

# DUNGEONS

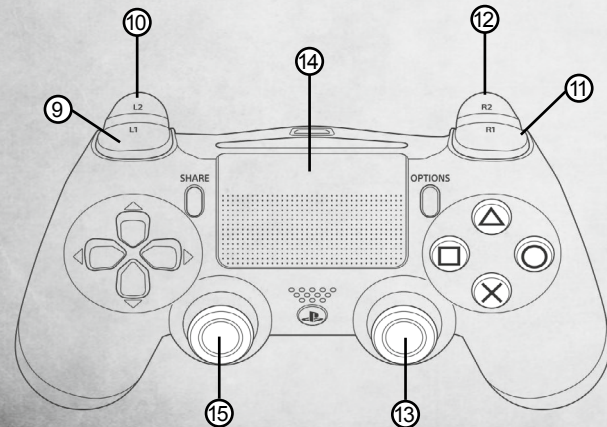
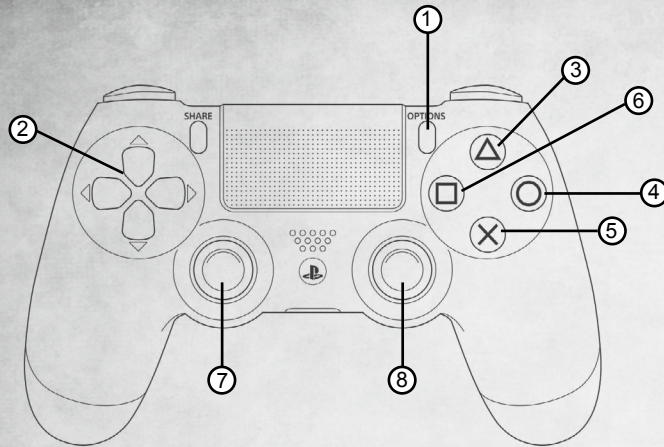


## Sommario



Comandi di gioco	4
Introduzione	5
Avvio del gioco	6
Combattimento	7
Multigiocatore	7
Il gioco	9
Gameplay nel Dungeon	13
Gameplay nel Sopramondo	15
Le stanze del Dungeon	17
Le unità	22
Le formule magiche	28
Le trappole	31
Conclusione	33
Credits	34
Garanzia Limitata Limited Software Warranty and License Agreement	36
Supporto tecnico e servizio clienti	37
	42

## Comandi di gioco



① Tasto OPTIONS

② Tasti direzionali

③ Tasto  $\Delta$

④ Tasto  $\circ$

⑤ Tasto  $\times$

⑥ Tasto  $\square$

⑦ Levetta sinistra

⑧ Levetta destra

⑨ Tasto **L1**

⑩ Tasto **L2**

⑪ Tasto **R1**

⑫ Tasto **R2**

⑬ Tasto **R3**

⑭ Pulsante touch pad

⑮ Tasto **L3**

Menu di gioco

Tasto su / giù: Passa da un'unità all'altra

Tasto sinistra / destra: Cambia regione

Apri menu costruzione / menu stanza /  
menu abilità

Lascia cadere unità / dai un ceffone  
all'unità, annulla selezione

Seleziona unità / stanza,  
conferma selezione

Prendi unità, spostati / attacca

Sposta visuale

Ruota visuale / zoom

Aggiungi alla selezione / aggiungi comando

Menu incantesimi

Sottogruppo successivo / strumento  
successivo / ruota

Unità, eventi, guida

Vai all'ultimo evento

Apri selezione rapida

Risata diabolica

## Introduzione

Una volta un nano scaltro disse: "Come la spada ha bisogno di una pietra cote, così la mente ha bisogno di un buon manuale. Ma le pietre cote sono maledettamente pesanti e non ci stanno nelle confezioni dei giochi, quindi meglio allegare un bel manuale scritto bene." Detto, fatto. Ti do il benvenuto al manuale di DUNGEONS 2, oh Male di tutti i mali. Prima di tutto, grazie per aver scelto questo gioco nel mare delle scadenti alternative in circolazione. Abbiamo fatto il possibile per non farti rimpiangere questa scelta e per offrirti con DUNGEONS 2 la perfetta combinazione tra gestione di un Dungeon e strategia in tempo reale. Buon divertimento!

## Gli antefatti...

Tutti, ma proprio tutti, dovrebbero aver giocato a DUNGEONS 1 e alla relativa espansione DUNGEONS – THE DARK LORD. Non dovremmo dirlo fin da subito. Tuttavia ci è piaciuto così tanto sviluppare DUNGEONS 2 che non devi sapere subito cos'era successo nel primo capitolo della saga. Te lo riassumiamo brevemente: il Male assoluto è l'incarnazione del... beh, del male, il dominatore degli Inferi e colui dal quale i tuoi genitori ti hanno sempre messo in guardia. Raduna mostri intorno a sé, accumula tesori, ruba il lecca-lecca ai bambini ed è lui il responsabile del malfunzionamento dei server del tuo sparatutto preferito nell'unico week-end senza impegni che hai, oltre a torturare e uccidere qualunque eroe osi addentrarsi nel suo Dungeon. Però, negli ultimi tempi, i visitatori nel Dungeon provenienti dal regno filtrato dall'unicorno si irritarono non poco. Per questo motivo decise di fare un passo radicale: avrebbe condotto il suo esercito di mostri nel Sopramondo e messo a ferro e fuoco i territori dell'alleanza. All'inizio della nostra storia sta per godersi il suo trionfo più recente: la distruzione della città umana di Balordo del Re. Ma poi, ovviamente, successe qualcosa di inaspettato.

## Avvio del gioco

### Menu principale

All'avvio del gioco verrà visualizzato il menu principale. Qui avrai le seguenti possibilità:

### Riprendi la partita

Viene caricata l'ultima partita salvata nella campagna o nella modalità Combattimento. Se hai avviato il gioco per la prima volta e pertanto non hai ancora alcuna partita salvata, l'opzione risulterà disabilitata e non selezionabile. Nel caso in cui fosse selezionabile, qualcosa è andato storto e noi daremo comunque la colpa alle Ombre Bianche.

### Giocatore singolo

In questa modalità puoi scegliere tra varie opzioni:

#### Inizia una nuova campagna

Qui puoi iniziare una nuova campagna. Sulla mappa verranno visualizzati i tuoi progressi e potrai ammirare quali territori del regno hai già messo a ferro e fuoco. Inoltre per ogni missione sbloccata verranno visualizzate alcune informazioni importanti.

#### Combattimento

Qui puoi iniziare una partita libera su una mappa modificabile (sandbox). Troverai anche molte opzioni con cui configurare, per esempio, la quantità di oro, il livello e la difficoltà all'inizio del gioco.

#### Carica

Usa questa opzione per caricare una delle tue insidiose partite e continuare a giocare da dove hai smesso.

### Multigiocatore

Qui puoi cimentarti in combattimenti multigiocatore con un massimo di altri tre Signori del Dungeon. Maggiori informazioni nella sezione Multigiocatore.

## Opzioni

Qui puoi impostare una serie di parametri.

## Contenuti aggiuntivi

Con questa opzione puoi visualizzare i contenuti aggiuntivi già in tuo possesso e quelli che puoi ancora acquisire.

## Riconoscimenti

Questa è di gran lunga la sezione più importante, poiché qui dietro si nascondono i nomi dei geniali creatori di questo gioco! Impara i loro nomi e usali in gioco!

## Combattimento

Nel menu Combattimento potrai iniziare a cimentarti in una vasta gamma di mappe modificabili. Qui potrai costruire il tuo Dungeon in tutta tranquillità e a poco a poco mettere a ferro e fuoco il Sopramondo. In alcune mappe dovrai portare a termine alcuni incarichi speciali. Puoi guadagnare Malvagità in vari modi, ma siamo certi che lo scoprirai da solo!

