

# RUNN



MANUALE

# GUIDA AL FOLKLORE RUNICO

## INDICE

<b>Introduzione</b>	2
<b>Antefatto</b>	2
I Parte	2
II Parte	4
III Parte	6
IV Parte	7
V Parte	9
VI Parte	11
<b>Requisiti minimi di sistema</b>	13
<b>Requisiti di sistema raccomandati</b>	13
<b>Istruzioni per l'installazione</b>	13
<b>Inizia l'avventura</b>	14
Il Menù Principale	14
<b>Il Percorso del Vichingo</b>	15
Opzioni di comando	15
Heads-Up Display	16
Le armi	17
Gli scudi	17
Il cibo e le bevande	18
Altri oggetti	18
<b>Le lezioni del Duca</b>	19
<b>I doni degli Dei</b>	19
Le pietre runiche	20
Poteri delle Rune	20
<b>La sfida alle tribù</b>	20
Modalità Multiplayer	20
Come trovare altri giocatori	21
L'ingresso nell'arena	21
<b>I segreti dei Saggi</b>	22
<b>Crediti</b>	23
<b>Ricerca Guasti</b>	28
<b>Assistenza Tecnica</b>	29
<b>Garanzia limitata del Software e contratto di Licenza</b>	30

## INTRODUZIONE

Benvenuto, coraggioso guerriero, nel mondo di RUNE. Un universo di miti e dei, un mondo di eroi e mostri, in cui tu sei Ragnar, un giovane Vichingo che sta per affrontare una straordinaria avventura.

Nella Guida al Folklore Runico troverai non solo le informazioni tecniche necessarie per installare RUNE e incominciare a giocare, ma anche molti suggerimenti che ti aiuteranno durante il viaggio di Ragnar. Non dimenticare queste parole, guerriero, - l'incerto futuro di Midgard è nelle tue mani ....

## ANTEFATTO

### I Parte

**"Lui!?"** esclamò Jun incredula.

"Il suo nome è Ragnar," ribatté il vecchio. "E sta facendo i primi passi sul sentiero del destino." Con uno sguardo di ammirazione i due si girarono a guardare il giovane guerriero.

Brontolando Ragnar si rimise in piedi, recuperò la spada e si liberò dello scudo ormai in pezzi. "Sigard!" strillò, e il suo corpulento rivale si voltò dalla folla che lo stava festeggiando. "Ancora!" esortò Ragnar. L'omone scrollò le spalle e prese la spada dalle mani di un amico. Un urlo di approvazione si levò dalla folla. I vichinghi si strinsero ancora di più costringendo Jun ad arrampicarsi in cima ad un barile per vedere meglio.

La lotta era ormai incominciata, con circospezione Ragnar e Sigard presero a muoversi in cerchio. All'improvviso Ragnar corse in avanti, sollevò la lama e ruotando il braccio con violenza assestò un colpo all'avversario che parò senza difficoltà. Ragnar ripartì all'attacco, ma finì bloccato dallo scudo di Sigard.

Ragnar fece un balzo indietro, Sigard colpì di piatto con la lama il braccio del giovane guerriero che reggeva la spada. Tenendo stretto l'avambraccio al petto, Ragnar girò su stesso – e improvvisamente ritornò all'attacco, inarcando la spada, la infilò prima sotto lo scudo e poi nel buco della maglia colpendo Sigard sul fianco. L'omone grugnì un urlo e Jun da qualche parte fra la folla udì un applauso.

Ragnar scaricò una raffica di colpi su Sigard che teneva lo scudo stretto sopra la ferita. Alla fine riuscì con una mano sola a brandire la spada, roteò in modo maldestro il braccio, ma Ragnar si abbassò e scansò il colpo .

Urlando di rabbia, Sigard buttò di lato lo scudo e corse in avanti. Nei momenti che seguirono Jun vide Ragnar fare del suo meglio per sottrarsi a una pioggia di fendenti che finirono per scheggiare visibilmente i bordi della sua spada.

Infine Ragnar rotolò su un fianco e balzò in piedi. Ancora una volta, lui e Sigard si trovarono uno di fronte all'altro circondati dai vichinghi. Improvvisamente Ragnar si fermò e gettò la spada di lato. Sigard diritto in piedi, guardando la folla con un sorriso beffardo e maligno urlò: "Si è arreso!" urlò, quando Ragnar fece un passo in avanti e gli sferrò un pugno sulla mascella. La testa del corpulento vichingo andò all'indietro e per un momento barcollò, poi la spada gli cadde di mano. Infine roteò gli occhi e si accasciò al suolo.

Il silenzio calò sulla folla di vichinghi, Ragnar recuperò la spada e se la pulì sui cosciali di cuoio. Poi si girò verso la folla e disse: "Io sono un guerriero vichingo. Non mi arrenderò mai." Jun si unì allo scroscio di applausi della folla, i vichinghi alzarono le armi per rendergli onore.

Un guerriero ricoperto di cuoio e maglia si fece avanti, legati ai fianchi con delle cinghie portava una spada lunga e un pugnale, mentre a tracolla aveva un'enorme ascia. La schiena era protetta da spillacci, di cuoio bollito e tirato, fissati con dei lacci che arrivavano quasi ai bordi dell'elmo. Alzò le mani e aspettò che gli applausi si calmassero. Quindi mise una mano sulla spalla di Ragnar e disse "A nome del duca dichiaro concluso l'holmgang. Ragnar si è ben comportato durante il combattimento per questo verrà ricompensato con tre marchi d'argento...non appena il suo avversario si sveglierà. Con ciò, la conclusione della disputa verrà accettata dagli dei e dagli uomini. Così è scritto nelle Leggi di Odino".

"Ringrazio te, Gudrek, e ringrazio gli dei," disse Ragnar facendo solenni cenni con il capo. "Ma non è tutto," ribatté il cavaliere, e Ragnar alzò lo sguardo perplesso. Da un sacchetto fissato alla cintura, Gudrek estrasse un medaglione, un disco d'argento con incisi una spada e una martello contornati da un'iscrizione circolare in caratteri runici. Jun si accorse che Gudrek e Sidgard portavano simili medaglioni, come del resto altri fra la folla. "La prova di coraggio e destrezza mostrata da Ragnar nell'affrontare il più forte guerriero del villaggio gli è valsa in questo giorno la più grande onorificenza che gli potessimo conferire" Ragnar chinò il capo e Gudrek gli appese al collo il medaglione. "Oggi si è conquistato un posto fra i più grandi guerrieri di questa tribù. Da oggi appartiene all'ordine della Spada di Odino" I vichinghi applaudirono. Nel frattempo Jun aveva visto Sigard rialzarsi e con rabbia farsi largo tra la folla.

## Il Parte

Solo i guerrieri potevano partecipare alla cerimonia, così Jun e Bragi ripresero a girovagare per Wotankeld. "Questo posto non è poi così brutto," disse Jun. "A suo modo è piacevole." Sicuramente aveva una bella chiesa in doghe di legno e mentre studiavano le numerose incisioni raffiguranti dei e creature Bragi raccontava a Jun le storie e leggende dietro ad ognuna di esse.

Avevano già intrapreso la via di ritorno verso il villaggio quando sentirono il suono indistinto di un corno di guerra. Presto a questo se ne unirono degli altri e da una casa vicina Jun vide sbucare Gudrek. "Al valico!" urlava mentre i guerrieri vichinghi sbucavano da vicoli e case per dirigersi verso le porte del villaggio.

Il suono dei corni si intensificava ed echeggiava fra le cime delle montagne che sovrastavano il villaggio, mentre Jun e Bragi si misero a seguire i vichinghi. Quando giunsero all'imboccatura del passo, trovarono i guerrieri radunati, tutti intenti ad ascoltare un uomo ansimante dalla barba nera: era un messo. Gudrek si fece strada in testa alla folla. "Che cosa è successo, mio duca?"

L'uomo più anziano fece cenno con la mano al cavaliere di tacere per permettere al messaggero di continuare il suo racconto.

"Gli uomini di Conrack ... Sono protetti da guerrieri giganti... hanno armi terribili e strane ...i messaggeri sono giù sulla spiaggia." Un vichingo passò al messo una borraccia d'acqua, il duca si accucciò per un momento, percependo tutta la magia sprigionata dal medaglione appeso intorno al collo rappresentate il Martello di Thor, il dio della guerra.

