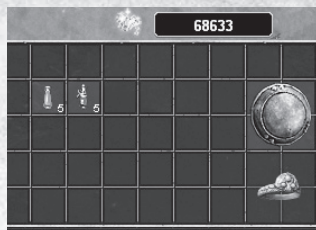
- Sposta il puntatore sugli oggetti per ricavare informazioni.
- Colloca un oggetto sopra il ritratto del personaggio per equipaggiarlo.
- Colloca un oggetto sopra un punto dello scenario per abbandonarlo.
- Organizza l'inventario. Se non hai spazio, non puoi raccogliere nulla.

Per saperne di più sui tipi di equipaggiamento in *Titan Quest*, leggi pagina 35.



Pozioni

Le pozioni Salute ed Energia hanno, in quanto oggetti, alcune particolarità che devi conoscere. Innanzitutto, possono avere dimensioni diverse. Le pozioni più grandi ripristinano maggiori quantità di Salute o di Energia. Inoltre, le pozioni dello stesso tipo e dimensione possono essere raggruppate.



Quando un gruppo è completo, le nuove pozioni Salute ed Energia dello stesso tipo aggiunte in seguito formeranno un nuovo gruppo.

Come è stato spiegato in precedenza, la prima volta che raccogli una pozione Salute o Energia, viene assegnata alla tua barra rapida. Le pozioni Salute vengono inserite nello slot **9** e le pozioni Energia vanno nello slot **0** (per saperne di più su come cambiarlo, leggi pagina 17).

Per bere una pozione, usa lo slot rapido a cui è assegnato, oppure premi i tasti rapidi: **E** per le pozioni Energia e **R** per le pozioni Salute.

Amplia il tuo inventario

In determinati punti di *Titan Quest*, otterrai dei pacchi extra nei quali potrai inserire altri oggetti. I pacchi extra sono visualizzati a destra del riquadro principale dell'inventario e sono divisi in schede. È visibile solo una scheda per volta. Quando hai più di un pacco extra, ricorda che hai tanti altri oggetti nell'inventario!



Attivare il cambio di armi

Il tuo eroe possiede la capacità di trasportare un secondo gruppo di armi pronte all'uso e di selezionarle quando gli servono durante il combattimento. Per farlo, devi prima equipaggiare il secondo gruppo usando il relativo pulsante nella finestra personaggio.



La prima volta avrai l'impressione che le armi inserite siano svanite. Non preoccuparti. Riempi gli slot per il secondo gruppo di armi e tutto sarà pronto. In seguito potrai alternare fra i due gruppi di armi durante il gioco usando il pulsante di cambio armi (tasto rapido predefinito: **W**). Potrai così passare da una spada a un arco, oppure, se hai scelto la Maestria Combattimento, fra una doppia lama e una combinazione più tranquilla di mazza e scudo.

Nota: due cose da ricordare

1. Le armi che vedi nella schermata personaggio sono le stesse che brandisci nel gioco.
2. Quando cambi armi, cambi anche le abilità assegnate ai pulsanti del mouse.

Imparare e crescere

Ogni volta che sconfiggi un nemico, ma anche quando completi certe missioni, ricevi punti di esperienza (ESP). Quando hai guadagnato esperienza sufficiente, avanzi al livello successivo.

Puoi vedere il livello attuale accanto al ritratto del giocatore nella finestra di gioco principale e sotto il tuo nome nella finestra personaggio. Subito a destra appare la tua esperienza attuale, che è anche visualizzata come una barra verde nella parte inferiore della schermata di gioco.

Guadagnando livelli puoi personalizzare e migliorare il tuo eroe. Sceglierai una Maestria la prima volta che salirai di livello e un'altra quando arriverai al livello 8. Ogni Maestria è una serie di abilità che ti definiscono come eroe di un certo tipo.

Per ogni livello guadagnato riceverai punti abilità e punti attributo. I primi li potrai spendere nella finestra abilità, i secondi nella scheda delle statistiche primarie nella finestra personaggio.

Maestrie

Ogni Maestria comprende una certa classe di abilità. Per esempio, Combattimento contiene tutte abilità che ti trasformano in un forte combattente in mischia, mentre Terra è ricca di incantesimi che manipolano la pietra e il fuoco. Siccome puoi scegliere fino a due delle otto Maestrie esistenti, sarai in grado di creare potenti combinazioni di abilità che si adattano bene al tuo stile di gioco. I punti abilità possono essere spesi sia sulle abilità sia sulle Maestrie. Investendo punti su una Maestria hai questi vantaggi:

- Ricevi numerosi bonus per gli attributi critici della Maestria, come la Salute e la Forza.
- Sblocchi nuovi livelli di abilità.

Per usare una qualsiasi abilità devi spendere almeno un punto sulla Maestria. Quando guadagni livelli, ricordati di spendere punti sulla Maestria per sbloccare nuove abilità più potenti e per migliorare le abilità cruciali di basso livello.



Finestra abilità
Tasto rapido: S

Nota: puoi cambiare la Maestria che hai scelto solo prima di assegnarle dei punti abilità. I punti investiti in seguito non potranno più essere recuperati dopo essere stati confermati. Però, è possibile spostare i punti abilità assegnati alle abilità (leggi pagina 28).

Abilità

Riceverai un'abilità se vi spenderai sopra almeno un punto abilità. Spendendo punti aggiuntivi migliorerai la sua potenza e la sua efficacia in diversi modi. Esistono più varietà di abilità.

Attive	Sono le abilità che devi usare direttamente (pagina 46). Ti permettono di attaccare nemici, curare alleati o chiamare rinforzi, come un compagno lupo o una trappola di saette.
Passive	Ti forniscono vantaggi in modo automatico. Per esempio, migliorano la tua probabilità di schivata o ti permettono di trovare più facilmente oggetti magici dopo un combattimento.
Serie di armi	Una classe speciale di abilità passive è quella che permette gli attacchi con serie di armi. Investendo su questi ultimi aumenterai la probabilità di lanciare offensive particolarmente efficaci che infliggono danni aggiuntivi.
Energia riservata	Invece di assorbire la tua Energia, queste abilità si riservano la porzione superiore dell'indicatore, che non potrai mai ricaricare al massimo. Si tratta solitamente di potenti miglioramenti o di auge, il cui effetto spesso perdura fino a quando non lo annulli o il tuo eroe viene ucciso. In casi più rari può svanire col tempo.
Modificatore	Alcune abilità avanzate potenziano quelle dei livelli più bassi. Per esempio, un miglioramento dell'abilità Sfera vulcanica può far scomparire la sfera non appena tocca terra, colpendo tutti i nemici nella zona.

Se le abilità con Energia riservata vengono usate una seconda volta, vengono annullate.