## Multigiocatore

Nella modalità Multigiocatore possono partecipare fino a quattro giocatori in una stessa mappa. In questo caso il giocatore ha un proprio Dungeon e vi può agire liberamente. I Dungeon sono comunque tutti collegati fra loro a un unico Sopramondo. In base alla modalità di gioco è necessario disporre di più settori possibili del Sopramondo, conquistare un settore particolare oppure annientare tutti i nemici. Nella modalità Giocatore singolo puoi condurre le tue unità fuori dal Dungeon verso il Sopramondo e mettere tutto a ferro e fuoco. Gli altri giocatori cercheranno di fare a loro volta la stessa cosa, per cui spesso vi ritroverete inevitabilmente a scontrarvi.

## Differenze con la modalità Giocatore singolo

A livello di gioco, ci sono differenze rispetto alla modalità Giocatore singolo a cui sei abituato. Intanto non riceverai punti Malvagità in un solo colpo non appena conquisti un settore. Ogni settore genera, invece, i punti Malvagità un po' alla volta. Alcuni settori daranno persino più punti di altri. Inoltre potrebbe succederti che un altro giocatore la spunti su di te e conquisti lui un settore. Noi lo chiamiamo "Sgraffignamento". No, non lo chiamiamo così. Però al giorno d'oggi la gente ha bisogno di sentire dei bei neologismi per rimanere alla moda sul Web. A ogni modo, dovresti tenere sempre d'occhio il Sopramondo per difenderti dagli attacchi rivolti ai tuoi settori. I settori nemici e quelli neutrali vengono sempre rappresentati come un "Sopramondo buono" (bleah!). Anche i punti con le bandierine dei settori sulla minimappa nell'angolo in basso a sinistra dello schermo si colorano dello stesso colore del giocatore, in modo tale che tu possa riconoscere a colpo d'occhio chi ha conquistato un determinato settore.

## Inizia una partita in Multigiocatore

Nel menu Multigiocatore vengono visualizzate tre opzioni per iniziare una partita: "Partita veloce", "Crea partita" e "Partecipa alla partita".

### Partita veloce

Selezionando "Partita veloce", verrà avviata in automatico la modalità Multigiocatore preferita e la partita andrà in cerca di altri giocatori che vi potranno partecipare. Non possiamo però assumerci alcuna responsabilità riguardo ai personaggi che vi incontrerai. In caso di dubbio, se incontri un giocatore particolarmente irritante, puoi segnalarne il nome scrivendo all'indirizzo [kickban@realmforgestudios.com](mailto:kickban@realmforgestudios.com).

### Crea partita

Con questa opzione potrai creare personalmente una partita in Multigiocatore. Ne diventerai il cosiddetto "host", il padrone di casa, insomma. Nel menu successivo potrai impostare tutti i parametri della partita che andrai a giocare. Ad esempio, potrai impostare il livello del Dungeon in cui dovranno iniziare i partecipanti, la quantità di oro disponibile a inizio partita o quali sono le condizioni di vittoria. Inoltre stabilirai quale sarà la mappa

da giocare. Verranno messe a disposizione delle mappe per due, tre e quattro giocatori. Le mappe per quattro giocatori potranno essere giocate anche in coppia.

**IMPORTANTE:** quando crei una partita, nell'angolo in alto a destra dello schermo verrà visualizzato un numero a cinque cifre. Si tratta del tuo numero di riconoscimento. Comunica questo numero ai tuoi compagni di gioco per email, nella chat, per telefono, con un piccione viaggiatore, con un corriere o di persona. Lo devono inserire nel campo "Partecipa alla partita" per trovare la partita che stai organizzando tu.

Non appena tutti i giocatori invitati parteciperanno alla tua partita, avranno scelto una fazione e saranno indicati come "pronto", potrete iniziare a giocare.

### Partecipa alla partita

Usa questa opzione per partecipare alla partita organizzata dai tuoi amici. Fatti dare dall'amico che sta organizzando la partita il suo numero a cinque cifre per poterlo inserire qui. Il gioco si collegherà in automatico con la partita del tuo amico.

## Il gioco

In **Dungeons 2** vestirai i panni del malvagio assoluto. Nella maggior parte delle missioni avrai il compito di costruire il tuo Dungeon, reclutare unità e potenziarle per poi utilizzarle per ripulire il Sopramondo dalla presenza dell'Alleanza. Conquistando il Sopramondo otterrai punti Malvagità con cui potrai potenziare il tuo Dungeon e sbloccare nuove stanze, trappole e unità.

### La schermata principale



**DUNGEONS 2** è il classico gioco di simulazione/gestione del Dungeon, ma presenta anche degli elementi di strategia in tempo reale ricca di azione. Ma questo l'avrai già capito dal testo, dai trailer e dai circa 100.000 comunicati stampa che trovi in circolazione. Quello che non sai è che ha dato un sacco di grattacapi a quei poveri grafici che si sono occupati dell'interfaccia. Hanno dovuto pensare a un modo che consentisse al giocatore di avere una panoramica di tutte le sue unità, sia di quelle che operano nel Sopramondo che nel Sottomondo e negli altri mille anfratti del gioco. Per questo motivo abbiamo dedicato l'89% del tempo di sviluppo alla progettazione di una carinissima interfaccia utente funzionale (il 10% del tempo l'abbiamo passato a lezione di macarena, il resto è andato allo sviluppo del gioco rimanente). Ecco quindi uno strumento geniale con cui potrai tenere d'occhio il tuo regno malvagio:

### 1. Minimappe

Per poterti spostare in un battibaleno tra il Sopramondo e il Sottomondo, abbiamo dotato DUNGEONS 2 non di una, bensì di due (2!) mappe panoramiche. La minimappa in basso a sinistra mostra il Sopramondo, quella in basso a destra il tuo Dungeon. Su entrambe le mappe troverai le tue unità contrassegnate con dei punti verdi e quelle nemiche con dei punti rossi. Gli obiettivi della missione sono contraddistinti da un piccolo punto esclamativo giallo. La minimappa del Dungeon indica anche con dei colori tutte le stanze che hai potenziato nel tuo Dungeon.

### 2. Panoramica del territorio

“Senti un po’, tu che hai redatto questo manuale: che fine fanno le mie unità quando non si trovano né nel mio Dungeon, né nel Sopramondo, ma in un Dungeon nemico o neutrale?” ti chiederai ora tutto spaventato. Non preoccuparti perché quei simpatici coboldi di Realmforge che si occupano dell’interfaccia hanno pensato anche a questo. Se i tuoi mostri vanno a farsi un giro, a sinistra della schermata, sopra la minimappa del Sopramondo, verrà visualizzato il territorio in cui si trovano le tue unità.

### 3. Riquadro informativo

Selezionando un’unità o un’area, nella parte inferiore della schermata verrà visualizzato un riquadro contenente informazioni ancora più precise. Per esempio, per le tue singole unità verranno, quindi, visualizzati i parametri di combattimento a sinistra (in rosso) e quelli degli incarichi a destra (in blu). Vedrai inoltre i punti Salute e i punti Energia del tuo mostro. Se selezioni più unità assieme, qui sotto vedrai rappresentato l’intero gruppo. Nel caso selezionassi un’area, otterrai informazioni precise su chi produce cosa. Facile, no?

### 4. Registro delle missioni

Sul lato sinistro della schermata troverai il registro delle missioni. Qui vengono elencati gli incarichi attivi. Gli incarichi principali sono in giallo, quelli secondari in bianco.

### 5. Registro degli eventi

Il registro degli eventi, sul lato destro della schermata, ti informa sugli eventi importanti. Qui verranno visualizzati anche gli annunci riguardanti i prossimi attacchi o le ricerche concluse. Dopo un po’ di tempo, se li ignori, gli annunci spariranno. Ogni tanto, però, verranno visualizzati degli annunci a cui dovrai prestare attenzione: ad esempio, quando avrai accumulato abbastanza Malvagità per la costruzione della tua Sala del trono. Alcuni annunci rimangono fissi nel registro degli eventi fino a quando non te ne occuperai. Quando selezioni un messaggio, arriverai sulla scena dell’evento (se esiste, ovviamente).

### 6. Barra delle informazioni

La barra delle informazioni nella parte superiore della schermata ti offre informazioni (da sinistra a destra) sulle tue scorte di oro e mana, sulla popolazione e sul numero di casse di attrezzi e di birra (o di uova demoniache di ragno) in tuo possesso. Seleziona i singoli oggetti per visualizzare ulteriori informazioni.

