



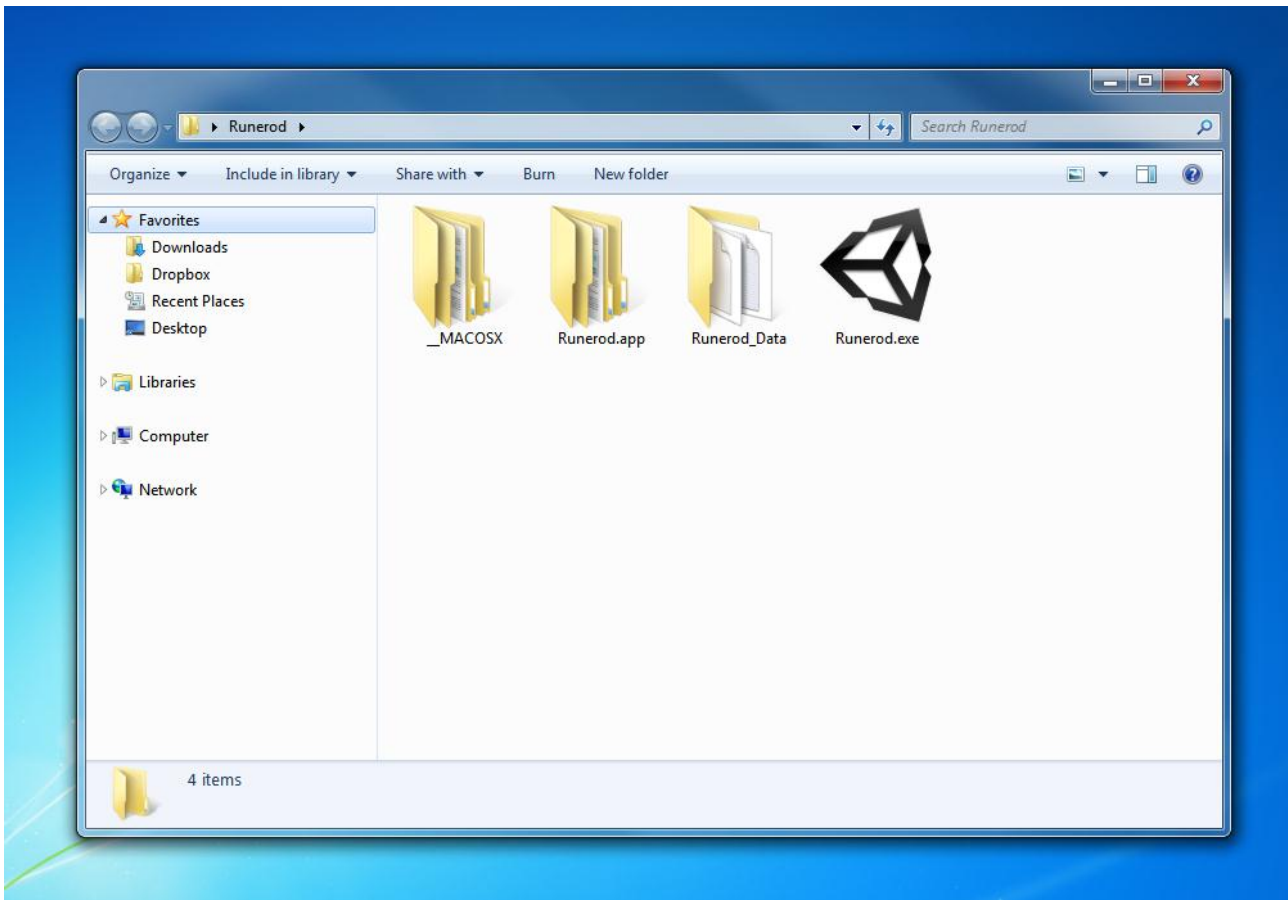
## Tilmelding til Spillet

For at kunne tilmelde sig Runerod, skal skolen være tilmeldt og have logget ind på [www.matematikkensunivers.dk](http://www.matematikkensunivers.dk), idet spillet kun kan hentes fra Matematikkens Univers. Det er kun brugere med UNI-Login, der har adgang. Alle brugere, der har besøgt Matematikkens Univers med et UNI-Login, er automatisk tilmeldt og kan spille spillet. Brugere, der ikke tidligere har brugt Matematikkens Univers, skal logge ind senest to dage før spilstart for at kunne deltage.