Infine si alzò e si voltò verso vichinghi. "Gli uomini del traditore stanno saccheggiando Kopperud. Molti di voi erano con me a Utherby. Quelli di voi che non c'erano, sicuramente ne hanno sentito parlare - storie di villaggi in rovina, uomini e donne infilzati e marchiati con strani simboli, completamente diversi dalle rune."

"Adesso gli eserciti di Conrack hanno raggiunto le nostre terre e attaccheranno colui che godono della protezione delle pietre runiche. Con notizie come queste e tenendo conto delle sue forze, inizio a temere che lui abbia tradito non solo la Legge di Odino, ma molto di più. Dobbiamo fermare tutto questo. Invoco la Spada di Odino – alle navi!"

I vichinghi si sparpagliarono per prendere armi e armature. Anche Jun si mosse con l'intenzione di andare, ma Bragi l'afferrò per il braccio. La ragazzina si voltò e vide Gudrek ancora al fianco del duca. "Jurt, c'è una cosa che dovrei dirti" proruppe, il duca si voltò e vide Ragnar in piedi accanto a lui con il medaglione d'argento dell'ordine della Spada di Odino appeso al collo.

"Quando è successo tutto questo?" chiese il cavaliere con tono pacato.

"Dopo l' holmgang," spiegò Gudrek. "Con solo una spada corta, è riuscito quasi ad aver la meglio su Sigard. Avrei dovuto aspettare che superasse la prova vera e propria, ma con gli uomini di Conrack alle calcagna, avremo bisogno di tutti i guerrieri valorosi del villaggio al nostro fianco ..."

Il duca si diresse verso Ragnar e gli mise una mano sulla spalla. "Questa sarà molto di più di una battaglia contro contadini sprovvisti, Ragnar. Dai racconti che abbiamo sentito, c'è da credere che ci stiamo per affrontare le autentiche forze delle tenebre."

"Lo so, padre," disse Ragnar. "Ma voi sapete anche che, ancora prima che mi spuntasse la barba, le armi di questo villaggio non avevano più segreti per me." Il giovane guerriero si buttò in ginocchio e protese la spada. " Non vi deluderò, mi guadagnerò questa medaglia in battaglia. Padre, voi lo sapete e su questo io giuro. "

Jun vide il duca osservare Ragnar a lungo poi disse, "Molto bene. Vai e prendi le mie armi e l'armatura, e arma te stesso con qualsiasi cosa tu riesca a trovare. Gudrek non sarà in grado di tener testa agli uomini di Conrack che di te non avranno nessuna pietà."

Ragnar corse via, mentre il duca e il cavaliere lo guardarono allontanarsi. "Non può appartenere all'ordine della Spada di Odino finché non avrà superato la prova, Gudrek" affermò il duca. "Capisci che cosa hai fatto? Se mio figlio cadesse in battaglia oggi, il suo nome non sarà inciso sulle pietre."

"Sì, lo sarà, Jurt," ribattè Gudrek. " E' giovane, ma è uno dei guerrieri più valorosi che io abbia mai visto. Saranno immortalate le sue gesta, non la sua morte."

Il duca iniziò la discesa del valico. "Spero solo che gli dei siano d'accordo."

### III Parte

"Stiamo seguendo i vichinghi, vero?" chiese Jun, sebbene sapesse che Bragi la stava conducendo verso il centro del villaggio.

"Molti altri prenderanno quel sentiero," ribatté il vecchio, mentre furono sorpassati da uno stuolo di bambini, carichi di fasci di avena. "Per ora il nostro posto è qui. Ci sono ancora molte cose che devi vedere."

"Ma che ne sarà di Ragnar?" protestò la ragazzina. "Non scoprire cosa gli succede?" Il vecchio fece un attimo di silenzio. Concentrandosi allungò una mano e la posò sulla fronte di Jun. La bambina fu scossa da un fremito improvviso, poi chiuse gli occhi.

Ragnar si mise ai remi. Due file avanti, dopo aver montato lo scudo sul parapetto della nave, anche il suo amico Alric prese i remi. A bordo della nave i più coraggiosi guerrieri del villaggio mettevano a punto le armi e fissavano le armature. Memore del suo giuramento e per provare il suo coraggio, Ragnar promise solennemente di combattere fino alla morte contro i predoni di Conrac: Voleva guadagnarsi la medaglia della Spada di Odino e un posto nelle sale della Corte celeste di Valhalla

Sulla spiaggia si era arenata la piccola barca che portava i messaggeri da Kopperud. Solo uno era sopravvissuto e sembrava mormorare frasi sconnesse a una donna che gli stava curando le ferite. Il padre di Ragnar e Gudrek gli rimasero accanto finché la donna non si voltò verso di loro scuotendo la testa.

Dopo aver percorso la spiaggia, Gudrek aiutò il duca a salire a bordo della nave. Prese posto a prua, mentre il cavaliere si diresse a poppa verso il timone e poi con foga urlò "Pronti i remi!"

Alric si voltò verso Ragnar e con un sorriso beffardo chiese. "Sei pronto, guerriero?"

Il duca alzò l'ascia e urlò. "Verso la gloria!" Spinsero le navi verso la battigia contro la spuma delle onde, gli ultimi guerrieri rimasti a terra, veloci scavalcarono i fianchi della nave. Poi tutti insieme un'ottantina di soldati tirarono e le navi presero il mare.

Jun di scatto aprì gli occhi. Era ancora al villaggio, con accanto un Bragi divertito. "Io..." balbettò. "Io riesco a sentire i suoi pensieri come le onde sulla spiaggia! Sentivo l'odore del suo sudore sul cuoio, lo scricchiolio delle assi di legno sotto i suoi piedi! Che...!" Il poeta le mise con semplicità un dito sulle labbra senza smettere di sorridere.

In silenzio si diressero verso il centro del villaggio, dove la gente si era riunita intorno ad uno scoppiettante falò. Proteggendosi gli occhi con le mani, per ripararsi dal bagliore delle fiamme, Jun puntò lo sguardo al di là del fuoco. Attraverso una serie di porte aperte scorse, al centro di un piccolo lago, un'isola rocciosa, su cui si ergevano delle pietre enormi cosparse di caratteri runici poste in cerchio. Al centro del cerchio una pietra ancora più grande.

"La Pietra Runica di Odino," sussurrò Bragi. "Gettata da Odino stesso, un sacro manufatto donato dagli dei alla gente di questo villaggio e delle terre che lo circondano. Per generazioni i vichinghi hanno attinto dalla saggezza di questa pietra per forgiare le loro leggi. Intorno ad essa la gente del villaggio ha radunato altre pietre su cui ha inciso la sua storia, per tramandare le grandi gesta e dedicarle all' Aesir."

Un vecchio alzò le braccia, la folla smise di mormorare, divenne silenziosa. "Ci rivolgiamo a voi, o dei. All' Aesir, a Odino, a Tyr, a Thor e Njord. Proteggete i guerrieri del nostro villaggio quando entreranno nelle vostre sfere, il loro trionfo sarà la vostra gloria." Gli abitanti del villaggio, mischiati fra la folla, incominciarono a bisbigliare delle preghiere, poi si fecero avanti per offrire agli dei i loro doni – orzo, avena, segala, una capra sgozzata – che misero sul fuoco.

La folla rimase in silenzio, e quando tutti chinarono il capo e chiusero gli occhi. Jun li imitò.

Al ritmo di un canto di guerra Ragnar remava e guardava all'orizzonte i bagliori del lampo illuminare le fosche nubi sopra l'oceano. Ma Kopperd si trovava esattamente al di là della tempesta e per raggiungere il villaggio, prima che l'esercito di Conrack lo saccheggiasse, bisognava passarci in mezzo. La brezza che li aveva spinti al largo si era trasformata in un vento costante. Alcuni uomini dell'equipaggio furono costretti ad abbandonare i remi per andare a tendere la vela che si ergeva sopra la nave. Strano, pensò Ragnar. Di solito il vento è portato dalla tempesta ....