Le abilità attive che possono essere usate sul tuo eroe o su un alleato richiedono di specificare un obiettivo. Di norma, quando le usi il puntatore del mouse assume la forma di un bersaglio. Fai clic sul tuo eroe o su un alleato per usare queste abilità. Se sono assegnate al pulsante sinistro o destro del mouse, si attivano automaticamente facendo clic su un bersaglio valido.

Alcune abilità hanno un tempo di recupero che deve trascorrere prima di poterle usare nuovamente. Consulta la sezione „Combattimento“ (pagina 17) per saperne di più su come si assegnano e si usano le abilità. Se vuoi conoscere meglio le Maestrie e le abilità, vai a pagina 46.

Attributi

Il tuo eroe ha cinque attributi: Salute, Energia, Forza, Intelligenza e Destrezza. Sono tutti visibili nella finestra personaggio (tasti rapidi predefiniti: C e I).

Salute	La quantità di danno che puoi assorbire prima di morire. Aumenta la velocità di rigenerazione.
Energia	Si consuma quando usi le abilità.
Forza	Aumenta il danno fisico. È necessaria per le armi da mischia.
Intelligenza	Accelera la rigenerazione dell'Energia e aumenta il danno elementale. È necessaria per gli oggetti destinati a chi usa la magia.
Destrezza	Aumenta il danno di perforazione, le capacità offensive (la probabilità di colpire o di infliggere un danno critico) e quelle difensive (la probabilità di evitare di essere colpiti o di subire un danno critico) e la probabilità di parare con gli scudi, che è necessaria per gli oggetti destinati ai cacciatori e ai furtivi.

Come vedi, vale la pena di aumentare i tuoi attributi. Maestrie diverse sono influenzate da attributi diversi. Chi usa la magia può investire la maggior parte dei suoi punti in Energia e Intelligenza, mentre un guerriero favorirà Forza e Destrezza per infliggere un grave danno e usare l'equipaggiamento più pesante.



I punti attributo disponibili possono essere assegnati facendo clic sul pulsante adiacente. Un singolo punto attributo aumenta l'attributo di diverse unità. Stai attento quando spendi i tuoi punti, perché è un'azione irreversibile.

Gli attributi possono essere aumentati anche equipaggiando oggetti magici. Questi ultimi non forniscono alcun beneficio se non sono equipaggiati.

- Prima Maestria al livello 2, seconda al livello 8
- Quando sali di livello ricevi punti abilità e punti attributo. Spendili entrambi!
- I requisiti di equipaggiamento interessano Forza, Intelligenza e Destrezza.
- L'Intelligenza aumenta il danno elementale inflitto con bastoni, incantesimi e armi magiche.

Compagni

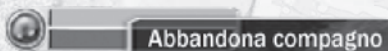
Alcune abilità ti permettono di evocare alleati di vario tipo che combattono al tuo fianco. Questi ultimi sono chiamati compagni e appaiono sotto il ritratto del tuo personaggio.



I tuoi compagni sono generalmente in grado di badare a loro stessi mentre restano al tuo fianco e attaccano a vista i nemici. Se vuoi, puoi anche dargli degli ordini. Per farlo, tieni premuto il tasto Ctrl e fai clic su un compagno. Facendo clic su una destinazione, il compagno la raggiungerà (puoi cambiare tasto selezionando „Opzioni“ e „Assegnazione tasti“).

Tutte le abilità che puoi usare sugli alleati, come gli incantesimi curativi, possono anche essere usate sui compagni.

Se invece preferisci andare da solo, fai un clic destro sul ritratto di un compagno per allontanarlo. Di norma, i compagni restano con te fino a quando la loro Salute non si esaurisce oppure per una quantità prefissata di tempo.



Ridistribuzione delle abilità

Solo un veggente dai poteri molto speciali può affrancare una persona dalla sua esperienza e dalle sue scelte, modificando la sua stessa natura. Chi ha bisogno di questi servizi sa che deve rivolgersi a un Mistico...

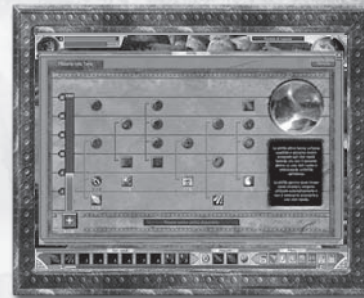
Un Mistico ti permette di liberare i punti abilità che hai investito in precedenza per assegnarli altrove. Naturalmente, dovrai pagare un certo prezzo e rispettare dei limiti. Non puoi annullare una Maestria scelta, e non puoi liberare i punti investiti su di essa.



Parlando con un Mistico, richiamerai questa versione della finestra abilità:

Ogni punto recuperato ti costerà dell'oro, e il costo aumenta per ogni punto in più. Naturalmente, investire i punti abilità liberati non ti costerà nulla e potrai farlo quando vorrai nella finestra abilità normale.

Nota: non puoi recuperare l'ultimo punto abilità investito in un'abilità se hai speso dei punti in un'altra abilità che la modifica.



Missioni

Parlare

Durante il dipanarsi della trama di Titan Quest, incontrerai persone che hanno cose da dirti, favori da chiederti e soprattutto assegnarti importanti incarichi che solo tu puoi portare a termine. Un personaggio non giocante (PNG) che ha qualcosa da dirti si presenta così:



Puoi parlare a un PNG facendoci clic sopra. Stai attento: i PNG che vogliono parlare hanno cose importanti da dirti. La prossima volta che ci farai clic sopra, potrebbero dirti qualcos'altro. Di solito, i PNG ripetono le informazioni più importanti, ma preparati ai rimproveri per non averli ascoltati prima!

! Ha informazioni sulla missione

! Vuole solo parlare

L'elenco missioni

Ogni avventura che affronti viene registrata nell'elenco missioni. Ogni capitolo della storia è considerato una missione, e tutti gli sviluppi più importanti di una missione vengono aggiornati nella scheda „Missioni principali“. Quando non hai le idee chiare su cosa devi fare, consulta l'elenco missioni.



Elenco missioni
Tasto rapido: Q



Perlina attualmente selezionata - gialla
Missione attiva (non ancora completata) - arancione
Missione completata - oscura

Ogni volta che appare una nuova missione, sulla mappa della finestra missione appare una perlinea. Selezionandola, richiamerai le informazioni sulla missione corrispondente. Gli obiettivi, elencati con caselle di spunta nella parte inferiore della finestra, ti faranno sempre capire cosa devi fare. Seleziona la scheda „Dialogo“ per ascoltare la voce della persona che ti ha assegnato la missione. Puoi visualizzare tutte le missioni che hai incontrato nel gioco, finite o in corso. Come avviene per le mappe di gioco, anche l'elenco missioni viene suddiviso in base alle terre che raggiungerai. All'inizio, l'unica sezione è quella della Grecia, ma in seguito se ne aggiungeranno altre. L'elenco missioni si apre sempre alla pagina della missione attiva attuale.

