

RING

arxel
tribe
|||||


CRYO
INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

A
multimedia

friendware

INDICE

Installation
CD 6

I. El Gran Libro de ISH: Prólogo	pág. 4
II. El Gran Libro de ISH: Extracto	pág. 5
III. El Gran Libro de ISH: Extracto	pág. 6
Instalación e inicio del RING	pág. 7
Cómo jugar a RING	pág. 8
Menú principal	pág. 9
Acceso a diferentes mundos	pág. 10

Soporte Técnico:

www.friendware-europe.com

soporte@friendware-europe.com

Teléfono: 91 308 34 46

Horario: De lunes a viernes,
de 10,00 a 14,00 horas

MUSICA

Extractos de El Anillo de los Nibelungos, de Richard Wagner, con la Orquesta Filarmónica de Viena, bajo la dirección de Sir Georg Solti.

©1959 DECCA RECORDS COMPANY LTD.

Música disponible en DECCA. Ref. 455 555 - 2

CON LA AUTORIZACION DE DECCA RECORDS Y POLYGRAM

CONTRATO DE LICENCIA FRIENDWARE

Este es un contrato entre Vd. (el usuario final) y **Friendware**.

OTORGAMIENTO DE LICENCIA

Este contrato de Licencia le permite usar una copia de la versión concreta del producto de software adquirido con esta Licencia, en cualquier ordenador individual, siempre y cuando el software se encuentre en uso en un único ordenador en cada momento.

El software se encuentra "en uso" en un ordenador cuando haya sido cargado en la memoria temporal (esto es, RAM) o instalado en la memoria permanente (disco duro, disquete, CD ROM, DVD o cualquier otro dispositivo de almacenamiento) de dicho ordenador.

EL PRODUCTO SE VENDE "TAL CUAL"

El software, disquetes, CD-ROMs, documentación y otros objetos incluidos se venden "Tal Cual". No hay garantía de comerciabilidad, ni garantía de validez para un uso específico ni ninguna garantía de ningún tipo, explícita o implícita, en relación con el software, disquetes, CD-ROMs o documentación, excepto la que se indica expresamente en los párrafos posteriores.

INEXISTENCIA DE RESPONSABILIDAD POR DAÑOS INDIRECTOS

En ningún caso, **Friendware** o sus proveedores serán responsables de cualquier daño (incluyéndose, sin límite, los que se derivan de pérdida de beneficios, interrupción de negocio, pérdida de información comercial o cualquier otra pérdida pecuniaria) que se origine como consecuencia del uso o la imposibilidad de uso de este producto, incluso en el supuesto en que **Friendware** haya sido informado de la posibilidad de que dichos daños se originaran.

En cualquier caso, la responsabilidad de **Friendware** con respecto a cualquier cláusula de este contrato se limita a la cantidad efectivamente pagada por usted por dicho software.

GARANTIA LIMITADA

Friendware garantiza al comprador original de este producto de software para ordenador que durante un período de 90 días, a contar desde la fecha de compra, el software funcionará sustancialmente de acuerdo con lo especificado en el/los manual/es que acompañan al producto.

INDEMNIZACION AL USUARIO

La responsabilidad total de **Friendware** y su única indemnización consistirá, a elección de **Friendware**, en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada de **Friendware** y sea devuelto a **Friendware** con una copia del recibo de compra.

Esta Garantía Limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado está garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

ASISTENCIA TECNICA

Friendware se compromete a ofrecerle Asistencia Técnica sobre el software, sujeta a las siguientes condiciones:

- Sólo tendrán derecho a Asistencia Técnica aquellos usuarios que hayan enviado cumplimentada a **Friendware** por fax o por correo la Tarjeta de Registro incluida en el producto, habiendo sido ésta efectivamente recibida por **Friendware**.
- La Asistencia Técnica se limitará a orientar por carta, por teléfono o por E-Mail sobre aquellos problemas que puedan surgir en la instalación y puesta en marcha del software, sin incluir en ningún momento pistas, trucos o cualquier otro tipo de solución del software.
- **Friendware** ofrecerá Asistencia Técnica en horarios de oficina de Lunes a Viernes, sin incluir días festivos, y siempre y cuando esté el personal de **Friendware** indicado disponible en el momento de realizar la consulta.
- **Friendware** ofrecerá Asistencia Técnica dentro de sus posibilidades en cada momento, sin comprometerse a solucionar todos los problemas que puedan derivarse en la instalación y puesta en marcha del software.
- La Asistencia Técnica ofrecida por **Friendware** no altera en modo alguno la Garantía Limitada descrita con anterioridad.

Si tiene alguna duda acerca de este Acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con **Friendware**, utilice la dirección que se detalla a continuación:

Friendware

Departamento de Servicio al Cliente

C/ Rafael Calvo, 18

28010 Madrid

Tel. 91 308 34 46

Fax 91 308 52 97

E-Mail: Soporte@friendware-europe.com

Web: www.friendware-europe.com

Horario de asistencia técnica:

Mañanas, de 10,00 a 14,00 horas, de lunes a viernes

I. El Gran Libro de ISH: Prólogo

He sido conocido por muchos nombres: Mesías, Emperador... Dios.