## IV Parte

Sebbene il fuoco ormai languisse, la gente del villaggio era rimasta ad ascoltare il racconto di Bragi. "Ma Mimir era ostacolato dal peso delle montagne che portava sulle sue spalle" disse. "Così Nidhogg avvolse le spire ancora di più." Io sono il divoratore di cadaveri, il nemico di Ygg" sibilò il serpente. "Anche se hai avuto la meglio sullo stesso Odino, io non sarò così stolto."



Mentre ascoltava la storia, Jun osservava il pubblico di Bragi. Con gli occhi lucidi la gente stava sorridendo e in alcuni casi aveva persino sentito dei bambini ridere del maldestro Bikki, compagno di Mimir, o rimanere senza fiato per il malvagio serpente Nidhogg. Per un breve attimo Bragi aveva scacciato le preoccupazioni per le allarmanti notizie su Conrack e il suo esercito, ma presto, troppo presto i timori sarebbero ritornati.

Troppo presto la storia arrivò alla fine. "E così Nidhogg giace sotto le pietrose Pianure di Kjolen" disse Bragi con un'espressione fiorita, "Mimir siede al posto d'onore accanto al trono dello stesso Odino. Per quel che riguarda Bikki e il suo bizzarro ritorno a casa, questo ve lo racconterò un altro giorno." Il pubblico balzò in piedi, applaudì, e Bragi rispose con un breve inchino.

Mentre la folla si disperdeva, a gruppi di due o tre persone, Jun si diresse verso il poeta. Il vecchio che era circondato da bambini piccoli, per un momento alzò lo sguardo e scambiò un sorriso con Jun. Mangiando le prugne e le bacche da una ciotola che una donna gli aveva donato il poeta e Jun si diressero verso il fuoco. "Questo, ragazza mia" disse "è il potere del cantastorie. Un attimo fa eravamo degli stranieri. Adesso siamo i benvenuti e tutto questo per aver donato semplicemente un momento di felicità."

Ma quell'attimo era già finito. Nell'attraversare la folla, alle orecchie di Jun giungevano frammenti di conversazione inquietanti.:

"...dicono che gli uomini di Conrack siano accompagnati da una schiera di goblin! Non sono più alti della cintura di un uomo, ma hanno occhi rossi e fiammeggianti e agitano le armi di quelli che hanno divorato..."

"... un mercante dalle rive dell'Iving racconta di aver visto bestie enormi aggirarsi fra le montagne di Jotunheim. E quelli che si sono avventurati per vederle sono stati spazzati via dal vento e sbattuti contro le rocce!"

"... giorni fa, il figlio di Menja è tornato dalla pesca con il pesce più strano che abbia mai visto – aveva l'aspetto di una lucertola, ma viveva sott'acqua. Mandava un odore terribile, ma messo arrosto con le bacche di ginepro, stranamente aveva un sapore piacevole ..."

"... sembra che i guerrieri di Conrack giunti a Nidavellir siano ritornati con straordinari poteri magici. Sono stati trovati interi campi di battaglia ricoperti di uomini spezzati in due dalla loro terribile forza!"

Tempi tremendi, forse, pensò Jun. Ma per lo meno erano tempi interessanti. Avrebbe voluto fermarsi per ascoltare quello che dicevano, ma Bragi l'afferrò per un braccio e la costrinse a proseguire.

## V Parte

Jun insieme al vecchio cantastorie attraversò un ponte stretto che portava all'isola delle pietre runiche. Sebbene non distasse molto dal villaggio, l'isola pareva stranamente immobile, immersa in un religioso silenzio.

Passando vicino alle pietre più piccole, Jun accarezzava con la mano le rune incise sulla superficie, alcune erano recenti, altre usurate dal vento e dalla pioggia. Quelle che riusciva a leggere, parlavano di raccolti e carestie, sentenze e duelli, eroi e presagi degli dei. Alla base c'erano spille, amuleti e perline di vetro – doni offerti dai discendenti dei nomi incisi sulle pietre. Poi la ragazzina raggiunse Bragi, vicino alla Pietra Runica di Odino. Le rune che ricoprivano la superficie erano perfette, niente a che vedere con quelle incise dagli uomini, sembrava addirittura che brillassero. Il vecchio cantastorie stava badando a un piccolo fuoco che bruciava in un contenitore di ferro vicino alla base della pietra runica, ma anche aumentando la luce le rune risultavano stranamente illeggibili.

Jun indugiò un attimo, poi disse "Anche il nome di Ragnar comparirà sulle pietre?"

"Che cosa vedi?" chiese il vecchio. Jun chiuse gli occhi..

Un'altra onda andò ad infrangersi sulla prua, spazzando la nave per tutta la sua lunghezza e facendo sobbalzare due rematori dai loro posti. Sopra di loro il vento infuriato sbatteva la vela a brandelli mentre i lampi squarciavano il cielo. Ragnar aggrappato al suo remo, guardava le onde ingrossare, diventare più alte delle case del villaggio, e più alte dell'albero più alto.

Sembrava lo scroscio di risate beffarde e le urla furiose che seguivano ogni boato sospingessero onde sempre più alte. Quando raggiunsero la cima di un enorme flutto, Ragnar si accorse con sgomento che avevano smesso di remare. Anche a molti altri la cosa non passò inosservata, tutti videro la cresta dell'onda imbiancarsi di schiuma e ricadere di fronte a loro. Da dietro Gudrek gridava, "Virate!" I vichinghi tirarono i remi, ma precipitarono nell'oscurità che sotto di loro l'attendeva...

"E' in grande pericolo," ammise Jun.

Con un cenno del capo il vecchio poeta di corte annui e dalla tunica estrasse un sacchetto contenente una polvere sottile. Ne gettò delle manciate nel fuoco e subito il fumo prese a gonfiarsi. Davanti agli occhi Jun vide guizzare delle strane forme. Tutte confluirono nel fumo che in una densa cortina rimase ad aleggiare intorno al cerchio di pietre runiche.

"Ragnar ritornerà al villaggio" affermò Bragi. "Ma prima dovrà superare molti ostacoli." Attraverso uno squarcio apertosi nel fumo Jun intravide delle grotte illuminate da una sinistra luce bluastra, strane creature marine nuotare fra gli scafi fracassati delle navi. "Un posto familiare, anche se così distante," disse il vecchio. "Pieno di cose che riconoscerà anche se stranamente le troverà ignote. Il sentiero lo condurrà giù fino al centro dove sarà contemporaneamente cacciatore e preda."

Il fumo girava vorticosamente nell'aria, poi si aprì, lasciando intravedere un campo infuocato di calore. Su un crinale, in lontananza, si trascinarono verso una meta invisibile delle figure orlate di fiamme. "Qui Ragnar potrà usare, contro di lei e i suoi eserciti senza onore e numero, solo la spada. Solamente uno spirito puro porterà Ragnar attraverso queste pianure di terra infuocata."

Il fumo eruttava intorno a loro per poi consolidarsi in pilastri di pietra che si protendevano nelle tenebre. Nell'ombra Jun scorgeva centinaia di occhi e denti luccicanti. "I goblin," sussurrò la ragazzina.

"Sì," confermò Bragi. "nelle viscere di Jotunheim, Ragnar incomincerà a capire il destino che lo attende." La visione si scaraventò in alto, attraverso massi di granito e ghiaccio e loro si ritrovarono a guardare in basso dalla cima di una montagna. "E nelle terre di Wendhol, egli affiderà il suo destino al vento stesso."

Il fumo si sgonfiò e la luce brillante riflessa dalla neve improvvisamente si spense. Quando la visione cessò, Jun vide un'enorme fortezza in cima alle montagne ancora avvolta dalle tenebre eterne. "Thorsdat" disse con tono lugubre Bragi. "Una volta era la dimora degli eroi, adesso è la residenza del demonio. Anche se Ragnar arriverà prima che sia pronto ad affrontare il nemico, un tranquillo sentiero lo condurrà nelle tenebre più profonde."

Jun in tutta fretta si allontanò dalla visione. "Sarà lasciato solo per tutta l'avventura?"