Missioni secondarie

Nei tuoi viaggi incontrerai molte persone con cui puoi parlare. Alcuni si limiteranno a raccontarti cosa gli sta succedendo, altri ti parleranno di problemi, luoghi e nemici che potrebbero interessarti, se lo desideri. Queste sono le cosiddette missioni secondarie, che sono raccolte nella scheda „Missioni secondarie“ dell'elenco missioni.

Le missioni secondarie sono piccole avventure supplementari che puoi affrontare. Nessuna è necessaria per finire il gioco, ma tutte offrono sempre premi di qualche tipo, come gli oggetti rari e preziosi in possesso di un nemico oppure un ringraziamento per aver aiutato qualcuno in difficoltà.

Le missioni secondarie sono organizzate in base al luogo in cui si svolgono. Quelle già completate appaiono disattivate nell'elenco. A volte, per completarle dovrai tornare dalle persone che te le hanno assegnate, ma non sempre. Fai attenzione agli obiettivi se vuoi essere sicuro di ottenere la tua ricompensa.

Parlare alla gente

- Solo le persone con le icone di dialogo parleranno con te.
- Queste icone ti comunicano se il messaggio delle persone è relativo alla missione o è solo informativo.
- Dopo aver parlato con qualcuno, la sua icona diventa grigia.
- Se qualcuno ha nuove informazioni per te, la sua icona si illumina nuovamente.
- La gente ha molte cose da dirti. Prova a farci clic sopra più volte.



Seguire la trama

- Le missioni rappresentano il tuo ruolo nella trama.
- Consulta le descrizioni delle missioni per capire in cosa consistono.
- Leggi gli obiettivi delle missioni per scoprire cosa devi fare.
- Anche le missioni secondarie hanno degli obiettivi, ma potresti dover riflettere o esplorare per conto tuo.

Oggetti missione

Alcuni oggetti del gioco servono esclusivamente nell'ambito delle missioni, e si presentano in modo diverso da quelli normali:

Collana della dote
Una semplice collana d'oro fino.
Oggetto missione

Conserva gelosamente gli oggetti missione! Se ne perdi uno puoi tornare indietro a riprenderlo, ma potrebbe essere necessario abbandonare la partita e ricaricarla.

Nota: molti oggetti missione non possono essere venduti o scambiati.

Commercianti

Presso i commercianti locali potrai trovare in vendita ogni sorta di armi e armature. I commercianti si riconoscono dalle loro bancarelle, tende o carri, nonché dall'icona sopra la testa.



In *Titan Quest* esistono tre tipi di commercianti:



Mercante:

Un negoziante generico che offre un normale assortimento di merci.



Fabbro:

È specializzato in oggetti per le Maestrie Combattimento, Furfante e Caccia.



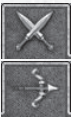



Arcanista:

Il suo negozio è visitato da chi usa la magia.

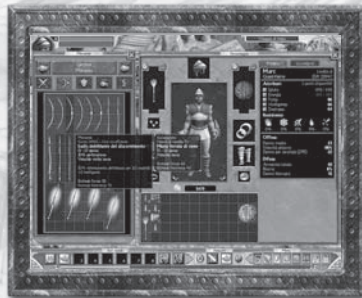
Comprare e vendere è piuttosto semplice. Per cominciare bisogna fare clic su un commerciante.

Comprare

Le merci che un commerciante mette in vendita sono divise in categorie:

	Armi
	Armature
	Pozioni, anelli e pendenti
	Scheda di rivendita. Elenca gli oggetti che tu vendi al commerciante.

Prima di comprare un oggetto, spostaci sopra il puntatore del mouse. Vedrai apparire in alto il prezzo e gli attributi dell'oggetto. Se hai già equipaggiato un oggetto di quel tipo (e il confronto di oggetti è stato attivato nel menu delle opzioni) vedrai apparire anche un riquadro di confronto.



Per comprare, fai un clic sinistro sull'oggetto. Se hai oro sufficiente, l'oggetto diventa tuo. Se non te lo puoi permettere, il puntatore del mouse cambia forma per segnalartelo. Vieni inoltre avvertito quando cerchi di comprare qualcosa senza avere spazio nell'inventario.

L'assortimento dei commercianti non è sempre uguale. Mentre la finestra è aperta, puoi vendere e ricomprare oggetti esattamente allo stesso prezzo. Comunque, non appena ti allontani, i prezzi cambiano. Dopo un certo tempo, il commerciante avrà smaltito tutto il suo assortimento e non avrà più gli oggetti che gli avevi venduto.

Vendere

Per vendere un oggetto presente nel tuo inventario, raccoglilo e lascialo nella finestra commerciante. Se la vendita rapida è attiva, puoi vendere un oggetto facendoci sopra un clic destro.

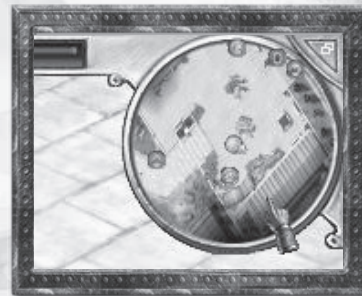
Come è stato spiegato prima, tutti gli oggetti che tu vuoi vendere sono raggruppati in una scheda a parte (Scheda di rivendita). Se cambi idea, li puoi ricomprare allo stesso prezzo a cui li hai venduti, ma ricordati di farlo prima di chiudere la finestra commerciante, altrimenti i prezzi salgono allineandosi a quelli di mercato.

Mappe e viaggi

In *Titan Quest* farai lunghi viaggi nel mondo antico. Nessun avventuriero affronterebbe un simile cammino senza una buona mappa. Per fortuna, potrai consultare diversi tipi di mappa.







La mappa

La prima mappa che vedrai apparire nell'angolo superiore destro dello schermo ed è molto comoda per navigare a vista, dato che rappresenta una visuale a volo d'uccello dello scenario. La tua attuale ubicazione è rappresentata subito a sinistra e ti tornerà comoda per cercare qualcosa in un luogo preciso.



Il piccolo pulsante nell'angolo superiore destro della mappa è il selettore di dimensioni. Ti permette di scegliere se la mappa deve essere piccola, grande o nascosta.

Sulla mappa vedrai apparire diverse icone.

-  Sorgenti della rinascita
-  Oggetti missione
-  PNG
-  Commercianti
-  Portali
-  Altri giocatori in modalità multigiocatore

Sposta il puntatore sopra le icone per richiamare altre informazioni.



Nelle partite multigiocatore vedrai rappresentati sulla mappa anche i membri del gruppo. Quelli troppo lontani per apparire all'interno verranno collocati lungo il bordo, in modo da indicare la direzione in cui devi procedere per raggiungerli.

La finestra mappa

Per orientarti in modo più preciso, ti conviene richiamare la finestra mappa.