## Gameplay nel Dungeon

Poiché il Signore del Dungeon è inchiodato al proprio trono (ops, ecco svelata la prima missione!), potrai influenzarlo soltanto con la Mano del terrore. Con questa mano potrai radunare e buttare via le unità e dare loro una spintarella per farle lavorare più velocemente. Ma puoi anche contrassegnare le zone del Dungeon da scavare o svuotare le stanze per arrearle con degli oggetti. Le tue unità si dedicheranno autonomamente alle proprie faccende quotidiane. Ogni unità ha precise mansioni da espletare nel Dungeon e continuerà a farlo fino a quando i suoi bisogni verranno soddisfatti. Puoi aumentare la possibilità con cui un'unità faccia quello che vuoi prendendola e scaraventandola nel punto in cui dovrà svolgere l'incarico che le hai affidato. Ad esempio, puoi sollevare un moccioso che sta estraendo l'oro e gettarlo nel sito di costruzione di una trappola affinché inizi a lavorare alla sua costruzione. Se le esigenze di un'unità non vengono però soddisfatte, essa sarà sempre meno disposta a seguire le tue istruzioni.

### Le tue unità e le loro esigenze

Le tue unità hanno delle esigenze precise che dovrai soddisfare per consentire loro di svolgere l'incarico al meglio. Se non lo farai anche solo con una, le tue unità si arrabbieranno e alla fine marceranno in sciopero nella tua Sala del trono (li riconoscerai dai loro striscioni molto espliciti). Ecco un sunto dei motivi per cui si muoveranno i tuoi mostri:

#### La paga

Anche se il Male assoluto riesce ad attirare a sé tutti i mostri soltanto grazie al suo fascino e alla sua malvagità, sa benissimo che, in fondo, tutti desiderano l'oro e tutto dipende dall'oro. Ed è per questo che concede alle sue creature una paga a intervalli regolari. Quella gentaglia irriconoscente si è talmente abituata a questa cosa, che si rivolta non appena non riceve un po' d'oro per troppo tempo. Assicurati che le tue stanze del tesoro siano sempre belle piene. Quando prendi un mostro, nel riquadro informativo in basso vedrai quanto prende come paga in quel momento. La somma totale che sparisce dalle tue stanze del tesoro nel giorno di paga può essere visualizzata nella barra delle informazioni.

#### Birra/Ammirazione

Ancora più importante delle monete è il cibo, che per i mostri dell'Orda deve essere a disposizione in modo costante. Qui la birra è la bevanda preferita. Ogni mostro dell'orda che non riceve birra per un certo periodo, si mette a scioperare, proprio come farebbe qualsiasi sviluppatore di giochi con un po' di sale in zucca. Se gli manca la birra noterai uno striscione di sciopero con un boccale di birra disegnato sopra. Altrimenti i mostri si recheranno da soli nella birreria e si prenderanno una botte (o due o te). Devi, pertanto, fare in modo che ci siano sempre birrerie a sufficienza, spazio per le botti a sufficienza e mocciosi a sufficienza che la producano.

D'altro canto i demoni sono astemi, quindi non cercheranno la birra. Però vogliono essere ammirati di continuo. Per farlo, camminano a grandi passi nell'Atrio dell'ammirazione. Dovresti, pertanto, assicurarti sempre che il Signore dei demoni abbia a disposizione podi di ammirazione a sufficienza nell'Atrio dell'ammirazione, ma anche di un numero sufficiente di servitori che ammirino i demoni.

#### Gli incarichi

Per noi è qualcosa di incomprensibile, ma ogni mostro vuole svolgere un incarico. Fa' dunque attenzione che ci siano stanze disponibili a sufficienza per gli incarichi dei tuoi mostri e che ognuno di essi si trovi nel luogo giusto dell'incarico. Nella schermata di gioco potrai sapere quale mostro svolge il suo incarico in quale punto. Se le tue unità oziano per un breve periodo, inizieranno a decorare il tuo Dungeon appendendo vari oggetti alle pareti. Le pareti migliorate rendono più efficaci le stanze.

#### La noia

I mostri ti saranno grati se dai loro qualcosa da fare. Gli incarichi sono, nella maggior parte dei casi, anche monotoni e per questo ogni mostro sviluppa una certa noia nello svolgerli. Se il parametro Noia aumenta troppo, il mostro smetterà di svolgere il suo incarico e vorrà rilassarsi. I mostri dell'orda se la prenderanno con il primo moccioso che trovano e glielie suoneranno di santa ragione. Non è di certo la situazione ideale perché questo può portare il moccioso a svolgere male l'incarico che gli hai affidato. Per questo motivo dovresti costruire al più presto un'arena in cui i tuoi mostri possano



sconfiggere la noia facendo attività fisica. Ah, ricorda che i demoni trovano molto interessanti le Stanze della tortura...

### L'ira

La rabbia non è un'esigenza, bensì il risultato del fatto che non hai soddisfatto le esigenze dei tuoi mostri. Ogni volta che un mostro non riuscirà a soddisfare una sua esigenza, come ad esempio trovare oro o birra, il parametro Ira aumenterà. Se aumenta in modo critico, quel mostro marcerà in sciopero nella tua Sala del trono. In quel momento non svolgerà il suo incarico nel Dungeon.

## Gameplay nel Sopramondo

La novità (assolutamente fantastica) portata da DUNGEONS 2 è il fatto che puoi condurre le tue unità nel Sopramondo. Per inviare mostri nel disgustoso e colorato mondo dell'Alleanza, dovrai selezionare qualche tua unità e spedirla attraverso l'ingresso del Dungeon. Nella maggior parte dei casi la visuale passerà tranquillamente al Sopramondo per consentirti di continuare a giocare lì. Se la visuale non cambia, puoi selezionare la minimappa del Sopramondo per raggiungerla.

Rispetto al Dungeon, nel Sopramondo di DUNGEONS 2 le cose vanno in maniera un po' diversa. Poiché i mostri si sentono persi in questo bel mondo delle favole, daranno subito ascolto a ogni tuo comando e tu li potrai gestire direttamente. C'è qualcuno che la chiama anche modalità di strategia in tempo reale (nella lingua degli orchi: mo-stra rialtaim).

### I settori

Ogni Sopramondo è suddiviso in settori. Non appena le tue unità e le tue creature avranno ucciso tutte le unità nemiche e distrutto tutti gli edifici, il settore diventerà "immalvagito" e da quel momento apparterrà a te. Ti verrà inoltre accreditata (nella modalità Combattimento) una certa quantità di Malvagità con cui potrai potenziare il tuo Dungeon.

### Città e accampamenti

L'Alleanza ha eretto accampamenti e costruito città in vari punti della mappa. A intervalli regolari da questi punti partiranno gruppi di eroi che si faranno strada, in direzione del tuo Dungeon, per rubare i tuoi tesori o demolire la tua Sala del trono. Puoi seguire il loro percorso sia sulla minimappa del Sopramondo che nel Sopramondo, per vedere da dove provengono e quando raggiungeranno il tuo Dungeon. Ovviamente potrai ucciderli direttamente nel Sopramondo e ucciderli a tradimento. Inviaci poi delle foto: abbiamo una bella bacheca in cui di solito appendiamo le immagini scattate nei nostri pic-nic. Se riuscirai a distruggere l'accampamento o la città da cui provengono gli eroi, sarai di certo al sicuro da nuovi attacchi provenienti da quella direzione. Attenzione, però: la maggior parte dei luoghi è ben protetta da guardie.

### Dungeon neutrali

In molte missioni troverai dei Dungeon neutrali dove potrai guidare le tue unità nello stesso modo in cui puoi farlo nel Sopramondo. Non puoi modificare questi Dungeon né potenziarli come faresti con il tuo. Il più delle volte, però, vi troverai personaggi non giocabili oppure oggetti che ti serviranno per le missioni. A volte ti aspetteranno anche degli incarichi secondari o dei veri e propri tesori. Se un'unità si trova in un Dungeon neutrale, la potrai visualizzare nella minimappa del Dungeon o in quella del Sopramondo. Il Dungeon neutrale verrà visualizzato insieme alle unità che si trovano in esso nella panoramica del territorio a sinistra nella schermata.