Una raffica di vento soffiò fra le pietre runiche, dissipando il fumo nella notte. "Fin troppo presto arriverà il momento in cui dovremo fare il nostro ingresso nella vicenda," ribatté il vecchio, sporgendosi così tanto verso la ragazzina al fine di mostrarle le rune incise sulla sua lingua. "Ma finché non arriverà il momento, noi dobbiamo badare al nostro ruolo, accontentarci di osservare gli eventi così come sono stati concepiti da dio e degli uomini."

Il vecchio poeta di corte fece ritorno al villaggio, ma nell'attraversare il ponte si fermò. "Ragnar affronterà il viaggio da solo. Ma ci saranno molti spiriti che lo guideranno."

Jun si voltò verso la Pietra Runica di Odino. "Proteggilo, padre," sussurrò. "Proteggi tutti loro." Quindi seguì il vecchio nelle tenebre.

## VI Parte

Al villaggio in tanto erano iniziati i preparativi per festeggiare il ritorno dei guerrieri vittoriosi. Dalla cima delle montagne che circondavano il villaggio, Jun osservava il fumo levarsi dalle case e dai forni all'aperto allestiti intorno al villaggio. Se solo avessero saputo, pensò addolorata e chiuse gli occhi.

Ragnar era disperatamente aggrappato a un pezzo di tavola dello scafo della nave. La corrente tuttavia lo spingeva verso il basso, in profondità nel centro del vortice, e con l'ultimo fiato rimasto riuscì a vedere un altro coraggioso guerriero scomparire fra i flutti. Poco distante vide Ulf spuntare in superficie, ma poi scomparire sott'acqua trascinato dal peso della sua cotta di maglia.

Ulf , l'uomo più possente che Ragnar avesse mai conosciuto se ne era andato. Anche l'impavido Gudrek, che rimase aggrappato all'asse del timone finché dalla nave il mare non strappò via tutto, asse e cavaliere, se ne era andato. Ragnar fino ad un momento prima aveva visto suo padre , il duca avvinghiato a un pezzo d'albero spaccato finché un'onda non lo investì portandolo via -- anche lui se ne era andato. Presto Ragnar si sarebbe unito a loro, guerrieri traditi dalla natura – traditi dagli dei. Ma una morte del genere non è degna di un vichingo. . .

La visione svanì, forse per l'ultima volta. Jun trovò Bragi intento ad osservare l'orizzonte verso settentrione, i bagliori dei lampi illuminavano il mare e sulla terra cortine di fiamme divampavano nelle foreste. Quando lei gli si avvicinò, lui le indicò i fuochi che punteggiavano le pianure. "Bivacchi."

"Sono gli eserciti di Conrack," concluse Jun, mentre il vecchio annuiva. "Quando arriveranno?" chiese.

"Fra due giorni, forse. Tre al massimo."

La ragazzina sospirò. "Quante edde e saghe, tutte piene di avventura ed eroismo. Mi aspettavo che andare alla ricerca di nuove storie fosse come vivere le leggende. Ma è molto più duro di quanto pensassi." Fece una pausa, poi si voltò a guardare il villaggio. "E' un peccato sapere così tanto, ma essere in grado di fare così poco."

Bragi si voltò verso di lei. "Un giorno racconterai di questi tempi. E' fondamentale che tu abbia la prospettiva necessaria per comprendere la natura degli eventi – le verità nascoste nell'edda. Per ogni coraggioso eroe, ce ne sono innumerevoli altri che sono impotenti davanti alla forza delle tenebre. Per ogni mostro trucidato, migliaia di innocenti muiono."

"Ma allora perché dobbiamo semplicemente osservare? Perché non possiamo partecipare alle vicende?"

"Il nostro ruolo è raccontare la storia – alimentiamo la leggenda negli anni, in modo tale che metta le radici nei mortali. Così la saga conserverà i semi dell'eroismo: la speranza. Nell'affrontare il male, la speranza permetterà agli esseri umani di temprarsi e preservarsi."

"Ma fino ad allora ..."

Il vecchio cantastorie mise una mano sulla spalla della bambina. "Ci sono altri che sono nati per diventare eroi. E quando Gullinkambi canterà vittoria, noi gli marceremo al fianco nella battaglia finale intonando solenni canti di storia e trionfo – le nostre parole, le loro gesta."

Jun garbatamente sorrise. "Mi piacerebbe."

"Bene, allora," disse scendendo per il sentiero. "Sei pronta a continuare la saga?"

Ma poi chiese "Possiamo pensare alla continuazione della storia strada facendo?"

Il vecchio allora sorrise. "Certamente."

Camminarono per un momento in silenzio. Poi la bambina esordì: "Sembrava che l'avventura di Ragnar, dopo il superamento della prova in battaglia, fosse giunta alla fine, invece quello era solo l'inizio ..."

## REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

<b>OS</b>	Windows 95/98/ME, NT (con Service Pack 3 o superiore), 2000
<b>CPU</b>	AMD K6-2/3, Intel Pentium II, Celeron 300Mhz o superiore
<b>RAM</b>	64MB
<b>Video</b>	Scheda video compatibile Direct X con almeno 8MB di memoria video (Si suggerisce acceleratore 3D – vedi sotto modalità di supporto)
<b>Audio</b>	Qualsiasi scheda audio compatibile Direct X (EAX e A3D supportata)
<b>Spazio su disco</b>	88MB di spazio libero su disco rigido
<b>CD-ROM</b>	4x
<b>Multiplayer</b>	Collegamento TCP/IP a Internet e gioco via LAN
<b>Modalità Video supportate</b>	Direct 3D, Glide, OpenGL, MeTal, Software (Si precisa che solo OpenGL, Glide e il Software Rendering sono supportate da Windows NT)

## REQUISITI DI SISTEMA RACCOMANDATI

<b>OS</b>	WINDOWS 95/98/ME, NT (con Service Pack 3 o superiore), 2000
<b>CPU</b>	AMD Athlon, Intel Pentium III 450Mhz o superiore
<b>RAM</b>	128MB
<b>Video</b>	Nvidia TNT Series/GeForce Series, ATI Rage 128/Radeon, 3dfx Voodoo5, Matrox G400
<b>Audio</b>	EAX o scheda audio compatibile A3D
<b>Spazio su disco</b>	650MB spazio libero su disco rigido
<b>CD-ROM</b>	8x
<b>Multiplayer</b>	Collegamento TCP/IP a Internet e gioco via LAN

## ISTRUZIONI PER L'INSTALLAZIONE

Inserite il CD-ROM RUNE nella unità CD-ROM. Per installare il gioco sul disco rigido seguite le istruzioni che appariranno sullo schermo. Si suggerisce di effettuare la completa installazione del gioco, perché migliorerà la prestazione complessiva. L'installazione è monofase, richiederà solo pochi minuti.

Se per qualche motivo le istruzioni non dovessero comparire sullo schermo, o se l'Autoplay del CD/CD-ROM non è abilitato, cliccate due volte su "Risorse del Computer", quindi cliccate due volte sull'icona della vostra unità CD-ROM. Localizzate la directory RUNE sul CD-ROM e cliccate due volte su "SETUP.EXE" per dare il via al processo di installazione.

## INIZIA L'AVVENTURA

### Menù principale

Ogni volta che lanciate RUNE, sullo schermo apparirà il Menù Principale. Per ritornare al Menù Principale in qualsiasi momento del gioco, premete il tasto Esc. Il Menù Principale vi offre le seguenti opzioni che vi permetteranno:

#### **Nuova Partita**

Per iniziare una nuova avventura. Vi si chiederà di selezionare il livello di difficoltà. Facile, Medio, Difficile prima che la partita inizi.

#### **Carica Partita**

Per rivedere le partite precedentemente salvate. Selezionate una partita e cliccate su Carica/Load per ritornare all'avventura già iniziata.

#### **Salva Partita**

Per salvare la partita già iniziata. Scegliete una casella vuota o una casella già esistente in cui desiderate sovrascrivere. Date il nome, quindi cliccate su Save.

#### **Multiplayer**

Per ospitare, osservare, partecipare a una partita multiplayer. Per ulteriori informazioni, vedi pagina 20.