Finestra mappa
Tasto rapido: **M**

Vedrai apparire una mappa simile a quella che appare in alto a destra, con due differenze essenziali. Le zone non ancora esplorate sono coperte di nero e mentre ti muovi appaiono nuove parti dello scenario. Per aiutarti a capire cosa hai fatto di recente, solo le zone che hai esplorato nell'attuale sessione di gioco sono visualizzate a colori. Tutti i luoghi visitati nelle sessioni precedenti appaiono in scala di grigio.

I comandi della finestra mappa sono semplici:

- Usa la rotellina del mouse per far avanzare o indietreggiare lo zoom.
- Fai clic e trascina oppure usa i tasti freccia per far scorrere la mappa.
- Centra la mappa con il tasto Centra (0 Tast Num).

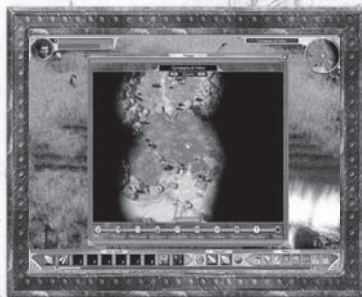
La legenda sotto la mappa contiene un elenco delle icone visualizzate. Per trovare qualcosa in fretta, fai clic su una di queste icone per richiamare sulla mappa tutte quelle dello stesso tipo.

Il sistema di portali

Puoi muoverti nel mondo di Titan Quest a piedi, ma a volte preferirai usare qualche mezzo di trasporto più veloce. In quasi tutte le città e le zone sicure del mondo antico potrai trovare dei portali di teletrasporto.

Quando sarai vicino a uno di questi portali, si attiverà.

Dopo aver fatto clic su un portale, vedrai apparire una mappa dell'intero territorio, in cui sono indicati tutti i portali che hai attivato nella regione. Fai clic su uno di essi per raggiungerlo.



In certe circostanze difficili potresti aver bisogno di allontanarti velocemente. Per fortuna, dopo aver attivato un portale riceverai una pietra del portale, che appare nell'interfaccia di gioco principale.

Facendo clic su questo pulsante (tasto rapido predefinito: **L**) puoi creare un piccolo portale personale dove ti trovi al momento. Facci sopra un clic sinistro per richiamare la finestra mappa portale, poi scegli una destinazione. Quando hai creato uno di questi portali, resta attivo finché non ci fai ritorno. Se visiti un portale normale, nell'elenco delle destinazioni possibili appare anche la tua pietra del portale. Quando quest'ultima è attiva, la relativa icona nell'interfaccia principale di gioco cambia per ricordarti che è attiva.

Nelle partite multigiocatore, i membri del tuo gruppo possono raggiungere la tua pietra del portale e viceversa. Se vuoi viaggiare con i membri del gruppo, apri un portale e tutti potranno riunirsi nello stesso punto. Per saperne di più, consulta la sezione sulla modalità multigiocatore di *Titan Quest* (pagina 40).

Consigli

- Avvicinati a un portale per attivarlo.
- Fai clic su un portale per usarlo.
- Fai clic su una pietra del portale per creare un portale dove sei.
- Puoi raggiungere tutti i portali attivi, una pietra del portale aperta e quelle dei membri del gruppo.
- Sulla mappa le icone dei portali si trovano nelle città e in altre zone sicure.

Equipaggiamento

In *Titan Quest* sono presenti moltissimi capi di equipaggiamento. Potrai trovare spade esotiche, lance, bastoni magici capaci di lanciare fuoco, schinieri, elmi, anelli, vesti e archi. Contando tutti gli oggetti di qualità media o superiore, in *Titan Quest* ne potrai vincere, comprare o acquisire più di mille.

I fondamentali

Tipi di oggetti

Le armi si dividono nelle seguenti categorie. Quelle da mischia si usano a corto raggio e ne esistono numerose varietà: spade, coltelli, mazze, lance e asce infliggono un danno diverso a velocità diverse. Invece, le armi a distanza sono di due tipi: archi e bastoni. Questi ultimi provocano un danno elementale di vario tipo: fuoco, ghiaccio o elettricità.



L'armatura è composta da vari pezzi che proteggono il torace, le braccia, le gambe e la testa. Anche gli scudi ne fanno parte. Di solito, si distinguono fra armature per guerrieri e per chi usa la magia. Questi ultimi tendono a indossare vesti e protezioni leggere che offrono vantaggi al di là della semplice protezione, per esempio una maggiore velocità di movimento oppure di rigenerazione di Salute ed Energia. Di solito, gli oggetti richiedono un livello minimo di Forza, Intelligenza o Destrezza per essere usati correttamente. Per saperne di più su questi requisiti di attributi leggi pagina 27.

Qualità degli oggetti

L'equipaggiamento può essere composto da svariati materiali. Dato che il legno di quercia è più robusto di quello di pino e il ferro è più resistente del bronzo, un arco di quercia sarà superiore a uno di pino e un elmo di ferro proteggerà meglio di uno di bronzo o rame. Oggetti diversi sono classificati in modo diverso. Per esempio, molte armi sono prodotte solo in tre materiali. Le corazze per il torace destinate ai guerrieri possono coprire quantità variabili del corpo (una panziera copre di più di un corsaletto), essere fatte di materiale diverso (il bronzo è meglio del rame) e avere una qualità diversa (quelle decorate sono meglio di quelle sbalzate).

		
Coltello di rame	Coltello di bronzo	Coltello di ferro
Buono	Migliore	Ottimo

		
Pettorale	Panziera	Armatura
Meglio che niente	Buona	Ottima

Attrezzatura superiore

Oggetti magici

Alcuni oggetti che troverai nelle tue avventure avranno poteri e proprietà speciali, che verranno comunicate immediatamente dal nome. Una spada magica potrebbe essere chiamata Spada corta sanguinaria o addirittura Spada corta debilitante della distruzione! Quando raccogli una di queste armi, puoi notare che il testo ha un colore diverso.



Un oggetto magico può offrire un beneficio, e a volte anche più di uno.

Gli oggetti magici ti possono far diventare più forte, veloce e letale. Spesso hanno un prezzo di mercato superiore.

Comune (bianco)	Si può trovare dovunque, non offre benefici.
Magico (giallo)	È impregnato di proprietà magiche.
Raro (verde)	Alcuni oggetti magici offrono diversi potenti benefici.
Epico (blu)	Questi speciali oggetti magici hanno un nome, una storia e offrono notevoli benefici a chi li usa.
Leggendario (porpora)	Questi oggetti eccezionali e rarissimi sono menzionati nelle canzoni e nelle storie degli eroi mitici. In generale, sono superiori a qualsiasi altro capo di equipaggiamento reperibile nel gioco.

Corredi di oggetti

Alcuni oggetti epici o leggendarî formano un corredo. Equipaggiare un solo oggetto del corredo è come usare un qualsiasi altro oggetto raro, ma quando se ne equipaggia un altro si riceve un beneficio aggiuntivo. Ogni nuovo oggetto del corredo equipaggiato aumenta ulteriormente i benefici ricevuti. I corredi sono generalmente composti da due a cinque oggetti.