La gente dice que salvé el mundo. Pero antes de convertirme en una leyenda, era un hombre sencillo.

Me temo que olvidarán todo esto. Si así fuese, mi lucha habría sido en vano y lo único que hubiese conseguido sería demorar lo inevitable.

Por eso debo de contaros mi historia.

No es la historia de un dios, ni de un soldado ni tampoco de un gran héroe. Es la historia de un hombre... y por lo tanto, es también vuestra historia.

Las Crónicas de ISH - 4033 AD

II. El Gran Libro de ISH: Extracto

Con un poco de suerte las generaciones futuras nunca experimentarán las ansiedad y el vacío que nos han acosado desde que nacimos.

Éramos los huérfanos de la tierra. Qué pobre es la humanidad sin un planeta, sin registros históricos. La vasta extensión del espacio, aplastada por la tiranía de los Cuatro, no es de gran consuelo para nuestro penoso estado.



Actualmente uno se pregunta cómo pudimos sacrificar tanto por intentar volver a reunir nuestra historia en lugar de mejorar nuestras penosas condiciones de vida. Sin embargo, deberéis entender que no hay nada peor para un hombre que nacer sin recuerdos.

Es por eso por lo que trabajamos como esclavos desesperados, construyendo nuestra propia utopía. Buscamos el rastro de nuestra cultura para encontrar nuestra mera identidad.

Incansablemente nos embarcamos como peregrinos en busca de la herencia de la humanidad en nuestros propios recuerdos, gracias a la memogenética, una ciencia para los orígenes y los creadores que desconocemos.

Realmente ERDA nos ha guiado durante todo este tiempo, sin ni siquiera darnos cuenta de su presencia.

No sé porque estoy tan seguro de que nos volveremos a encontrar a nosotros mismos al redescubrir nuestras leyendas. No hay ninguna duda de que ERDA ha sido quien en silencio ha preparado el camino.

Los Cuatro nos dejan continuar con nuestros esfuerzos a cambio de representaciones teatrales: para ellos, esto es sólo una forma sencilla de mantener entretenidos a los nueve pueblos del universo.

III. El Gran Libro de ISH: Extracto

Sólo mucho más tarde comprendí por qué fui elegido para volver a congregar el ciclo del ANILLO.

Los Cuatro lo consideraban una expresión de poder, una reivindicación de la fuerza que me convencería para tomar parte en su juego. Reconocí la sutil influencia de ERDA en este error.

En un intento de encontrar los vestigios de la obra, el héroe y el tirano uno a uno, yo sólo era una página en blanco sobre la que uno de ellos publicaría los errores y las virtudes de la humanidad.

ERDA quiso que entendiera la maldad para combatirla y saber elegir el bien por mi mismo para poder defenderlo.

Ojalá que las generaciones venideras recuerden que la mayor amenaza reside en el olvido.

Cualquier horror y cualquier cataclismo se puede volver a repetir. Todos y cada uno de nosotros custodian el templo humano.

Instalación e inicio de RING

Requisitos mínimos PC Pentium 133, CD-Rom 8x, 16 MB de RAM, tarjeta de vídeo con soporte de 65k de colores, Windows 95 ó 98 , 250 MB de espacio libre en disco duro. Tarjeta de sonido recomendada.

Pentium MMX: ¡Esta versión ya está optimizada. No obstante se puede obtener nuestro parche anti-alias especial en la Web en www.cryo-interactive.com!

Instalación de RING: **Insertar del CD número 6 en la unidad de CD-ROM.**

El programa de instalación se iniciará automáticamente e instalará todos los componentes necesarios. Seguir las instrucciones de pantalla. En el caso de que esté desactivada la función de reproducción automática será necesario ejecutar el programa setup.exe del CD número 6.

Nota sobre la instalación de DirectX(tm) 6.0:

El programa de instalación ofrece la opción de instalar **Microsoft DirectX(tm) 6.0**. Esta versión es necesaria para jugar a **RING** en condiciones óptimas. Si el sistema tiene instalada una versión anterior de DirectX(tm), el programa ofrecerá la opción de instalar esta nueva versión más estable. Una vez instalados todos los componentes, el programa solicitará el reinicio del ordenador. Será necesario reiniciar para completar la instalación antes de comenzar a jugar.

Inicio de RING: **Insertar el CD número 1 en la unidad de CD-ROM.**

El programa de instalación ha creado un acceso directo a **RING** bajo **Programas** en el menú **Inicio**.

Para iniciar el juego y ver la introducción, seleccionar **INTRO** (recomendado).

Para jugar sin ver la introducción, seleccionar **RING_SP**.

Cómo jugar a RING

EL JUEGO

En RING, aparece un cursor en el centro de la pantalla siempre que se puede realizar una acción.