### Il Sopramondo e le sue esigenze

Nel Sopramondo le esigenze dei tuoi mostri saranno sospese per breve tempo. Tutte le unità seguono i tuoi comandi senza restrizioni. Ricevono la loro paga sempre e comunque. La paga verrà scalata automaticamente dal tuo account e consegnata con la posta catapultata. Tutti i mostri dell'orda torneranno al tuo Dungeon con, GUARDA UN PO'!, una gran sete, pertanto dovrai assicurarti che nel tuo Dungeon tutto proceda a gonfie vele e pertanto valutare quante unità portarti nel Sopramondo e quante lasciarne a lavorare nel Dungeon.

## Le stanze del Dungeon

Nel tuo Dungeon puoi svuotare a piacimento corridoi e stanze. Esiste una grande quantità di stanze che puoi costruire e che ti serviranno per mandare avanti il tuo Dungeon, altre creature da reclutare e nuove stanze, trappole, porte e unità su cui fare ricerche. Le unità che si girano i pollici inizieranno a decorare le pareti del tuo Dungeon. Inizieranno dalle vicinanze della Sala del trono per poi spostarsi in modo concentrico fino ai confini. Le pareti adornate rendono più efficaci le stanze. Visto che fai l'architetto malvagio per hobby, dovrai tenere in considerazione alcune regole fondamentali:

1. **Distanze ai mostri non piace camminare.** Prova, quindi, ad accorciare il più possibile il percorso tra il luogo dell'incarico, la birreria e la stanza del tesoro.
2. **Efficienza della stanza:** per avere stanze efficienti al massimo dovrai circondarle di pareti ben adorne e di un ingresso che fa anche da uscita. Più sbocchi avrà una stanza, meno efficiente diventerà. Questo vale soprattutto quando vengono costruiti più tipi di stanze con le stesse quattro pareti. Fa' dunque attenzione a suddividere bene le stanze.
3. **Gestione degli eroi:** gli eroi entreranno nel tuo Dungeon sempre dal suo ingresso e cercheranno di trovare la strada per arrivare alla tua Sala del trono. Prova, quindi, a ridurre al minimo le loro possibilità di riuscita costruendo passaggi stretti e posizionando un sacco di trappole vicino agli accessi.

## Le stanze per le orde

### Sala del trono

Qui siede sul trono il Male assoluto che escogita i suoi loschi piani. Quando non hanno niente di meglio da fare, i mocciosi vengono qui a inchinarsi davanti al Signore del Dungeon e ad adorarlo. Nella Sala del trono puoi reclutare nuove unità oppure eliminarle facendole cadere nella Fossa del congelamento. Se le tue unità entrano in sciopero, si raduneranno proprio nella Sala del trono. Se hai una quantità sufficiente di Malvagità, la Sala del trono varrà doppio per sbloccare nuove possibilità per il tuo Dungeon.

### La Stanza del tesoro

Nella Stanza del tesoro i mocciosi raccolgono tutto l'oro che riescono ad estrarre dalle pietre che trovano nei dintorni. Maggiori saranno le dimensioni della tua Stanza del tesoro, più oro riuscirai ad accumulare. Quando è giorno di paga, tutte le unità si recheranno nella più vicina Stanza del tesoro per ricevere il loro giusto compenso.

### La Birreria

Nella birreria i mocciosi producono della buonissima birra. La birra appena prodotta verrà raccolta in botti e conservata nella birreria stessa. Maggiori saranno le dimensioni della tua birreria, più birra riuscirai a immagazzinare. Se avranno sete, le creature cercheranno la via più breve per la birreria più vicina e si apriranno una botte rovesciandola a terra.

### La Stanza dei cristalli

Nella Stanza dei cristalli lavorano i Naga ed estrarono il mana. Le stanze dei cristalli possono essere costruite soltanto nelle vicinanze di un cristallo di mana. In esse puoi anche fare ricerche su nuove formule magiche e (IMPORTANTISSIMO) aumentare la tua popolazione massima.

### La Caverna certosina

La Caverna certosina è il luogo di lavoro dei Goblin. Qui producono le casse di attrezzi da utilizzare per la costruzione di trappole e porte. Inoltre, se hai casse e oro a sufficienza, puoi fare ricerche nella Caverna certosina su nuove stanze, porte, trappole e altri potenziamenti. I goblin possono lavorare nella Caverna certosina soltanto se è presente anche un Creato-Mat.

### La Fucina del caos

I troll si trovano a loro agio nella Fucina del caos. Qui questi giganti producono i potenziamenti globali per le armature e le armi dei tuoi mostri.

### Il Lazzaletto

Nel Lazzaletto le tue unità vengono curate e guarite e, più avanti, anche strappate alla morte. Non appena costruisci un letto nel Lazzaletto, le unità ferite si recheranno qui in automatico per riposarsi. Le unità uccise verranno in seguito portate via dai mocciosi.

### Il Corpo di guardia

Il Corpo di guardia si presta soprattutto per... ehm... beh, insomma, per fare la guardia ai luoghi più importanti del tuo Dungeon. Le unità che vengono assegnate qui riusciranno a tenere a bada più a lungo le proprie esigenze e se la prenderanno più comoda quando dovranno andare a raccogliere birra o ritirare la paga. A un certo punto, però, ne avranno abbastanza e, dopo essersi fatte un giro, torneranno direttamente qui per continuare a svolgere il loro incarico. Del resto hanno giurato di farlo.

### L'Arena

Le unità che si annoiano durante il loro incarico vengono nell'Arena per rilassarsi e ricevere un addestramento. Più avanti potrai potenziare qui le creature e farle diventare delle unità più forti.

## Le stanze dei Demoni

### La Sala del trono

Qui siede sul trono il Male caotico ed escogita i suoi loschi piani. Quando non hanno niente di meglio da fare, i servitori vengono qui a inchinarsi davanti al Signore del Dungeon per adorarlo. Nella Sala del trono puoi reclutare nuove unità oppure eliminarle. Se le tue unità entrano in sciopero, si raduneranno proprio nella Sala del trono. Se hai una quantità sufficiente di Malvagità, la Sala del trono varrà doppio per sbloccare nuove possibilità per il tuo Dungeon.

### La Stanza del tesoro

Nella Stanza del tesoro i tuoi servitori raccolgono tutto l'oro che riescono ad estrarre dalle pietre che trovano nei dintorni. Maggiori saranno le dimensioni della tua Stanza del tesoro, più oro riuscirai ad accumulare. Quando è giorno di paga, tutte le unità si recheranno nella più vicina Stanza del tesoro per ricevere il loro giusto compenso.

### L'Atrio dell'ammirazione

Quando ai demoni manca un po' di fiducia in se stessi, si recano nell'Atrio dell'ammirazione. Qui i servitori si inginocchiano e adorano i demoni. Il desiderio di essere adorati sostituisce, nei demoni, la sete di birra. Effetto collaterale vantaggioso: con l'adorazione i demoni feriti vengono guariti.

### La Tana del ragno

La Tana del ragno offre rifugio ai demoni ragno ed è l'equivalente della Caverna certosina dell'Orda. Ti offre l'accesso a porte e trappole e consente di fare ricerche su nuove stanze, trappole, porte e altri potenziamenti.



### La Stanza delle ombre

La Stanza delle ombre è la controparte demoniaca della Stanza dei cristalli dell'Orda. In essa viene estratto il mana che ti consente di fare ricerche sugli incantesimi e di aumentare la tua popolazione massima.



### La Fucina infernale

La Fucina infernale è, come si può dedurre facilmente dal nome, molto simile alla Fucina del caos, soltanto meno caotica ma più infernale. Qui puoi fare ricerche su potenziamenti globali per... ciò che i demoni utilizzano come armi e armature.



### La Stanza della tortura

Nella Stanza della tortura lavorano i Succubi che torturano le povere anime. Qui vengono i demoni per origliare le grida delle povere vittime e vincere la noia.