Le informazioni relative ai corredi sono visualizzate su ogni oggetto.



Reliquie e ciondoli

Con il passare del tempo, gli oggetti degli dei e dei grandi eroi si sono impregnati dei poteri dei loro possessori. Se ti capita di trovare uno di questi oggetti, chiamati reliquie, associandoli al tuo equipaggiamento puoi sfruttare i loro poteri a tuo vantaggio.

Inoltre, certe grandi bestie sono talmente superiori per grazia e potenza alle altre che una parte della loro grandezza sopravvive perfino alla morte. I cacciatori e i nomadi sostengono che i pezzi di queste bestie, chiamati ciondoli mostruosi, agiscono esattamente come le reliquie quando vengono associati all'equipaggiamento personale.

Non cercare reliquie e ciondoli mostruosi nell'assortimento dei mercanti. In Titan Quest è possibile procurarsi solo conquistandoli o trovandoli.



Un frammento di reliquia



Un ciondolo mostruoso

Associando un frammento di reliquia o un ciondolo mostruoso a certi capi di equipaggiamento, ne ricaverai un beneficio. I pezzi di reliquie e ciondoli dello stesso tipo possono anche essere combinati per ottenere una reliquia o un ciondolo completo. Ogni pezzo aggiunto aumenta il beneficio ricavato. Quando una reliquia (un ciondolo) è completa, fornisce benefici aggiuntivi che superano quelli normali.



Un pezzo di reliquia



Parzialmente completa



Completa

Il testo che appare spostando il puntatore sopra una reliquia o un ciondolo ti informa di quale beneficio offre, a quali capi di equipaggiamento può essere associato e quanti pezzi sono necessari per ricostruire l'oggetto completo.

Per associare o combinare una reliquia o un ciondolo mostruoso, fai clic sopra un clic destro. Ora puoi montarla su uno qualsiasi degli oggetti consentiti, che saranno evidenziati in verde. Per associare o combinare, fai un clic sinistro. Per annullare l'azione e rimettere la reliquia o il ciondolo mostruoso nell'inventario, fai un clic destro. Puoi spostare le reliquie e i ciondoli mostruosi nell'inventario come se fossero oggetti normali facendoci sopra un clic sinistro (anziché un clic destro).



Quando associ una reliquia o un ciondolo mostruoso a un oggetto, la sua immagine nell'inventario cambia.

Dopo aver associato una reliquia o un ciondolo mostruoso a un oggetto, non puoi più rimuoverla. Non preoccuparti se associ un frammento di reliquia a un oggetto e poi ne trovi un altro: potrai associare anche il secondo frammento allo stesso oggetto. Ciò vale anche per i ciondoli mostruosi. Ricordati che puoi combinare solo le reliquie e i ciondoli dello stesso tipo.

Consigli

- Combina i pezzi di reliquie e ciondoli dello stesso tipo.
- Le reliquie e i ciondoli possono essere associati solo a certi capi di equipaggiamento.
- Una volta associati, le reliquie e i ciondoli non si possono più togliere.
- Puoi combinare un pezzo di reliquia e di ciondolo con un altro già associato a un oggetto, ma solo se è dello stesso tipo.

Livelli di difficoltà

Tutte le belle storie hanno un termine. Quando avrai raggiunto il capitolo finale delle tue eroiche avventure nel mondo di Titan Quest e sarai emerso vittorioso su tutti i tuoi nemici, sarà tutto finito? Non necessariamente.

Quando completi *Titan Quest*, sblocchi un nuovo livello di difficoltà per il tuo personaggio: la modalità Epico. Il tuo eroe tornerà alla polverosa strada greca dove è iniziata l'avventura, mantenendo tutti i livelli, il bottino e i poteri che ha guadagnato. Ma stavolta, i mostri saranno più pericolosi e le ricompense superiori.

E cosa succede dopo aver superato la modalità Epico? Diventa disponibile quella Leggendaria. La modalità Epico è impegnativa, ma per superare quella Leggendaria non ti basterà la semplice perseveranza. Per avere speranze di successo, dovrai raccogliere almeno qualche oggetto leggendario, ovvero i rarissimi capi di equipaggiamento che appariranno nelle fasi finali del livello di difficoltà Epico. E anche allora ti converrà affrontare la modalità Leggendaria in multigiocatore, contando sulla forza del numero.

Livelli di difficoltà

Livello Normale	L'avventura inizia qui.
Livello Epico	È più impegnativo.
Livello Leggendaria	Per i fulmini di Giove, quanto è difficile! Porta con te qualche oggetto leggendario e degli amici!

Multigiocatore

In *Titan Quest*, il gioco multigiocatore è altrettanto semplice di quello individuale. Infatti, puoi spostare a piacimento il tuo eroe dalle partite individuali a quelle multigiocatore, quando vuoi. Unisciti a un massimo di altri sei giocatori per affrontare avventure e battaglie su Internet o in rete locale.

Il mondo e la storia di *Titan Quest* restano identici in modalità multigiocatore. L'unica differenza è che in tutte le sfide che affronterai potrai contare sui tuoi amici.

Accedere

Nel menu principale di *Titan Quest*, seleziona „Gioca a *Titan Quest*“. Come nelle partite individuali, seleziona il tuo personaggio o creane uno nuovo, poi scegli „Partecipa a partita multigiocatore“ o „Ospita partita multigiocatore“ nel menu.

Ospitare

Nota: ospitare una partita significa usare il tuo computer come server di gioco. Consulta il file Readme installato insieme a Titan Quest per sapere i requisiti di sistema e banda passante che offrono prestazioni ottimali.

Dopo aver selezionato „Ospita partita multigiocatore“, specifica „LAN“ (rete locale) o „Internet“. Dopo aver fatto questa scelta, ti verrà chiesto di inserire i dettagli della partita.

Nome partita:

Descrivi la tua partita o identificati. Devi inserire un nome per la partita. Tutti gli altri campi sono opzionali o contengono dati predefiniti.

Difficoltà:

Puoi ospitare una partita al livello Normale, Epico o Leggendaro. Gli ultimi due possono essere selezionati solo se il personaggio che usi ha completato il gioco ai livelli precedenti (leggi pagina 39).

Password:

Inserisci una password solo se vuoi bloccare la partita. Le partite protette da password sono utili quando vuoi giocare solo con gli amici. Assicurati che conoscano la password.

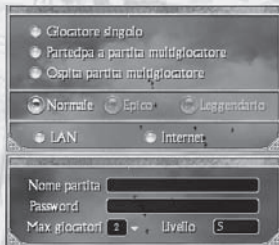
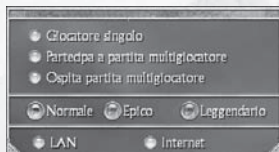
Max giocatori:

Limita il numero di giocatori. Selezionare „1“ significa che giocherai da solo!