#### **Opzioni**

Potete cambiare la messa a punto per adattare e personalizzare il gioco:

**Video/Audio:** Regolate il video e l'audio in base alle vostre preferenze e alla prestazione della partita.

**Partita:** Stabilite le opzioni che personalizzeranno l'ambiente in cui si svolgerà la partita.

**Comandi:** Personalizzate la mappa dei comandi del gioco in base a tastiera, mouse e joystick.

**Input:** Selezionate i dispositivi d'entrata come ad esempio joystick, mouse o tastiere.

**Esci:** Deponete le armi e abbandonate RUNE.

# IL PERCORSO DEL VICHINGO

## Opzioni di comando/control options

Tutti i tasti possono essere liberamente riconfigurati. Selezionate Opzioni dal menù principale e spostatevi alla sezione Comandi. Evidenziate la funzione che desiderate cambiare e inserite il tasto che volete assegnare ad un'azione.

Per iniziare il gioco sono stati selezionati i seguenti tasti di default:

<b>Spostarsi in Avanti:</b>	Su o W
<b>Spostarsi Indietro:</b>	Giù o S
<b>Sinistra o A:</b>	Sinistra o A
<b>Destra o D:</b>	Destra o D
<b>Salto/Su:</b>	Spazio o Stick 2
<b>Accuciato/giù:</b>	C o Stick 4
<b>Guarda su:</b>	Cancellare
<b>Guarda giù :</b>	Pagina giù
<b>Vista centrale:</b>	Fine
<b>Zoom In:</b>	Parentesi dx o rotella mouse su
<b>Zoom out:</b>	Parentesi sx o rotella mouse giù
<b>Uso:</b>	Ctrl o Stick 6
<b>Attacco:</b>	Sinistra del mouse o Enter
<b>Difesa:</b>	Destra del Mouse or Shift
<b>Lancia arma:</b>	Q
<b>Forza Runica:</b>	E o Stick 5
<b>Riponi l'arma:</b>	1 o Stick 7
<b>Seleziona spada successiva:</b>	2 o Stick 8
<b>Seleziona martello successivo:</b>	3 or Stick 9
<b>Seleziona ascia successiva :</b>	4 o Stick 10
<b>Invia messaggio:</b>	T
<b>Invia messaggio di squadra:</b>	R
<b>Tabellone segnapunti:</b>	Caps Lock



## HUD: Heads-Up Display

Durante il viaggio nel mondo di RUNE, lungo i bordi dello schermo appariranno dei riquadri che vi forniranno informazioni sulle condizioni di salute e le capacità di Ragnar:



Salute (lato sinistro, barra rossa)  
Scudo (lato destro, barra gialla sottile)  
Sete di sangue  
(barra rossa trasversale in basso)



Potere Runico (lato destro, barra gialla spessa)  
Respiro (lato sinistro, barra azzurra)



**Salute:** fornisce indicazioni sulle condizioni fisiche di Ragnar; più bassa è la barra, più Ragnar è vicino alla morte.



**Scudo:** fornisce indicazioni sulle condizioni dello scudo di Ragnar quanti colpi può ancora ricevere prima di spaccarsi.



**Forza Runica:** indica la quantità di forza runica che Ragnar può invocare su di sé. Per ulteriori informazioni vedi pagina 22



**Respiro:** Ragnar possiede i potenti polmoni di un vichingo, ma se non riemerge in superficie o non trova una sacca d'aria prima che la barra si svuoti, potrebbe andare incontro alla ignominiosa morte per annegamento

**Sete di vendetta Più nemici:** uccide Ragnar e più la sua sete di vendetta aumenta. Quando la barra si riempie, Ragnar si trasforma in un feroce guerriero vichingo assetato di sangue. Qualsiasi colpo riceva, mentre si batte furiosamente, andrà a detrimento della sua sete di vendetta e non della sua salute.

## Le Armi

Lungo il viaggio Ragnar scoprirà di potere raccogliere e usare molte armi - più di una dozzina in totale. Saranno di tre tipi: Armi da Combattimento corpo a corpo, Spade, Asce. Ad ogni categoria è assegnato un proprio tasto comando, premendo il tasto verrà visualizzato il tipo d'arma che Ragnar sta indossando al momento. Premendo ancora il tasto di comando tutte le armi che Ragnar possiede di quel tipo entreranno in azione. Per liberargli le mani, premere il tasto Riponi armi.

**Attacco:** Quando Ragnar impugna un'arma, schiacciando una volta il tasto Attacco, Ragnar, potrà sferrare un unico colpo con l'arma che impugna. Se si è rapidi, usando il tasto Attacco una seconda volta Ragnar potrà sferrare con l'arma un colpo doppio. Le armi più piccole e la pratica vi permetteranno di assestare addirittura colpi tripli e quadrupli!

**Lancio di armi:** Le armi si possono anche lanciare, nel caso in cui Ragnar voglia attaccare a distanza. Ma attenzione – i nemici possono raccogliere le armi e usarle contro di lui.

**Attacchi in corsa:** L'uso delle armi è influenzato dai movimenti di Ragnar. Esercitatevi a muovere Ragnar avanti e indietro e da un lato all'altro e anche a farlo saltare in varie direzioni usando tutto il set di armi a disposizione – abbinando la vostra rapidità al movimento potrete usare le armi al meglio.

Se Ragnar è veloce e sicuro nell'attacco, sarà addirittura in grado di spezzare gli arti del nemico. Colpendo un avversario più volte nello stesso punto, vedrete visualizzato il danno accumulatosi in quella zona precisa.

## Gli scudi

Ragnar è in grado anche di raccogliere e usare gli scudi caduti ai nemici. Tutte le volte che ne indosserà uno, lo porterà nella mano sinistra. Nell'avvicinarsi al nemico Ragnar potrà tenere lo scudo di fronte a sé per respingere gli attacchi. Siccome lo scudo ha il potere di assorbire i colpi, ad ogni attacco la barra dello Scudo diminuirà, e una volta scomparsa, lo scudo si spezzerà.

## Il cibo e le bevande

Se Ragnar è ferito, il consumo di cibo e bevande di qualsiasi tipo, farà riempire la barra della Salute sul HUD. L'intraprendente vichingo si ciberà di animali e frutti incontrati lungo il cammino che lo aiuteranno a ritrovare le forze.

## Altri oggetti

Ragnar può interagire con molti altri oggetti che incontrerà lungo il viaggio. Le torce gli serviranno a non perdersi nelle grotte buie e potranno essere riaccese da qualsiasi cosa che bruci. Le catene e i barili si possono spezzare. Sulle corde e sulle viti ci si può arrampicare. Gli interruttori e gli stantuffi possono attivare smottamenti di terreno e i macchinari dei nani, permettendo a Ragnar di controllare l'ambiente che lo circonda a suo vantaggio e a detrimento dei nemici.

Alcuni oggetti possono essere usati come armi oppure lanciati. Altri, invece, permettono di risolvere i problemi che Ragnar incontrerà. Provate tutto!

## LE LEZIONI DEL DUCA

I suggerimenti che seguono vi potranno servire a guidare Ragnar attraverso le prove e i pericoli che lo attendono:

Fate attenzione alla direzione dello sguardo di Ragnar, i suoi occhi vi indicheranno qualcosa di potenzialmente interessante o pericoloso che si trova nelle vicinanze. Se rimanete bloccati, o non sapete come superare una zona o un problema, seguite l'istinto di Ragnar.

I Vichinghi sanno che il miglior modo per sopravvivere in una battaglia è non essere colpiti dagli avversari. Assicuratevi di circondare la posizione prima di avanzare per colpire.

Ricordate che le piante, gli animali e l'ambiente che circondano Ragnar possono essere pericolosi come i nemici.

Un vichingo forte può essere in grado di abbattere muri e ostacoli in legno, ma tutto ciò che è legato o in ferro sarà per lui insormontabile.

I nemici useranno tattiche diverse per attaccare a cui bisognerà rispondere con tattiche diverse per difendersi. Le creature più semplici potranno essere abbattute entrando semplicemente nei loro corpi, ma i nemici più voluminosi e furbi richiederanno più astuzia.

Ragnar può usare lo scudo per difendersi man mano che avanza verso i nemici, ma non può attaccare quando si nasconde dietro lo scudo.

Fate attenzione, il mondo degli inferi è ricco di insidie: se Ragnar non sta attento, potrebbe finire in una gabbia, in una trappola, o peggio.