### I Posti di difesa

I Posti di difesa si prestano soprattutto per... ehm... beh, insomma per difendere i luoghi più importanti del tuo Dungeon. Strano, mi sembra di averti già detto una cosa simile in precedenza. Le unità che saranno state assegnate qui, riusciranno a tenere a bada più a lungo le proprie esigenze e se la prenderanno più comoda quando dovranno farsi ammirare o ritirare la paga. A un certo punto, però, ne avranno abbastanza e, dopo essersi fatte un giro, torneranno direttamente qui per continuare a svolgere il loro incarico. Del resto hanno giurato di farlo. Ancora un déjà-vu. Che strano.



### L'Atrio dell'esorcismo

L'Atrio dell'esorcismo ti consente di accedere a unità demoniache più forti. Manda qui un demone e consentigli di offrire in sacrificio un servitore. Il demone si potenzierà in men che non si dica. L'Atrio dell'esorcismo può anche essere adornato con l'Altare della malvagità con cui potrai far resuscitare le unità morte.

## Le unità

### Le unità dell'Orda

#### I mocciosi

I mocciosi sono piccole creature sempre in movimento che svolgono gli incarichi più sgradevoli nel tuo Dungeon. Non importa se devono estrarre oro, produrre birra o pulire le latrine: vedrai che i mocciosi ti saranno sempre molto utili. Gli altri mostri dell'Orda sfruttano volentieri questi inutili lavoratori per vincere la noia che provano quando lavorano sodo.



#### Gli orchi

Gli orchi sono forti combattenti a breve distanza. Quando non attaccano gli avversari con delirio omicida, incitano le altre creature del Dungeon a lavorare più alacremente.



#### L'orco capitano

L'orco capitano ha l'abilità di motivare le unità amiche nelle vicinanze con un grido di battaglia. Può anche mandare in combattimento il suo temutissimo e odiosissimo cane da guerra Waldi. E con tutte le volte che va al solarium degli orchi, la sua pelle ha ormai preso un bel colorito rosso fuoco.



#### L'orco Peloferro

L'orco Peloferro è avvolto completamente da una corazza di metallo. Come faccia a muoversi o a vedere intorno a sé è ancora un mistero. Ma è comunque davvero bravo ad attaccare e a difendersi.



### I Naga

I Naga sanno usare molto bene l'arco e sono ottimi combattenti a lunga distanza. Lavorano anche nella Fucina dei cristalli per estrarre il prezioso mana. Inoltre i grandi occhi da rettili consentono loro di vedere molto più del normale, anche le creature invisibili.



#### La Regina dei Naga

La Regina dei Naga è in grado di guarire le unità amiche e di scoprire i nemici invisibili. È bello essere una regina.



#### I Naga medusa

Quando uno sguardo può uccidere... Anzi, ti uccide proprio! Lo sguardo della medusa rallenta i nemici e infligge loro danni nel tempo.

### I goblin

I goblin sono personaggi deboli, ma riescono a infliggere molti danni grazie alla loro perfidia. Sono anche creature scaltre che operano nella Caverna certosina per migliorare sempre di più il tuo Dungeon.



#### Il Gob-o-Bot

Il Gob-o-Bot può incendiare intere aree con il suo doppio lanciafiamme e ridurre in cenere interi gruppi di nemici.



#### Il goblin canaglia

Il goblin canaglia non è soltanto capace di nascondere perfettamente un coltello nella manica e a giocare con carte truccate. Riesce anche a rendersi invisibile per pugnalarle alle spalle i nemici e, addirittura, sa rendere inoffensive porte e trappole.

### I troll

I troll sono creature potenti e temibili. Quando non vanno all'attacco di più nemici contemporaneamente, lavorano nella Fucina del caos per potenziare armi e armature dell'Orda. L'abuso di steroidi per diverse generazioni ha fatto sì che il sangue di alcuni troll si modificasse per guarire col tempo in caso di danni subiti.



#### I troll lanciapietre

I troll lanciapietre sono in grado di sotterrarsi da soli. Non è soltanto pratico dal punto di vista dell'eliminazione di cadaveri, ma grazie alla maggiore stabilità riescono a lanciare più forte e più lontano, provocando addirittura danni al territorio. Logicamente quando uno si sotterra, non riesce più a muoversi.



#### Il troll Prodigio

Il troll Prodigio è una vera e propria macchina da guerra. Con le sue enormi zampe può picchiare sul tavolo (o sul pavimento) e stordire immediatamente più avversari nelle vicinanze.

## Le unità dei Demoni



### I servitori

Per i Demoni sono i servitori a svolgere gli incarichi più sgradevoli. Questi tizi col cappuccio adorano i Demoni, straggono l'oro, scavano stanze e si fanno torturare oppure offrire in sacrificio (a volte volontariamente, a volte per necessità). Molto pratico.

### Il Focoso

Quando era un bambino, Focoso, piccolo e cicciettello, si sentiva vittima del mobbing da parte di molti demoni come lui. Per questo motivo passava la maggior parte del tempo in palestra a rafforzarsi i muscoli. In combattimento si distingue per il fatto che respinge ogni assalto nemico come un carro armato. Graffia e morsica volentieri. Nella fucina infernale del Dungeon lavora il Focoso e vi prepara i potenziamenti globali.



### Il gargoyle

Il gargoyle funge volentieri come scudo di protezione per gli uma... ehm... i Demoni. Finché ha energia, può assorbire i danni che subiscono i suoi compagni. Gli altri Demoni si tengono sempre e volentieri nelle vicinanze di un gargoyle. Ovviamente gli amici si possono comprare anche così.



### Il Signore della fossa

Il Signore della fossa è una sorta di allena-muscoli del mondo dei demoni. E come se la sua stazza e i suoi muscoli non fossero abbastanza, si porta dietro pure una grande ascia con cui può infliggere potenti colpi che mettono quasi sempre KO qualsiasi nemico.

## Gli infetti

Demoni aracnoidi, creature voraci delle tenebre che catturano le loro prede nelle ragnatele per succhiar loro via la vita. Tutti gli infetti hanno i sensi dei ragni, con cui riescono a stanare le unità invisibili. Nel Dungeon lavorano (pensa un po'!) nella Tana del ragno e si dedicano alla ricerca.



### I Tessitori del caos

Come già suggerisce il nome, i Tessitori del caos sono una forma di infetti che ha imparato a tessere delle ragnatele particolarmente schifose. Se i nemici finiscono in queste ragnatele, verranno rallentati e anche di molto. I Tessitori del caos sputano anche degli schifosi acidi corrosivi che, col tempo, provocano ferite atroci sugli avversari.



### La Regina incubatrice

La massima forma degli infetti. Riesce a sollevare una nube tossica che avvelena ogni unità con cui entra in contatto. Può inoltre deporre uova da cui, dopo poco tempo di cova, nasceranno dei piccoli infetti che attaccheranno gli avversari.

### La Padrona

La Padrona è una serva sensuale di Asmodai. Tortura e fa soffrire le sue vittime nella Stanza della tortura. Nei combattimenti attacca a lunga distanza usando la sua frusta energetica.



### I Succubi

I Succubi riescono ad avvolgere qualsiasi uomo, donna o mostro intorno al dito. Con le loro arti sensuali seducono o stordiscono gli avversari e li rendono delle facili prede per i Demoni dei dintorni.



### La Signora oscura

La Signora oscura ha dedicato la sua vita allo studio della magia sanguinaria. Il suo fascio di energia di colore lilla riesce a sottrarre agli avversari la loro energia vitale. Allo stesso tempo riesce a guarire le unità amiche che si trovano nelle vicinanze.



### Gli adulatori delle ombre

Sono creature che vagano più nell'ombra che nella luce. Gli adulatori delle ombre non amano il confronto diretto, bensì preferiscono attaccare di nascosto. Nel Dungeon sono responsabili dell'estrazione di mana dalla Stanza delle ombre.



### I torturatori dell'anima

I torturatori dell'anima sono adulatori delle ombre particolarmente allenati a infliggere molti danni a lunga distanza. Aprono sopra agli avversari dei piccoli portali infernali da cui escono dei minidemoni che tormentano gli avversari schifosamente buoni.