Movimiento del cursor

Cursor para interactuar con un objeto o persona

Cursor neutral
(Barra espaciadora)

Cursor para volver a la pantalla anterior

Cursor para interactuar con un objeto que puede moverse

EL INVENTARIO

Durante el transcurso de la aventura, se pueden utilizar objetos para resolver acertijos y misterios. El botón derecho del ratón se utiliza para desplegar la barra del inventario que aparece en la parte superior de la pantalla. Para utilizar un objeto, hacer clic sobre él. El cursor cambiará.



Icono de estrella para volver a la sala central del asteroide.

Menú principal

Para abrir el Menú principal, pulsar la tecla F12. Este menú contiene las siguientes opciones:

Nuevo juego	comienza la aventura desde el principio
Guardar	guarda el juego actual
Cargar	carga un juego guardado
Preferencias	ajusta el nivel del sonido, activa o desactiva los subtítulos
Continuar	continúa el juego actual
Salir	sale del juego y vuelve a Windows
Imagen	lleva a las cuatro aventuras

Poderes especiales

Cada uno de los cuatro personajes principales de RING tiene un poder especial:

Alberich



Brutalidad

Loge



Fuego

Siegmund



**Instinto
de lobo**

Brunnhilde

**Lanza
mágica**

Brutalidad	Cada vez que Alberich es molestado, golpea el objeto o persona que le molesta.
Fuego	Loge, el Espíritu del Fuego, ejerce su poder con las llamas.
Lobo	Siegmund posee algunos poderes del lobo: puede ver por la noche y seguir su instinto.
Lanza	La lanza mágica de Brunnhilda tiene el poder de lanzar rayos luminosos.

Acceso a los diferentes mundos

Una de las principales innovaciones de RING es su falta de linealidad. La aventura está dividida en cuatro capítulos que se pueden jugar de forma simultánea o en cualquier orden.



I. Alberich, Nibelheim y el Rin

El enano tirano que desea apoderarse de nuevo del control de su reino y que para ello deberá robar el Oro Mágico a la Hijas del Rin.



II. Loge, Nibelheim2 y la Roca de los Dioses

El Espíritu del Fuego, esclavizado por Wotan, deberá entrar en Nibelheim, robar el anillo a Alberich y regresar con el anillo para pagar a los gigantes por la construcción de Valhalla.



III. Siegmund y el Bosque Encantado

Medio hombre, medio lobo, Siegmund deberá encontrar los vestigios de su pasado y salvar a su hermana.



IV. Brunnhilda, la Valkiria

Huyendo de la ira de su padre, la Valkiria deberá combatir contra un monstruo terrible en la Necrópolis.

El orden en el que aparecen estas aventuras es el más recomendado para aquellos jugadores que no estén familiarizados con los juegos de aventuras. Para iniciar una aventura, es necesario dirigirse a la sala central del asteroide y hacer clic en la imagen del mundo que se desee jugar. Una vez comenzado el juego en uno de los mundos, se puede ir a otro de los mundos en cualquier momento regresando a la sala del asteroide y seleccionando un mundo diferente. Para volver al asteroide, hacer clic en el icono de estrella en el menú del inventario.

ht © 1998 Cryo Interactive Entertainment - Arxel Tribe - Anne Carrière Multimédia. Todos los derechos reservados. La copia o difusión de este juego están estrictamente prohibidas. Toda representación pública del juego representa una violación de la Ley. Está prohibido el alquiler de este juego.

DESCUBRE ESTOS NUEVOS JUEGOS DE CRYO

www.cryo-interactive.com



Aventura



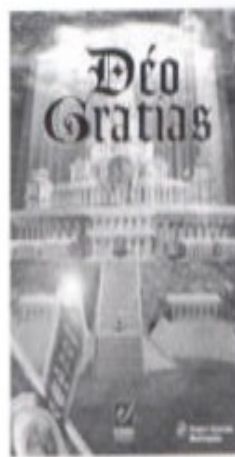
Internet Estrategia



Investigación



Estrategia



Simulación y
estrategia



Estrategia

COMING SOON: RING II

HAS DISFRUTADO DEL JUEGO
¡AHORA DISFRUTA DE LA GRABACION COMPLETA!

DECCA

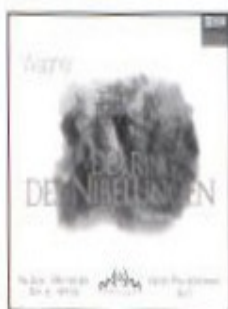
EL ANILLO DEFINITIVO DE SOLTI EN 14 CDs DE AUDIO

- Remasterizados, utilizando técnicas avanzadas de reducción de ruidos.
- Ganadora de incontables premios, incluyendo el Grammy y el Gramophone.
- Referencias:
Set completo
14 CDs 455 555-2



"Uno de los mayores logros de la música clásica"
Guia Penguin de CDs

WAGNER
EL ANILLO
DE LOS
NIBELUNGOS,
SIR GEORG SOLTI



Consigue en un solo CD
la recopilación de El Anillo
de los Nibelungos
de Wagner, dirigida
por Sir Georg Solti

A la venta en tiendas de música.