Alcune creature nutrono una naturale reciproca ostilità. In alcuni casi Ragnar può evitare lo scontro diretto istigando i nemici a combattere gli uni contro gli altri.

## I DONI DEGLI DEI

Sebbene Ragnar compia il viaggio da solo, gli dei gli hanno mostrato la loro benevolenza collocando le pietre runiche lungo il percorso. Le pietre runiche sono molto di più che semplici simboli, sono delle vere e proprie riserve di forza che conferiranno a Ragnar una serie di poteri straordinari.

## Le Pietre runiche

Ragnar incontrerà quattro tipi di pietre runiche:



Pietra runica piccola: garantisce a Ragnar la forza runica essenziale – il livello nella relativa barra indicatrice sul HUD aumenterà.



Pietra runica grande: aumenta la capacità di Ragnar di assorbire la forza runica; la relativa barra indicatrice sul HUD si allargherà.



Pietra runica della salute: aumenta la capacità di Ragnar di assorbire i colpi; la relativa barra indicatrice sul HUD si allargherà. Si precisa che la pietra runica in realtà non garantisce a Ragnar la salute, che infatti dovrà andare a caccia per assicurarsi il cibo e l'acqua.



Pietra runica della forza: trasforma Ragnar automaticamente in un feroce guerriero vichingo assetato di sangue; la barra indicatrice della sete di vendetta sul HUD si riempirà, e mentre Ragnar si batterà furiosamente, qual siasi colpo riceva, farà diminuire la barra della vendetta e non quella della salute.

## Poteri delle Rune

La forza runica può essere invocata su ogni arma scoperta da Ragnar e serve a conferirgli poteri straordinari, come la capacità di tirare un numero illimitato di asce in poco tempo, il potere di sbattere con forza una mazza per terra o di colpire qualsiasi nemico si trovi nelle vicinanze.

Basta premere il Tasto Attiva Forza Runica per attivare la forza runica dell'arma che Ragnar impugna al momento. Il potere dell'arma resterà attivo finché la forza runica non si esaurirà o Ragnar non la riporrà nel fodero. Se Ragnar, mentre sta usando la forza runica, ripone o lancia l'arma, questa perderà il suo potere, anche se cercherà immediatamente di estrarla una seconda volta o di recuperarla.

## LA SFIDA ALLE TRIBÙ

### Modalità multiplayer

Se avete completato il viaggio di Ragnar oppure volete coinvolgere nel gioco gli amici e far vedere al vichingo che cosa siete capaci di fare, RUNE vi mette a disposizione due tipi di battaglia multiplayer: RuneMatch, in cui tutti i guerrieri lottano individualmente l'uno contro l'altro e TeamMatch, in cui i guerrieri formano una squadra e combattono

per l'onore della squadra.

## Come trovare altri giocatori

TCP/IP è la modalità del multiplayer RUNE, per cui le partite possono essere giocate via LAN (Local Area Networks), con collegamenti modem (56K minimo suggerito) o via Internet. Basta cliccare su Server nel menù Partecipa/Join Menu per vedere quali arene RUNE sono state automaticamente individuate.

Se nessuna arena è stata individuata, organizzate voi la vostra arena. I giochi Multiplayer possono essere ospitati sul computer di qualsiasi partecipante, o se si vogliono prestazioni migliori, su un computer dedicato. Sul computer in cui volete ospitare il gioco, selezionate il menù Ospite e personalizzate l'arena selezionando per esempio la mappa e il righello con cui volete giocare. Poi aspettate l'arrivo dei giocatori e unitevi alla battaglia!

## L'ingresso nell'arena

**Giocatori:** Quando partecipate a una battaglia multiplayer, dovete inserire il nome con cui volete essere identificati nell'arena, il tipo di pelle che volete indossare e, se avete scelto di giocare con la modalità TeamMatch, il nome della squadra a cui volete appartenere. Quindi scegliete un'arena dalla lista dei server collegati e buttatevi nella lotta !

**Spettatori:** Un'altra opzione è osservare gli altri lottare. Selezionando il personaggio dello spettatore nel menù del multiplayer, potrete entrare nell'arena come osservatore, ma sarete invisibili ed intangibili. Potrete anche volare sull'arena, avendo quindi la possibilità di scegliere la migliore prospettiva da cui osservare la scena. (Coloro che ospitano un incontro multiplayer potranno scegliere di limitare il numero di spettatori, perché richiedono le stesse risorse di sistema dei guerrieri partecipanti alla battaglia.)

## I SEGRETI DEI SAGGI

Ed ecco qualche segreto multiplayer da parte dei collaudatori della Human Head Studios:

Continuate a muovervi, non fermatevi mai. Un vichingo immobile è un vichingo perduto.

Per chi non bada alle questioni d'onore, i nemici disarmati sono i più facili da abbattere.

Se desiderate liberarvi di un'arma, Un'arma da lancio può permettere di effettuare un attacco a lunga distanza.

I rami degli alberi sono il posto ideale per tendere un agguato al nemico.

Cercate le Pietre Runiche sparse nell'arena. Usare la loro forza con saggezza può essere decisivo per vincere o perdere.

Munitevi di scudo; anche se non lo usate attivamente per difendervi, vi sarà utile per respingere gli attacchi laterali.

Liberatevi dello scudo prima che si spezzi e trovatene un altro in condizioni migliori.

Se avete preso fuoco, le fiamme si spegneranno, ma dovete procurarvi del cibo o dell'acqua per mantenervi vivo fino a che non si estingueranno.

I teli tesi potranno servire per catapultarvi in posti o su oggetti inaccessibili.

Guardatevi le spalle – i nemici vi possono attaccare sia davanti che dietro.

# CREDITI

## Created by Human Head Studios

Capo Programmatore	Paul MacArthur
Direttore artistico	Ted Halsted
Direttore commerciale	Timothy S. Gerritsen
Programmatori	Ben Gokey Paul MacArthur Chris Rhinehart
Aiuto Programmatore	Matt Sweeney
Progetto	Human Head Studios, Incorporated
Progettista di Livello	Mick Beard Dave Halsted Ted Halsted Jim Sumwalt
Aiuto Progettista di Livello	Greg Marshall
Animazione	Jeff Dewitt Nathaniel Albright
Ambientazione	Greg Marshall





<b>Personaggi</b>	Tim Bowman
<b>Modelli 3D</b>	Shane Gurno
<b>Arte concettuale</b>	Tim Bowman Jeff DeWitt Shane Gurno Ted Halsted Greg Marshall Jim Sumwalt
<b>Folklore</b>	Seth Johnson
<b>Soggetto originale:</b>	Ted Halsted
<b>Aiuto Marketing e PR:</b>	Tim Gerritsen Trish 'Kazi Wren' Harris Chad Savage
<b>Consulente storico:</b>	Laurie Wise
<b>Modello nave vichinga di:</b>	John Falgate
<b>Animazione addizionale</b>	Mike Werckle
<b>Crediti per il Suono:</b>	
<b>Direzione e produzione:</b>	Michael Larson
<b>Effetti sonori:</b>	Michael Larson

**Musica**

Jim B-Reay  
Romulus Mars Priscus  
Michael Larson

**Voci fuori campo**

Lee Ernst  
Ted Halsted  
Michael Larson  
Tejumola F Ologboni  
Sue Quinn  
Nick Skrowaczewski

**Dialoghi**

Ted Halsted  
Seth Johnson

**Ringraziamenti**

Kenny Stoll  
Sean Wipfli  
Larry Hill

## **Co-Prodotto dagli Sviluppatori:**

**Autorizzazione/PR**

Mike Wilson

**PR**

Lori Mezoff  
Andrea Schneider  
Jeff Smith

**Partner Internazionale**

Harry Miller

**Marketing**

Jim Bloom  
Mike Wilson  
Devin Winterbottom  
Jenny Jemison  
Toni Devaldenbro

**Vendite**

David Gershik

**Produzione Video/Audio/:** Doug Myres

**Correttore di bozze** Rick Stults

**Operazioni/Produzione** Terry Nagy

**Scrittore** William Haskins

**Assistenza online** Jordan Allen  
Mike Donahue  
Ian Armstrong  
Jerry Wolski  
Scott Dudley  
Scott Farrell

**Assistenza Tecnica** Rich Vos

**Amministrazione** Joanna Carr-Brown Franke

**Sviluppatori e collaudatori** Jason Birdwell  
Shane Love  
Jerrod Lai

## **Co-prodotto da Take 2 Interactive UK**

**Produttore** Luke Vernon

**PR & Marketing** Manab Roy  
Emma Rush  
Sarah Seaby

**Produzione** Jon Broadbridge  
Chris Madgwick

**Servizi tecnici** Roger de Klerk

## Testato da Tarantula Studios

Responsabile QA	Mark Lloyd
Capo Collaudatori	Paul Byers Tim Bates Kevin Hobson
Collaudatori	Charlie Kinloch Andy Mason Denby Grace Julian Turner Chris Brown Lee Johnson Matt Hewitt James Cree William Kirton Robert Dunkin Phil Alexander

Si ringrazia Epic Games per la collaborazione e l'assistenza tecnica.