### Gli Abissali

Anche gli abissi offrono, indirettamente e a lunga distanza, strazio e tormento ai nemici. I loro tentacoli delle ombre si muovono lungo il terreno alla ricerca della vittima successiva. Se la trovano, sparano il loro tentacolo fuori dal terreno e la infilzano. In questo modo gli abissali possono attaccare più avversari in brevissimo tempo.



## Le formule magiche

### Gli incantesimi dell'Orda



#### Ritirata nel panico!

Tutte le tue unità che si trovano nel raggio d'azione dell'incantesimo verranno teletrasportate immediatamente nella tua Sala del trono.



#### Orda in formazione!

Quando sono sbronze, le tue creature non sono le più potenti. Certo, anche questo aiuta, ma per essere efficienti al massimo è bene che formino un'Orda come si deve. Con questo incantesimo puoi alzare una bandiera attorno alla quale si raduneranno tutte le tue creature.



#### Il Male desidera la morte

Non si tratta certo di un incantesimo che si può pronunciare tanto facilmente, però è molto efficace. Seleziona un avversario e vedrai che non soltanto diventerà la preda preferita delle tue creature, ma anche la vittima di tanti tanti danni!



#### Colpo fulmineo

Con questo incantesimo potrai divertirti a dare delle scosse. Alla vittima si rizzeranno letteralmente i capelli.



#### Per l'Orda!

Un grido di guerra un po' moscio, lo ammetto, ma che ricorderà alle tue creature di colpire ripetutamente e farà aumentare i danni inflitti.



#### Terremoto

La terra trema. Per i tuoi avversari non è per niente una bella cosa perché subiranno danni e alla fine rimarranno storditi.



### Lavaggio del cervello

Quando le tue creature si arrabbieranno perché non sono state pagate o non hanno trovato birra a sufficienza, potrai sistemare le cose con questo incantesimo.



### Delirio omicida

Con questo incantesimo trasferisci una creatura in un'altra con la quale infliggerà ancora più danni, subendone a sua volta ogni secondo che passa fino a quando crolla.



### Pioggia di frecce

Perché far piovere cervelli dal cielo quando le frecce fanno più male? Questo incantesimo ti permette di infliggere danni superficiali ai tuoi nemici.



### Il Malvagio è tornato

Quando vorrai di nuovo metterti le mani nei capelli perché le tue creature sono degli incapaci, potrai sbarazzarti presto di quei maledetti con questo incantesimo e nel suo raggio d'azione portare caos e distruzione sugli avversari.

## Gli incantesimi dei demoni



### Invito nella Sala del trono

Riporta alla Sala del trono tutte le creature presenti nel suo raggio d'azione.



### Radunata!

Con questo incantesimo potrai piazzare una bandiera demoniaca intorno alla quale si raduneranno tutte le tue creature.



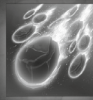
### Evoca punti esperienza

Con questo incantesimo puoi evocare degli esserini inutili che danno a caso alcuni punti esperienza. Per le tue creature è l'occasione ideale per addestrarsi.



### Offerta diabolica

Fa esplodere una delle tue unità e la getta per sempre fuori dal mondo. Non mi sembra una cosa molto sensata, però causa intorno a sé una potente onda d'urto che infligge danni a tutti i nemici in base ai punti Salute della creatura esplosa, ignorando le armature.



### Meteorite

È forse un uccello? Oppure è un aereo? No, è un maledetto meteorite che arriva dal cielo e precipita sugli avversari.



### Scudo del vuoto

Lo Scudo del vuoto è, nonostante il suo sciocco nome, piuttosto efficace e protegge le singole unità da eventuali danni. Se non altro un vantaggio ce l'ha.



### Oro in mano!

Lancia questo incantesimo su un mucchio di inutili pepite gialle presenti nella Stanza del tesoro per trasformarlo in mana prezioso!



### Palla di fuoco

Cosa sarebbe un marmocchio malvagio senza questo classico incantesimo che trasforma i nemici in piacevoli mucchietti di cenere fumante?



### Il Male desidera la morte

Non si tratta certo di un incantesimo che si può pronunciare tanto facilmente, però è molto efficace. Seleziona un avversario e vedrai che non soltanto diventerà la preda preferita delle tue creature, ma anche la vittima di tanti tanti danni!



### Il Malvagio è tornato

Quando vorrai di nuovo metterti le mani nei capelli perché le tue creature sono delle incapaci, potrai sbarazzarti presto di quei maledetti con questo incantesimo portando caos e distruzione sugli avversari.



## Le trappole

### Le trappole dell'Orda



#### Pestaggio

Una mazza ferrata fissata a una catena che si gira su una colonna. Semplice ma dolorosa per tutti gli avversari che si trovano nel suo raggio d'azione.



#### Forziere esplosivo

Un forziere d'oro che attrae gli eroi ma che, invece di oro, contiene una grossa quantità di esplosivi.



#### La Fossa del catrame

Semplice ma efficace per danneggiare pesantemente gli eroi in arrivo.



#### Pietra rotolante con dinamite

Cosa c'è di meglio di una gigantesca pietra rotolante? Beh, una gigantesca pietra rotolante con un'assurda quantità di dinamite, naturalmente!



#### Pavimento di aculei

Il modo più semplice per preparare degli spiedini di eroe.



#### Trappola Tesla

Una trovata geniale dei goblin che mette scherzosamente in contatto gli avversari con dolorose scariche elettriche.

## Le trappole dei Demoni



#### Ragnatela appiccicosa

Una ragnatela appiccicosa tesa sul terreno per rallentare efficacemente gli spostamenti a tutti gli avversari. Fa pure schifo a guardarla. Ma di sicuro non spaventerà uno come te.



#### Uova di ragno

Quando gli avversari vi si avvicinano, le uova si schiuderanno e da esse usciranno piccoli ragnetti che attaccheranno gli intrusi.



#### Portale di città fittizio

Magari lo conosci già. Sei nel Dungeon, hai le borse piene di oggetti e devi andare immediatamente da un mercante. Ed ecco che spunta il portale di una città. Invece non è un vero portale e se provi a entrarci, non arriverai in nessuna città. Però è bello trovarsi all'inferno!



#### Inferriata di fuoco

Un'inferriata poco appariscente posizionata sul terreno e a cui certi incauti eroi non faranno nemmeno caso! Su di essa arrosteranno per benino quando ci si troveranno sopra facendo scattare un bel colpo di fiamma.



#### Tentacolo gigante

Un grosso tentacolo che spunta dal terreno e che reagisce male agli avversari che si trovano nelle sue vicinanze e li colpisce. Infligge un male cane e non ha niente a che vedere con il "Tentacle rape" giapponese.



#### Trappola di fiamme

La trappola perfetta! Quando un nemico si avvicina imprudentemente a questa trappola, viene attivata una violenta ondata di fiamme in direzione dell'avversario che si sposta continuamente nella sua direzione e che non molla il colpo.

## Conclusion

A questo punto dovresti sapere tutto per condurre una campagna militare malvagia di successo. Se c'è ancora qualcosa che non ti è chiaro, all'interno del gioco troverai la famosa funzione Guida nonché una grande quantità di suggerimenti e spiegazioni approfondite. Ci auguriamo che giocando a **DUNGEONS 2** riuscirai a divertirti tanto quanto noi siamo riusciti a farlo durante il suo sviluppo. Il nostro turno di guardia è terminato. Ma il tuo inizia proprio adesso!