Livello:

Imposta il numero di livelli di differenza (in più o in meno) rispetto al tuo ammessi per i giocatori che partecipano.

Quando tutto è configurato correttamente, fai clic sul pulsante „Avvia“ per iniziare.



Partecipare

Per partecipare a una partita multigiocatore, seleziona „Partecipa a partita multigiocatore“, scegli fra „LAN“ (rete locale) o „Internet“ e fai clic sul pulsante „Avvia“. Apparirà la finestra di partecipazione.

La finestra di partecipazione visualizza tutte le partite disponibili.



- **La partita è bloccata.** Non puoi partecipare senza conoscere la password.
- **Livello di difficoltà.** Normale, Epico o Leggendaro.
- **Mappa.** Dovrebbe sempre essere „Titan Quest“ (leggi più avanti).
- **Ping.** Qualità della connessione Internet. Più basso è, meglio è.
- **Nomi dei giocatori.** Le persone già presenti nella partita.
- **Filtro.** Digita una parola per cercare un titolo specifico. La ricerca interessa solo i nomi di partite e mappe.
- **Filtro partite complete.** Se è attivato, nasconde le partite che non hanno più spazio per entrare.

Il nome della mappa dovrebbe sempre essere „Titan Quest“, a meno che tu non voglia usare una mappa personalizzata (leggi pagina 45). Non è possibile partecipare alle partite bloccate senza conoscere la password. Ricorda inoltre che puoi giocare solo al livello Normale finché il tuo personaggio non l'ha superato, sbloccando quelli superiori.

Per scegliere la partita migliore, prova a selezionarne una qualsiasi. A destra vedrai apparire ulteriori informazioni, come i giocatori presenti, il limite di livelli ammessi e da quanto tempo è in corso.

Per trovare una partita in base al titolo, usa la funzione di filtro in basso. Il riquadro del filtro può essere utilizzato in due modi: puoi immettere del testo e far avviare la ricerca mentre digiti, oppure, dopo aver immesso del testo nel riquadro del filtro, puoi fare clic sul pulsante Aggiorna per eseguire una ricerca rapida sul server Gamespy. In questo modo la ricerca restituirà l'elenco delle sole partite che contengono il testo immesso. Per ottenere l'elenco di tutte le partite disponibili, cancella il testo immesso nel riquadro del filtro e premi di nuovo Aggiorna.

Quando hai trovato una partita a cui desideri partecipare, selezionala con un clic sinistro e fai clic sul pulsante „Avvia“.

Riconoscimenti

Iron Lore Entertainment

Lead Designer, Executive Producer
Brian Sullivan

Producer, General Manager
Jeff Goodwill

Director of Technology
Paul Chieffo

Art Director
Michael Sheidow

Associate Producer, Audio Director
Michael Verrette

Lead Gameplay Designer
Arthur Bruno

Lead Content Designer
Tom Potter

Lead Engine Programmer
Max McGuire

Lead Game Programmer
Bryn Bennett

Design
Morgan Brown
Ian Frazier
Shawn Frison
Joshua Glavine
Nathanael Jacques
Benjamin Schneider

Programming
Chris Duguay
Marcus Hays
Brandon LaCava
Karl Whinnie

Aaron Horne
Stephan Sherman

Art
Rich Sullivan - Senior Concept
Brian Labore - Senior Animation
Brian Jones - Senior Character
Steve Canniff
Travis Doggett
Heidi Mann
Josh McHugh
Eric Miller
Joe Mirabello
Brian Parnell
Joshua Singh
Michael Tarwater

Audio
Scott Morton - Composer &
Sound Designer

Q/A
David Kondor - Design
Implementation

Justin Lakin
Chris McCarthy

Professional & Administration
Beth Duguay - Controller

Business
Bob Wallace - Chief Strategy Officer

Legal
Mark Stevens
Jennifer Stanley

Additional Programming
Morgan McGuire - Software Design
Consultant

Demiurge Studios
Al Reed
Dan Chretien
Andy Hendrickson
Kurt Reiner

Additional Support
Dara-Lynn Pelechatch - Recruiting
Cory Robinson - Art
Tim Scott - QA

Special Thanks
Wendy Chieffo
Ritsuko Sullivan

THQ Inc.

Product Development

**Senior Vice President,
Product Development**
Steve Dauterman

Director, Product Development
Richard Browne

Project Manager
Jason Garwood

Creative Manager
Michael Fitch

Project Co-ordinator
Galen Paolini

Quality Assurance

Director, Quality Assurance
Monica Vallejo

QA Managers
Mario Waibel
Michael Motoda

Test Supervisor
Nickolas Gardner

Test Leads
Stephen Florida
Carlos Restrepo

Testers
Ali Zandi
Ali Taher
Brett Cowan
Ruben Gonzalez
Marc Henner
Ian Berg
Scott Allman
Scott Rinehart
Paul Barfield
John Naumann
Justin Lord
Michael Hernandez
Scott Eades
Brittany Riffe
Jamie Stone
Andrew Herman
Carlos Aguilar
Stephen Kitchens
Jon Michael Bunch
Jason Danell
Chris Emerson
Kirti Pillai
Steven Malloy
Aaron Bernardo
Lisa Ries
Shannon Turok
Steve Gonzalez
Herb Rand
Paul Kimble

PC Supervisor
Jim Krenz

QA Technicians
Richard Jones
David Wilson

Mastering Lab Technicians
Charles Batarse
Glen Peters
Anthony Dunnet
T. Ryan Arnold

Database Applications Engineers
Jason Roberts
Brian Kincaid

Game Evaluation Team
Sean Heffron
Scott Frazier
Matt Elzie

Marketing

**Executive Vice President,
Worldwide Publishing**
Kelly Flock

Director, Global Brand Management
Kevin Kraff

Brand Manager
Lin Leng

Director, Corporate Communications
Liz Pieri

Global Media Relations Manager
Tom Stratton

Account Executive, GCI Group
Andrew Wong

THQ International

SVP European Publishing
Ian Curran

**Director, Global Brand
Management**
Michael Pattison

Senior Global Brand Manager
Mickey Torode

Assistant Global Brand Manager
Anthony Newall

Online Manager
Huw Beynon

UK Marketing Manager
Jon Rooke

UK Senior PR Manager
Sam Forrest

Export Marketing Manager
Gayle Shepherd

Product Manager, Germany
Melanie Skrok

Head of PR, Germany
Georg Reckenthäler

Marketing Manager, Nordic
Henrik Viby

PR Manager, Nordic
Peter Jakobsen

Senior Product Manager, France
Jeremy Goldstein

PR Manager, France
Jerome Benzadon

Product Manager, Spain
Javier Manu

PR Manager, Spain
Jorge Nicolas Vazquez

Marketing and PR Manager, Benelux
Robin Wolff

Product Manager, Asia Pacific
Jon Rowe

PR & Promotions Co-ordinator, Asia Pacific
Drew Taylor

International Art Director
Till Enzmann

DTP Operator (ICS)
Anja Johnen
Detlef Tapper
Dirk Offenberg
Jens Spangenberg
Jörg Stauvermann
Ramona Sackers
Ramona Stell

Localisation

European Localisation Director
Susanne Dieck

European Localisation Engineer
Bernd Kurtz

Localisation Co-ordinator
Andreas Herbertz

Localisation Assistant
Patrick Fedtke

German Translations
Jörg Gräffingholt

French, Italian, Spanish Translations
Binari Sonori S.r.l.