Grazie a tutti i nostri amici e alle famiglie per la loro imperitura collaborazione.  
Senza di voi questo progetto non avrebbe potuto essere realizzato.

Per le Pietre Runiche e le Ascie grazie a

Reginleif and Kirby Wise

## **RICERCA GUASTI**

Per patch, MOD, e per trovare le risposte alle vostre domande consultate il sito ufficiale web RUNE:

**<http://www.runegame.com>**

Consultate l'elenco messaggi del sito per trovare online altri guerrieri e scambiarsi racconti sul glorioso modo dei Vichinghi!

Per ulteriori informazioni sulla squadra di RUNE e loro progetti futuri visitate il sito web ufficiale di Human Head Studios:

**<http://www.humanhead.com>**

## ASSISTENZA TECNICA

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica o via telefonica, o compilando il nostro questionario presente sul nostro sito <http://www.cidiverte.it> .

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul computer e sul problema.

Se non riuscite a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore del vostro computer prima di contattare la CIDIVERTE : senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci così immediatamente la vostra richiesta di aiuto

### Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

### Dettagli di sistema

- Marca e modello del PC
- Velocità e produttore del processore
- Velocità e produttore dell'unità CD-ROM
- Quantità totale di RAM di sistema
- Marca e modello della scheda video / acceleratore 3D e quantità di RAM video
- Marca e modello della scheda audio
- Informazioni su mouse e driver delle periferiche.

Descrivere il più chiaramente possibile le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

**NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA CIDIVERTE PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO.**

**I TECNICI NON SONO NÉ AUTORIZZATI NÉ QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA**

**Indirizzo postale:** CIDIVERTE ITALIA, Via Campo dei fiori, 61 – 21013 Gallarate (VA)

**Telefono:** 0331-226900 (dal lunedì al venerdì, dalle 9:30 alle 18.30)

**Fax:** 0331 226999

**Sito web:** [www.cidiverte.it](http://www.cidiverte.it)

## **GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E CONTRATTO DI LICENZA**

La **GARANZIA LIMITATA DEL SOFTWARE E IL CONTRATTO DI LICENZA** (il presente Contratto), compresa la Garanzia limitata e altre disposizioni particolari, rappresentano un contratto legale tra l'utente (persona fisica o giuridica), Terminal Reality e Take 2 Interactive Software (collettivamente, il Proprietario) relativamente al presente prodotto software e ai materiali ivi contenuti e a cui si fa riferimento. L'installazione e/o comunque l'uso del software rappresenta l'accettazione da parte dell'utente dei termini del presente Contratto. Se non si accettano i termini del Contratto, restituire immediatamente il prodotto e il materiale a corredo (tra cui eventuale hardware, manuali, altro materiale scritto e la confezione) al rivenditore, unitamente alla ricevuta, per ottenere un rimborso totale.

Concessione di licenza limitata non esclusiva. Il presente Contratto consente all'utente di utilizzare una (1) copia del programma di software (il SOFTWARE) compreso nella confezione, per uso personale su un unico personal computer o computer portatile. Il SOFTWARE è considerato in uso in un computer quando è caricato sulla memoria temporanea (ossia la RAM) o è installato nella memoria permanente (ossia disco fisso, CD-ROM o altro Supporto di Memorizzazione) del computer in questione. L'installazione su un server di rete è severamente vietata senza una licenza di rete speciale e separata ottenuta dal Proprietario. Il presente Contratto non rappresenta tale licenza speciale necessaria per l'installazione in rete. L'installazione su un server di rete costituisce uso soggetto ai termini del presente Contratto. La presente licenza non rappresenta la vendita del SOFTWARE originale o di una sua copia. Non si può vendere, affittare, noleggiare, prestare o comunque trasferire il SOFTWARE e/o il MATERIALE A CORREDO a un'altra persona fisica o giuridica.

Diritto di proprietà intellettuale. Il proprietario mantiene tutti i diritti, la proprietà e gli interessi relativi a questo SOFTWARE e ai relativi manuali, confezione e altri materiali scritti (collettivamente, il MATERIALE A CORREDO), tra cui, ma non esclusivamente, i diritti di copyright, i marchi registrati, i segreti commerciali, i nomi commerciali,

i diritti di proprietà, i brevetti, i titoli, i codici di computer, gli effetti audiovisivi, i temi, i personaggi, i nomi dei personaggi, le storie, i dialoghi, le impostazioni, la grafica, gli effetti audio, la musica e i diritti morali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO sono protetti dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti e dalle leggi e trattati sul copyright applicabili in tutto il mondo. Tutti i diritti riservati. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere copiati o riprodotti in alcuna forma o con alcun mezzo, interamente o in parte, senza previa autorizzazione scritta del Proprietario. Coloro i quali copieranno o riprodurranno, interamente o in parte, il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo, violeranno consapevolmente i leggi sul copyright e saranno soggetti a sanzioni civili o penali. Il SOFTWARE e il MATERIALE A CORREDO non possono essere venduti, affittati, noleggiati, prestati o comunque trasferiti ad altre persone fisiche o giuridiche.

Backup o archiviazione del SOFTWARE. Una volta installato il SOFTWARE nella memoria permanente di un computer, l'utente potrà conservare e usare i dischi e/o CD-ROM (supporto di memorizzazione) originali solo a scopo di backup o archiviazione.

Limitazioni. L'utente non può copiare o comunque riprodurre il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, modificare o preparare copie derivate basate sul SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO, distribuire copie del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO a mezzo vendita o trasferimento di proprietà; affittare o prestare il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO o mostrare pubblicamente il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO se non in conformità a quanto previsto specificamente dal presente Contratto. È espressamente vietato trasmettere il SOFTWARE o il MATERIALE A CORREDO elettronicamente o con altro mezzo su Internet o con qualsiasi altro mezzo o a qualsiasi altra parte. È espressamente vietato vendere o comunque usare a scopo di lucro gli scenari, le mappe, i livelli, gli insiemi di livelli, i moduli aggiuntivi, le sequenze, i personaggi o gli altri componenti o elementi basati su o relativi al SOFTWARE o al MATERIALE A CORREDO. È VIETATO RETROINGEGNERIZZARE, DECOMPILARE O DISASSEMBLARE IL SOFTWARE IN QUALSIASI MODO. Qualsiasi copia del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO, non specificamente consentita nel presente Contratto rappresenta una violazione del Contratto stesso.

Limitazioni e clausole esonerative della garanzia.

GARANZIA LIMITATA. Il proprietario garantisce per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto comprovata dalla ricevuta che il Supporto di Memorizzazione originale contenente il Software è privo di difetti di materiale e di fabbricazione in condizioni di uso e manutenzione normale. Se, per qualsivoglia motivo, si dovessero riscontrare dei difetti nel Supporto di Memorizzazione o se non doveste essere in grado di installare il SOFTWARE sul personal computer o sul portatile, potete restituire il SOFTWARE e tutto il MATERIALE A CORREDO al rivenditore presso il quale lo avete acquistato per ottenere un rimborso totale. La presente garanzia limitata non



si applica se il SOFTWARE è stato danneggiato accidentalmente o in seguito a uso improprio.