## Credits

### REALMFORGE STUDIOS

#### 2D ART

Victor Linke  
Anika Schröder

#### 3D GRAPHICS

Daniel Gehrlein  
Martin Kepplinger

#### ANIMATION

Christopher Mertig  
Benedikt Rey

#### GAME DESIGN

Christian Wolfertstetter

#### HEAD OF STUDIO

Benjamin Rauscher

#### LEVEL DESIGN

Sebastian Nussbaumer  
Janos Toth

#### PROGRAMMING

Korbinian Abenthum  
Jörg Böhnel  
Julian Moschüring  
Andreas Ostermaier  
Immanuel Scholz

#### ADDITIONAL

Daniel Fahrholz  
Martin Hones  
Gerald Krison  
Florian Nicolai Lampe  
David Seifers

### 3D CHARACTERS AND TRAILER TESTERS

Tobias Weingärtner  
Ralf C. Adam  
Virgin Lands  
Bernadette Cecilia Olah  
Ilinea Dana Rusu  
Oana Stefana Girda  
Tudor-Stefan Sivu  
Virgil Sangrean

### ADDITIONAL PARTICLE EFFECTS

Marcus Braun

### ADDITIONAL ICONS

Jens Fiedler

### CUTSCENES

Karsten Schreurs  
Marcus Braun (Pörta Media)

### SOUND FX

Knights of Soundtrack  
Daniel Pharos

### MUSIC

Michael Rother

### EXTERNAL TESTING

Quantic Lab

### MANAGING DIRECTOR

Stefan Seicarescu  
Executive Director  
Marius Popa

### QA SUPERVISOR

Szilveszter Pap  
Lead Tester  
Norbert Nagy

### GERMAN LOCALISATION

Toneworx

### VOICE ACTORS (GERMAN)

Monty Arnold  
Hans-Jörg Krumpholz  
Achim Buch  
Guido Zimmermann  
Joscha Fischer-Antze  
Monika Hein  
Holger Mahlich  
Wolf Frass  
Michael Krüger  
Marcus Just

### ENGLISH TRANSLATION

Bill Thomas  
Iknowwhatyoumean

### ENGLISH LOCALISATION

OMUK

### VOICE ACTORS (ENGLISH)

Kevan Brighting  
David Shaw Parker  
David Rintoul  
Charlotte Moore  
Dan Mersh  
David Rintoul

## Credits

### KALYPSO MEDIA GROUP

GLOBAL MANAGING DIRECTOR  
Simon Hellwig

FINANCE DIRECTOR  
Christoph Bentz

INTERNATIONAL MARKETING  
DIRECTOR  
Anika Thun

HEAD OF PRODUCING  
Reinhard Döpfer

HEAD OF PRODUCT  
MANAGEMENT  
Tim Thomas

HEAD OF PR – GSA REGION  
Bernd Berheide

HEAD OF QA & SUBMISSION  
Roman Eich

HEAD OF ART DEPARTMENT  
Thabani Sihwa

PRODUCER  
Christian Schlütter  
Helge Peglow  
Martin Tosta

PRODUCT MANAGERS  
Dennis Blumenthal  
Marian Deneffleh  
Uwe Roth

LOCALISATION MANAGER  
Thomas Nees

ART DEPARTMENT  
Simone-Desirée Rieß  
Anna Owtschinnikow  
Sebastian Keil  
Tanja Thoma

QA & SUBMISSION MANAGERS  
Martin Tugendhat  
Fabian Brinkmann  
Jonathan Weggen

VIDEO CUTTER  
Michele Busiello

SOCIAL MEDIA MANAGER  
Bettina Albert

JUNIOR MARKETING  
MANAGER  
Jessica Immesberger

MANAGEMENT ASSISTANT  
Tina Heisler

SUPPORT & COMMUNITY  
MANAGEMENT  
Tim Freund  
Tobias Prinz

COMMUNITY MANAGER  
Lars Racky

### KALYPSO MEDIA UK

MANAGING DIRECTOR  
Andrew Johnson

HEAD OF MARKETING & PR  
Mark Allen

MARKETING & PR ASSISTANT  
Alun Lower

FINANCE MANAGER  
Moira Allen

### KALYPSO MEDIA USA

VICE PRESIDENT NORTH  
AMERICA  
Andrew Johnson

VICE PRESIDENT SALES  
NORTH AMERICA & ASIA  
Sherry Heller

HEAD OF PR  
Alex Q. Ryan

PR, MARKETING & SALES  
COORDINATOR  
Lindsay Schneider

BUSINESS OPERATIONS  
MANAGER  
Theresa Merino

### KALYPSO MEDIA DIGITAL

MANAGING DIRECTOR  
Jonathan Hales

PRODUCT MANAGER  
Andrew McKerrow

## Garanzia Limitata

Il LICENZIATARIO garantisce all'acquirente iniziale e originario del Software la piena integrità e funzionalità del supporto di memorizzazione originale contenente il Software in normali condizioni d'uso e di servizio per 90 giorni dalla data d'acquisto. Nel caso si riscontrino difetti nel supporto di memorizzazione durante il suddetto periodo di garanzia, il LICENZIATARIO si impegna a sostituire, senza alcun costo aggiuntivo, qualsiasi copia del Software con difetti riscontrati nel periodo di garanzia, a patto che il Software sia ancora prodotto dal LICENZIATARIO. Nel caso il Software non sia più in produzione, il LICENZIATARIO ha il diritto di sostituire il Software difettoso con un prodotto simile di valore pari o superiore. La presente garanzia è limitata al supporto di memorizzazione contenente il Software così come fornito originariamente dal LICENZIATARIO e non include difetti dovuti alla normale usura. La presente garanzia non si applica e perde qualsiasi validità nel caso i difetti riscontrati siano dovuti a utilizzo improprio o negligenza. Qualsiasi garanzia implicita prevista dalle normative vigenti è espressamente limitata al suddetto periodo di 90 giorni.

Con l'eccezione di quanto appena espresso, la presente garanzia sostituisce qualsiasi altra garanzia, in forma orale o scritta, esplicita o implicita, inclusa qualsiasi altra garanzia di commerciabilità, idoneità a scopi particolari o non violazione, e il LICENZIATARIO non è vincolato ad altre dichiarazioni o garanzie di alcun tipo.

Al momento di restituire il Software soggetto alla suddetta garanzia limitata, inviare il Software originale all'indirizzo del LICENZIATARIO specificato qui sotto e includere: nome e indirizzo; fotocopia della ricevuta d'acquisto in forma integrale; breve descrizione del difetto riscontrato e del sistema utilizzato per avviare il Software.

IN NESSUN CASO IL LICENZIATARIO PUÒ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE DI DANNI SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DERIVANTI DALL'USO, DAL POSSESSO O DAL Malfunzionamento DEL SOFTWARE, INCLUSI DANNI ALLA PROPRIETÀ, PERDITA DI VALORE, GUASTI O Malfunzionamenti INFORMATICI E, NEI LIMITI DELLE NORMATIVE VIGENTI, LESIONI PERSONALI, NEMMENO NEL CASO IN CUI IL LICENZIATARIO FOSSE A CONOSCENZA DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. LA RESPONSABILITÀ DEL LICENZIATARIO NON PUÒ MAI ECCEDERE LA SOMMA VERSATA PER L'UTILIZZO DEL SOFTWARE. ALCUNI PAESI E GIURISDIZIONI NON CONSENTONO LIMITAZIONI RELATIVE ALLA DURATA DELLA GARANZIA LIMITATA E/O ALL'ESCLUSIONE O ALLA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI

○ CONSEQUENZIALI, PERTANTO IN QUESTI CASI LE SUDETTE LIMITAZIONI E/O ESCLUSIONI ○ LIMITAZIONI POTREBBERO ESSERE NULLE. LA PRESENTE GARANZIA CONFERISCE SPECIFICI DIRITTI LEGALI, A CUI POTREBBERO AGGIUNGERSI ALTRI DIRITTI IN BASE AL PAESE E ALLA GIURISDIZIONE.

## Limited Software Warranty and License Agreement

YOUR USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THIS LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (THE "AGREEMENT") AND THE TERMS SET FORTH BELOW. THE "SOFTWARE" INCLUDES ALL SOFTWARE INCLUDED WITH THIS AGREEMENT, THE ACCOMPANYING MANUAL (S), PACKAGING AND OTHER WRITTEN, ELECTRONIC OR ON-LINE MATERIALS OR DOCUMENTATION, AND ANY AND ALL COPIES OF SUCH SOFTWARE AND ITS MATERIALS. BY OPENING THE SOFTWARE, INSTALLING, AND/OR USING THE SOFTWARE AND ANY OTHER MATERIALS INCLUDED WITH THE SOFTWARE, YOU HEREBY ACCEPT THE TERMS OF THIS LICENSE WITH [KALYPSO MEDIA UK Ltd.] ("LICENSOR").