Creative Services

Director of Creative Services
Howard Liebeskind

Creative Services Manager
Kirk Somdal

Video Production Manager
Christopher Folino

Video Production Co-ordinator
Melissa Rivas

Packaging Design
Ayzenberg Group

Special Thanks
Brian Farrell
Jack Sorensen
Dan Kelly
Tim Campbell
Germaine Gioia
Brandy Carrillo
Deborah Fingerma
Jenni Carlson

Wheelhouse Entertainment

Writer
Randall Wallace

Story Consultant/Editor
Danielle Lemmon

Story Consultant/Editor
Stephen Zapotoczny

Story Consultants
Kevin Gogle
Jill Rytie
Jason Tracey

Voice Over Credits

Dialog Recording & Editing
Atlantis Group

Recording Engineer
John Chominsky

Dialog Editor
Jaimie Siedow

Dialog Casting and Direction
Voice Works Productions

VO Director
Douglas Carrigan

Voice Actors
Carlos Alazraqui
Jack Angel
Michael Beattie
Susanne Blakeslee
Steve Blum
S. Scott Bullock
Kat Cressida
Barry Dennen
Robin Atkin Downes
Keith Ferguson
Crispin Freeman
Kim Mai Guest
Zach Hanks
Phillip Maurice Hayes
Erv Immerman
Bob Joles
Susan Boyd Joyce

Daryl Kurylo
Nolan North
Jentle Phoenix
Dwight Schultz
Andre Sogliuzzo
Stephen Stanton
Amir Talai
Fred Tatasciore
Jim Ward
Dave Wittenburg
Gwendoline Yeo

Vocalist
Tautia Soderquist

Opening Cinematic
Blur Studios

SOFTWARE

Agent movement 'powered by PathEngine™'
www.pathengine.com



This product contains software technology licensed from GameSpy



Industries, Inc. ©1999-2005 GameSpy Industries, Inc. All rights reserved.

Uses Bink Video. Bink Video. ©1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com) ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). All rights reserved.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>) ©1998-2004 The OpenSSL Project. All rights reserved.

This product includes software from the G3D Project (<http://g3d-cpp.sf.net>). ©2000-2006, Morgan McGuire. All rights reserved.



LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO PROGRAMMA È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE 'PROGRAMMA' INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI.

APRENDO LA CONFEZIONE E/O USANDO IL PROGRAMMA ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON THQ INTERNATIONAL LTD., INC. ('THQ INTERNATIONAL LTD.').

LICENZA D'USO LIMITATA. THQ International Ltd. vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di utilizzare una copia di questo prodotto soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di THQ International Ltd., Inc. Questo programma vi è concesso in licenza, non vi è venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà del programma e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

POSSESSO. Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo programma, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali e la documentazione allegata nel programma) sono di proprietà di THQ International Ltd. o dei suoi licenziatari. Questo programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo programma contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

È VIETATO:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. THQ International Ltd. può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo programma a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni di contatto.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del programma, in assenza di un preventivo consenso scritto di THQ International Ltd..
- Decodificare il programma, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel programma o in quanto allegato.
- Esportare o riesportare questo programma o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

GARANZIA LIMITATA. THQ INTERNATIONAL LTD. UK LIMITED („THQ INTERNATIONAL LTD.“) garantisce all'acquirente l'assenza di difetti di materiale e di fabbricazione del supporto di registrazione del programma per i primi 90 giorni dalla data dell'acquisto. Qualora il supporto di registrazione risulti difettoso entro 90 giorni dalla data di acquisto, THQ International Ltd. si impegna a sostituire il programma gratuitamente, dietro spedizione della ricevuta di pagamento del programma stesso e di una prova della data di acquisto, a condizione che esso sia ancora programma da THQ International Ltd.. Nel caso in cui il programma non sia più disponibile, THQ International Ltd. si riserva il diritto di sostituirlo con un programma simile di valore uguale o superiore. Questa garanzia si applica solo al supporto di registrazione del programma originariamente fornito da THQ International Ltd. ed esclude le condizioni normali d'uso. Questa garanzia non è valida e risulterà nulla se il difetto è derivante da uso non idoneo o erroneo o da negligenza. Qualsiasi garanzia implicita stabilita dalla legge è anch'essa limitata al periodo di 90 giorni.

LA PRESENTE GARANZIA NON INFCIA I DIRITTI LEGALI DELL'ACQUIRENTE DI QUESTO PROGRAMMA SOFTWARE. CON L'ECCEZIONE DI QUANTO DETTO SOPRA E IN ACCORDO CON LE NORMATIVE VIGENTI, QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, RAPPRESENTAZIONI, TERMINI E CONDIZIONI O OBBLIGAZIONI SIA SCRITTE CHE VERBALI, IMPLICITE O ESPLICITE, INCLUSA QUALSIASI GARANZIA DI QUALITÀ. NESSUNA ALTRA GARANZIA, RAPPRESENTAZIONE, TERMINE, CONDIZIONE, OBBLIGAZIONE O RISARCIMENTO DI ALCUN TIPO POTRÀ VINCOLARE OD OBBLIGARE THQ INTERNATIONAL LTD..

In caso di restituzione del programma difettoso per averne la sostituzione in garanzia, si prega di spedire i dischi originali debitamente imballati includendo: (1) una fotocopia della ricevuta di acquisto con data; (2) nome e indirizzo, stampati o comunque chiaramente leggibili; (3) una breve nota descrittiva del difetto, dei problemi incontrati e delle caratteristiche del sistema sul quale viene utilizzato il programma; (4) se si restituisce il programma dopo lo scadere della garanzia di 90 giorni, ma entro un anno dalla data di acquisto, si prega di includere un assegno o un ordine di pagamento per l'ammontare di 20 sterline inglesi per l'Europa per la sostituzione del DVD.

NOTA: si raccomanda la spedizione con ricevuta.