**TUTELA DEI DIRITTI DEL CLIENTE.** I diritti esclusivi dell'utente, e l'intera responsabilità del Proprietario, saranno limitati a (i) sostituzione del Supporto di Memorizzazione contenente il SOFTWARE o (ii) rimborso totale del prezzo pagato per il SOFTWARE. L'apertura della confezione sigillata del software, l'installazione e/o l'uso del SOFTWARE o del MATERIALE A CORREDO rappresenta l'accettazione da parte dell'utente a rinunciare a tutte le eventuali riparazioni consentitegli per legge o per diritto. Le eventuali riparazioni a cui il cliente potrebbe non rinunciare per questioni di linea di condotta pubblica sono assegnate o saranno assegnate, non appena si renderanno disponibili, al Proprietario.

**CLAUSOLE ESONERATIVE DELLA GARANZIA.** A ECCEZIONE DELL'ESPLICITA GARANZIA LIMITATA DESCRITTA IN PRECEDENZA, IL PROPRIETARIO NON CONCEDE GARANZIE, ESPLICITE O IMPLICITE, ORALI O SCRITTE, RELATIVE AI PRODOTTI O AI RELATIVI COMPONENTI CHE LI COSTITUISCONO. EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE CHE POSSONO ESSERE IMPOSTE IN BASE ALLE LEGGI APPLICABILI SI LIMITANO IN OGNI CASO AL LIMITE MASSIMO CONSENTITO E ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA LA QUALITÀ O LE PRESTAZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO DIVERSAMENTE DA QUANTO RIPORTATO NELLA SUDETTA GARANZIA LIMITATA. IL PROPRIETARIO NON SOSTIENE, GARANTISCE O ASSICURA CHE LE FUNZIONI DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO SODDISFINO LE ESIGENZE DELL'UTENTE O CHE IL SOFTWARE FUNZIONI ININTERROTTAMENTE, SIA PRIVO DI ERRORI O CHE I PROBLEMI VENGANO RISOLTI. IL PROPRIETARIO NON GARANTISCE CHE IL SOFTWARE FUNZIONI IN UN AMBIENTE MULTIUTENTE.

LE EVENTUALI INFORMAZIONE O CONSIGLI ORALI O SCRITTI OFFERTI DAL PROPRIETARIO, DAI SUOI RIVENDITORI, DISTRIBUTORI, DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI NON RAPPRESENTERANNO ALCUNA GARANZIA DIVERSA O PROLUNGERANNO O AMPLIERANNO L'AMBITO DELLA PRESENTE GARANZIA. L'UTENTE NON PUÒ FARE AFFIDAMENTO SU TALI INFORMAZIONI O CONSIGLI.

IN ALCUNI PAESI NON SONO CONSENTITE LIMITAZIONI SULLA DURATA DELLA GARANZIA IMPLICITA, PERTANTO TALE LIMITAZIONE POTREBBE NON APPLICARSI ALL'UTENTE. LA PRESENTE GARANZIA LIMITATA CONCEDE ALL'UTENTE DEI DIRITTI LEGALI SPECIFICI. L'UTENTE POTREBBE INOLTRE GODERE DI ALTRI DIRITTI LEGALI CHE VARIANO DA PAESE A PAESE.

**LIMITAZIONE DELLA RESPONSABILITÀ.** Nel limite massimo permesso dalle leggi applicabili e indipendentemente dal fatto che eventuali riparazioni qui citate soddisfino il loro scopo essenziale, IN ALCUN CASO IL PROPRIETARIO, I SUOI DIRETTORI,

FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI O AFFILIATI, NÉ ALCUN ALTRO COINVOLTO NELLO SVILUPPO, NELLA PRODUZIONE O NELLA DISTRIBUZIONE DEL SOFTWARE O DEL MATERIALE A CORREDO, SARANNO RESPONSABILI DI EVENTUALI DANNI DI ALCUNA NATURA, INCLUSI, IN VIA ESEMPLIFICATIVA, DANNI DIRETTI O INDIRETTI, ACCIDENTALI O CONSEGUENZIALI A LESIONI PERSONALI, PROPRIETÀ PERSONALE, PERDITA DI PROFITTO COMMERCIALE, INTERRUZIONE DI ATTIVITÀ COMMERCIALE, PERDITA DI INFORMAZIONI COMMERCIALI, PERDITA DI TESTO O DATI MEMORIZZATI O USATI CON IL SOFTWARE, COMPRESO IL COSTO DI RIPRISTINO O RIPRODUZIONE DEL TESTO O DEI DATI O EVENTUALI ALTRE PERDITE PATRIMONIALI DERIVATE DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ A USARE IL PRESENTE SOFTWARE. LA PRESENTE LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ SI APPLICA ANCHE NEL CASO CHE L'UTENTE O CHIUNQUE ALTRO ABBA AVVISATO IL PROPRIETARIO O I SUOI RAPPRESENTANTI AUTORIZZATI DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. ANCHE SE TALI DANNI SONO CAUSATI O DERIVANO DALLA NEGLIGENZA ORDINARIA, ASSOLUTA, ESCLUSIVA O PARZIALE DEL PROPRIETARIO O DEI SUOI DIRETTORI, FUNZIONARI, IMPIEGATI, AGENTI, CONTRAENTI O AFFILIATI. ALCUNI PAESI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEI DANNI ACCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, PERTANTO LA SUDETTA LIMITAZIONE O ESCLUSIONE POTREBBE NON APPLICARSI A DETERMINATI UTENTI.

Assistenza al prodotto e aggiornamenti. Il presente SOFTWARE intende essere "user friendly" e il Proprietario fornisce un'assistenza limitata come specificato nel MATERIALE A CORREDO.

Giurisdizione. IL PRESENTE CONTRATTO È GOVERNATO DALLE LEGGI IN VIGORE IN INGHILTERRA, INDIPENDENTEMENTE DALLE LEGISLAZIONI DEI SINGOLI PAESI, E RIENTRA NELLA GIURISDIZIONE DELLA CORTE DI LONDRA, INGHILTERRA. Il presente Contratto può essere modificato esclusivamente con un documento scritto specificante la modifica, ratificato da entrambe le parti. Nel caso in cui una delle clausole del presente Contratto non possa essere applicata, tale clausola sarà applicata nella misura massima possibile; le altre clausole del Contratto rimarranno in vigore.

Intero accordo. Il presente Contratto rappresenta l'intero accordo tra le parti e sostituisce eventuali comunicazioni, proposte o accordi precedenti orali o scritti tra le parti o eventuali rivenditori, distributori, agenti o impiegati.

Rescissione. Il presente Contratto è valido fino a rescissione. Il presente Contratto viene automaticamente rescisso (senza preavviso) se l'utente non agisce in conformità alle clausole del Contratto stesso. Il Contratto può essere terminato dall'utente anche tramite la distruzione del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e di tutte le copie e le riproduzioni del SOFTWARE e del MATERIALE A CORREDO e l'eliminazione definitiva del SOFTWARE da eventuali server client o computer in cui fosse stato installato.

Riparazioni eque. L'utente concorda che se i termini del presente Contratto non venissero rispettati, il Proprietario ne sarebbe danneggiato in modo irreparabile e

concorda pertanto che il Proprietario abbia diritto, senza impegni scritti, altre garanzie o prova dei danni, a riparazioni eque adeguate relativamente a eventuali violazioni del presente Contratto, oltre a eventuali altre riparazioni.

Proprietario. In caso di dubbi relativi al presente Contratto o al materiale allegato, scrivere a:

Take 2 Interactive Software, Saxon House, 2-4 Victoria Street, Windsor, Berkshire SL4 1EN, United Kingdom

© 2000 Human Head Studios, Inc. Rune, Human Head Studios e Human Head Studios logo sono marchi registrati da Human Head Studios, Inc. Gathering of Developers e godgames sono marchi gathering of Developers, Inc. © 2000 Gathering of Developers. Take 2 logo e Take 2 Interactive Software sono marchi registrati da Take 2 Interactive Software. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e logo sono di proprietà dei loro rispettivi proprietari.

Microsoft e Windows 95, Windows 98 e Windows NT sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi di fabbrica e nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi detentori.

Prodotto del Regno Unito



Publicado en colaboracion

Creado da