### LICENSE

Subject to this Agreement and its terms and conditions, LICENSOR hereby grants you the non-exclusive, non-transferable, limited right and license to use one copy of the Software for your personal use on a single home or portable computer. The Software is being licensed to you and you hereby acknowledge that no title or ownership in the Software is being transferred or assigned and this Agreement should not be construed as a sale of any rights in the Software. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by LICENSOR and, as applicable, its licensors.

### OWNERSHIP

LICENSOR retains all right, title and interest to this Software, including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The Software is protected by United Kingdom copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the world. The Software may not be copied, reproduced or distributed in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from LICENSOR.

Any persons copying, reproducing or distributing all or any portion of the Software in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil and criminal penalties. Be advised that Copyright violations are subject to penalties of up to £100,000 per violation. The Software contains certain licensed materials and LICENSOR's licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

### LICENSE CONDITIONS

You agree not to:

- (a) Commercially exploit the Software;
- (b) Distribute, lease, license, sell, rent or otherwise transfer or assign this Software, or any copies of this Software, without the express prior written consent of LICENSOR;
- (c) Make copies of the Software or any part thereof, except for back up or archival purposes;
- (d) Except as otherwise specifically provided by the Software or this Agreement, use or install the Software (or permit others to do same) on a network, for on-line use, or on more than one computer, computer terminal, or workstation at the same time;
- (e) Copy the Software onto a hard drive or other storage device and must run the Software from the included DVD/CD-ROM (although the Software may automatically copy a portion of itself onto your hard drive during installation in order to run more efficiently);
- (f) Use or copy the Software at a computer gaming center or any other location-based site; provided, that LICENSOR may offer you a separate site license agreement to make the Software available for commercial use;
- (g) Reverse engineer, decompile, disassemble or otherwise modify the Software, in whole or in part;
- (h) Remove or modify any proprietary notices or labels contained on or within the Software; and
- (i) Transport, export or re-export (directly or indirectly) into any country forbidden to receive such Software by any export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time.

### THE SOFTWARE UTILITIES

The Software may contain a level editor or other similar type tools, assets and other materials (the "Software Utilities") that permit you to construct or customize new game levels and other related game materials for personal use in connection with the Software ("Customized Game Materials"). In the event

the Software contains such Software Utilities, the use of the Software Utilities is subject to the following additional terms, conditions and restrictions:

- (a) All Customized Game Materials created by you are exclusively owned by LICENSOR and/or its licensors (as the case may be) and you hereby transfer, assign and convey to LICENSOR all right, title and interest in and to the Customized Game Materials and LICENSOR and its permitted licensors may use any Customized Game Materials made publicly available to you for any purpose whatsoever, including but not limited to for purposes of advertising and promoting the Software;
- (b) You will not use or permit third parties to use the Software Utilities and the Customized Game Materials created by you for any commercial purposes, including but not limited to distributing, leasing, licensing, renting, selling, or otherwise exploiting, transferring or assigning the ownership of such Customized Game Materials;
- (c) Customized Game Materials must be distributed solely for free; provided, that you may contact LICENSOR for a license to commercially exploit the Customized Game Materials which LICENSOR may grant or deny in its sole discretion;
- (d) Customized Game Materials shall not contain modifications to any other executable files;
- (e) Customized Game Materials must be used alone and can be created if the Customized Game Materials will be used exclusively in combination with the commercially released retail version of the Software.
- (f) Customized Game Materials cannot contain libelous, defamatory or other illegal material, material that is scandalous or invades the rights of privacy or publicity of any third party, or contain any trademarks, copyright-protected work or other property of third parties (without a valid license); and
- (g) All Customized Game Materials must contain the proper credits to the authors of the Customized Game Materials and must indicate that LICENSOR is not the author of the Customized Game Materials with additional language that "THIS MATERIAL IS NOT MADE, GUARANTEED OR SUPPORTED BY THE PUBLISHER OF THE SOFTWARE OR ITS AFFILIATES."

#### LIMITED WARRANTY

LICENSOR warrants to you (if you are the initial and original purchaser of the Software) that the original storage medium holding the Software is free from defects in material and workmanship under normal use and service for 90 days from the date of purchase. If for any reason you find a defect in the storage medium during the warranty period, LICENSOR agrees to replace, free of charge, any Software discovered to be defective within the warranty period as long as the Software is currently being manufactured by LICENSOR. If the Software is no longer available, LICENSOR retains the right to substitute a

similar program of equal or greater value. This warranty is limited to the storage medium containing the Software as originally provided by LICENSOR and is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment, or neglect. Any implied warranties prescribed by statute are expressly limited to the 90-day period described above.

Except as set forth above, this warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any other warranty of merchantability, fitness for a particular purpose or non-infringement, and no other representations or warranties of any kind shall be binding on LICENSOR.

When returning the Software subject to the limited warranty above, please send the original Software only to the LICENSOR address specified below and include: your name and return address; a photocopy of your dated sales receipt; and a brief note describing the defect and the system on which you are running the Software.

IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE SOFTWARE, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY, LOSS OF GOODWILL, COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION AND, TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. LICENSOR'S LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR USE OF THE SOFTWARE. SOME STATES/COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS, AND YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS THAT VARY FROM JURISDICTION TO JURISDICTION.

#### TERMINATION

This Agreement will terminate automatically if you fail to comply with its terms and conditions. In such event, you must destroy all copies of the Software and all of its component parts. You can also end this Agreement by destroying the Software and all copies and reproductions of the Software and deleting and permanently purging the Software from any client server or computer on which it has been installed.

#### EQUITABLE REMEDIES

You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, LICENSOR will be irreparably damaged, and therefore you agree that LICENSOR shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any of this Agreement, in addition to any other available remedies.

#### INDEMNITY

You agree to indemnify, defend and hold LICENSOR, its partners, licensors, affiliates, contractors, officers, directors, employees and agents harmless from all damages, losses and expenses arising directly or indirectly from your acts and omissions to act in using the Software pursuant to the terms of the Agreement.

#### MISCELLANEOUS

This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreements and representations between them. It may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be unenforceable for any reason, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. This Agreement shall be construed under England and Welsh law, Leicester, Leicestershire.

If you have any questions concerning this license, you may contact in writing Kalypso Media UK Ltd.

KALYPSO MEDIA UK LTD.  
4 Milbanke Court  
Milbanke Way, Bracknell  
Berkshire RG12 1RP  
United Kingdom

[www.kalypsomedia.com](http://www.kalypsomedia.com)  
[www.facebook.com/kalypsomediaint](http://www.facebook.com/kalypsomediaint)

## Supporto tecnico e servizio clienti

In caso di domande o problemi relativi a uno dei nostri prodotti, è possibile trovare le risposte e le soluzioni alle problematiche riscontrate più frequentemente sui nostri forum: [forum.kalypsomedia.com](http://forum.kalypsomedia.com).

Il servizio di supporto tecnico è inoltre contattabile all'indirizzo email [support@kalypsomedia.com](mailto:support@kalypsomedia.com), oppure al seguente numero telefonico:

Tel: 0049 (0)6241 50 22 40  
(dal lunedì al venerdì, 10:00-16:00 GMT)  
Fax: 0049 (0)6241 506 19 11

Attenzione: è possibile che vengano applicate tariffe telefoniche internazionali!

Prima di contattarci, prendere nota del nome completo del prodotto e tenere a portata di mano un documento che ne comprovi l'acquisto. Nella descrizione di un problema tecnico occorre la massima precisione possibile, come pure è necessario riportare eventuali messaggi d'errore e, nel caso, altre informazioni utili a identificare il problema. Si prega di notare che tramite email o contatto telefonico non saranno in alcun caso fornite informazioni relative alla meccanica di gioco dei nostri prodotti.

DUNGEONS-GAME.COM

FACEBOOK.COM/DUNGEONSTHEGAME

CUSA-04055  
4260089417205

"PS", "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
All rights reserved.