In Europa spedire a:

WARRANTY REPLACEMENTS

THQ INTERNATIONAL LTD. (UK) Ltd., Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH, UK

Sostituzione disco: +44 1483 767656

LIMITAZIONI AI DANNI

In nessun caso THQ International Ltd. sarà responsabile per danni speciali, incidentali o consequenziali, derivanti dal possesso, dall'uso o dal malfunzionamento del programma, inclusi i danni alla proprietà, la perdita di fiducia, guasti o malfunzionamenti del computer e, nell'ambito consentito dalla legge, le lesioni derivanti alle persone, anche se THQ International Ltd. fosse stata messa al corrente della possibilità che simili lesioni si verificassero. La responsabilità di THQ International Ltd. non supererà l'importo del prezzo pagato per la licenza d'uso di questo programma. Alcune/i nazioni/paesi non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita e/o l'esclusione o la

limitazione di responsabilità per danni consequenziali o incidentali, pertanto le limitazioni e/o esclusioni sopra riportate potrebbero non essere applicabili al vostro caso. Questa garanzia vi attribuisce degli specifici diritti, ma voi potreste averne altri, che variano da giurisdizione a giurisdizione.

TERMINE. Senza alcun obbligo da parte di THQ International Ltd. questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovrete distruggere immediatamente tutte le copie del programma in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

INGIUNZIONE. Dal momento che THQ International Ltd. sarebbe irreparabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che THQ International Ltd. potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi THQ International Ltd. potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

INDENNITÀ. Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere THQ International Ltd., i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del programma secondo i termini di questa licenza.

ALTRE CONSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo qual tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California. Per qualsiasi domanda riguardante questa licenza d'uso potete contattare THQ International Ltd. al Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH, UK all'attenzione del Dipartimento Commerciale e Legale.

Note:

Note:



A background illustration on page 50 shows a wooden structure, possibly a bridge or a tower, made of logs and planks, extending from the left towards the center. To the right of the structure is a large, carved stone head with a prominent nose and a slight smile. The scene is set in a misty or foggy environment with a textured, greyish background.

Note:



A background illustration on page 51 shows a wooden structure, possibly a bridge or a tower, made of logs and planks, extending from the left towards the center. To the right of the structure is a large, carved stone head with a prominent nose and a slight smile. The scene is set in a misty or foggy environment with a textured, greyish background.

THQ CUSTOMER SERVICES

AUSTRALIA

Technical Support and Games Hotline
1902 222448
Call costs \$2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

DANMARK

eursupport@thq.com

DEUTSCHLAND

Tel. 09001 505511
(€ 0,99/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. 01805 605511
(€ 0,12/Min. aus dem Festnetz der DTAG)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

ESPAÑA

Correo: THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1º B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA
Tlf. 91799 1990 (De Lunes a Viernes de 10.00 a 13.30 horas
y de 16.00 a 18.00 horas)

El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.

FRANCE

Assistance technique : 08 25 06 90 51 du lundi au samedi
de 10 à 12 h et de 14 h à 20 h (0,34 € la minute)
thq@euro-interactive.fr

ITALIA

È inoltre possibile accedere al nostro
Servizio Assistenza Tecnica
on-line compilando un semplice form:
<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

Tel. 024 130345
(Dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19)

E-mail: assistenza@halifax.it

Tariffa valida per chi chiama da Milano, interurbana per chiamare provenienti da altri distretti

NETHERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt,
kun je contact opnemen met de technische helpdesk
in Groot-Brittannië:

Telefoon +44 87 06080047
(nationale/internationale telefoonnummers
zijn van toepassing)

ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

NORGE

eursupport@thq.com

ÖSTERREICH

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: 256 836 273
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 17.00h às 19.00h
Todos os dias úteis

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Liga: 707 236 200

HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO das 14.00h às 17.30h

Todos os dias úteis. Número Único Nacional: € 0,11 por minuto

SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Tel. +49 1805 705511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **spielinhaltliche** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Tel. +49 1805 605511 (Die Kosten entsprechen einem
Auslandsgespräch nach Deutschland)
für **technische** Fragen
Mo.-Sa. von 11.00–21.00 Uhr

Internet: <http://www.thq.de/support>
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

SUOMI

eursupport@thq.com

SVERIGE

eursupport@thq.com

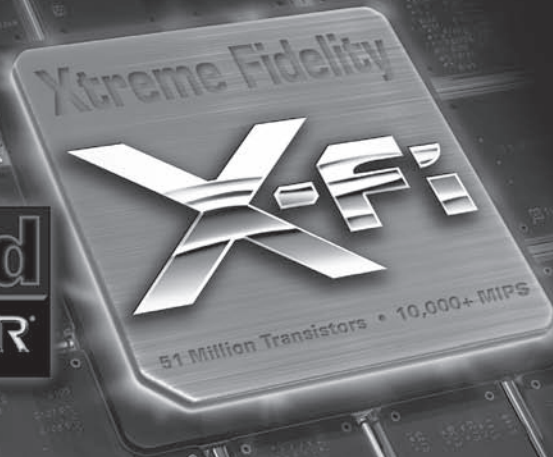
UK

Telephone: +44 (0)87 06080047
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm, Sat 9.00 pm to 5.00 pm)

Online:
Register your game at www.thq.co.uk
for FAQs and full online support

You with Sound Blaster X-Fi™ Them with Motherboard Audio Them ... **PWNED!**

Sound
BLASTER



Xtreme Fidelity™

Motherboard audio just doesn't measure up. Sound Blaster X-Fi™ delivers the power of an advanced CPU dedicated solely to audio, providing up to 40%* more frames per second while immersing you in a sphere of sound with 9 virtual speakers over standard stereo headphones.

Upgrade your PC audio to Sound Blaster X-Fi for the most thrilling gaming audio ever!

Hear to Believe

www.soundblaster.com

CREATIVE

©2006 Creative Technology Ltd. All other brands are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

* Based on performance testing in Battlefield 2

Riferimento rapido

Configurazione predefinita dei tasti

Generali	
1-9, 0	Abilità negli slot rapidi
R	Pozione salute
E	Pozione Energia
W	Cambia arma
L	Usa la pietra del portale
C, I	Finestra personaggio
Q	Finestra missione
S	Finestra abilità
M	Finestra mappa
G	Menu di gioco
H, F1	Guida al tutorial
Barra spaziatrice	Pausa
Freccia su	Abilità successiva
Freccia giù	Abilità precedente
Ctrl	Bersaglio compagno (tieni premuto il tasto e fai clic)
Oggetti	
Alt	Mostra oggetti (non rotti)
Z	Mostra oggetti a terra
X	Mostra oggetti (non comuni)
D	Abbandona oggetto (deve essere selezionato)
Visuale	
Rotellina del mouse	Zoom avanti e indietro
1 Tast Num	Zoom avanti al massimo
2 Tast Num	Zoom predefinito
3 Tast Num	Zoom indietro al massimo
0 Tast Num	Centra (finestra mappa)
Multigiocatore	
P	Finestra gruppo
T	Finestra chat („Parla“)

Codice di installazione di Titan Quest
Non perdere questo numero!
È una chiave DVD necessaria per usare il prodotto!