## Hent spillet

Fra og med den 12. november har tilmeldte skoler mulighed for at logge ind med UNI-login og hente spillet. Det sker fra Matematikkens Univers. Spillet er pakket i en .zip fil og fylder cirka 1 gigabyte. Før spillet kan startes, skal .zip filen pakkes ud og alle tilhørende elementer lægges i samme mappe. Af hensyn til spillets størrelse anbefaler vi at hver skole nøjes med at hente spillet én gang og derefter distribuere den hentede fil internt. Bemærk at spillet kun kan køres lokalt. Det er derfor nødvendigt at hente selve spillet inden spilstart for at kunne deltage. Spillet startes ved at klikke på .exe filen Runerod, og der skal ikke installeres noget på computeren.





## Forberedelse til spillet

Som forberedelse til spillet kan hver klasse vælge en repræsentant (gerne en elev), som inden spilstart skal være logget ind på Matematikkens Univers. Repræsentanten vil være den, der skal føre musen og klikke sig rundt i spillet på klassens vegne.

Vi anbefaler, at man kobler denne elevs pc på et IWB eller en projektor, så resten af klassen har mulighed for at deltage i spillet.

Alle elever, som er tilmeldt Matematikkens Univers, kan deltage, så hvis flere fra klassen ønsker at prøve spillet, er dette også en mulighed.

Klassen skal have papir, blyant og lommeregner klar til at løse opgaverne med, idet spillet indeholder udregningsopgaver.

## Problemer med spillet

Hvis der er problemer med at få spillet til at virke, få det installeret eller sidder I fast i en mission, er det muligt at skrive til enten [daha@aabc.dk](mailto:daha@aabc.dk) eller [heho@aabc.dk](mailto:heho@aabc.dk) i løbet af dagen.



## Spillet startes

Når klassens repræsentant torsdag den 15. november klokken 9 har logget ind på Matematikkens Univers, kan vedkommende starte Runerod på klassens vegne. Dette gøres ved at starte .exe filen Runerod.

Når spillet startes, ses en startskærm, hvor fremgangsmåden for login forklares i trin.

- 1) Du skal først hente en spilkode. Klik på "Hent spilkode" knappen. Du kommer nu ud af spillet og ind på Matematikkens Univers med UNI-login og derfra til en hjemmeside, hvor spilkode udliveres.  
På hjemmesiden skal du markere spilkode og kopiere den ved at trykke Ctrl+C. Spilkoden er nu i din udklipsfolder. Du skal nu åbne spillet igen.
- 2) Når du har hentet din spilkode, skal du klikke på "Indsæt spilkode" knappen. Du kan nu se din spilkode i feltet herunder.
- 3) Når du har indsat din spilkode, skal du klikke på knappen "Login".

Spilkoden er aktiv på Matematikkens Dag, men ikke herefter. Hvis I er nødt til at afbryde spillet, kan I logge ind igen på samme måde som ovenfor. Runerod kan spilles i løbet af hele forløbet på Matematikkens Dag.





## Lidt om spillet

Runerod handler om en ung mand, som ved et uheld havner i en anden verden. I verdenen Runerod kæmper det gode mod det onde. De grumme Thuse folk og deres leder, Arkald truer med at tage magten ikke bare over Runerod, men i sidste ende også over vores verden. Spilleren må nu hjælpe Prins Roald og de gode kræfter med at overvinde denne trussel. Spilleren guides af en hjælper ved navn Hindr og skal i første omgang hjælpe en gruppe bønder med at komme sig ovenpå Thusernes seneste angreb. Spillets missioner indeholder elementer af både kamp mod spillets modstandere, samt matematik opgaver. Udover spillets egentlige missioner findes et system af træningsopgaver, hvor spilleren har mulighed for at forøge sin Runeviden ved at løse matematik opgaver. Runeviden er nødvendig for at aktivere bestemte missioner.

Runerod er i den aktuelle udgave en Beta-version, udviklet for midler fra Tips og Lotto, Forlaget Matematik og eVidenCenter, Det Nationale Videncenter for e-læring, i samarbejde med Kanda. Som Beta-version er spillet gennemtestet, men der kan opstå situationer, der ikke er taget højde for i programmeringen. Derfor kan spillet "fryse" eller på anden måde reagere uventet. I de situationer, kan spillet afsluttes ved at trykke på [Alt]- og [F4]-knapperne samtidig. Herefter kan spillet startes igen. Vi håber på forståelse – og ønsker rigtig god fornøjelse!





## Spillet gang

Spillet har 5 missioner, som kan gennemføres i løbet af Matematikkens Dag. Derudover kan den omkringliggende spilverden udforskes som spilleren ønsker. Når de 5 missioner er løst, er spillet som udgangspunkt færdigt.

## Hvem vinder spillet?

Når en klasse har gennemført spillets 5 missioner, har I vundet. Vi registrerer vinderne og trækker lod om en præmie blandt de klasser, som har gennemført Runerod.

God fornøjelse med spillet og held og lykke i kampen!