

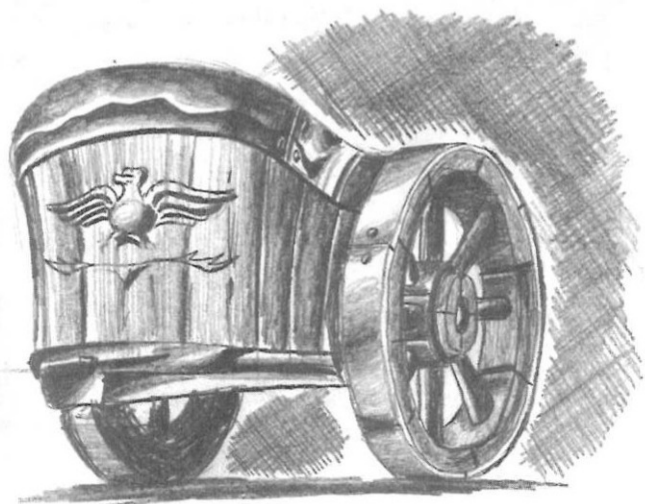
IMPERIVM ROMANVM



Rainbow®
Arts

A FUNSOFT. COMPANY

IMPERIVM ROMANIVM



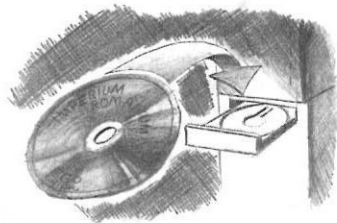
ECO
Software

Rainbow[®]
Arts
A FUNSOFT[®] COMPANY



DIE INSTALLATION

Falls Sie eine grafische Benutzeroberfläche, wie Windows 95 oder OS/2, verwenden, können Sie das Setup.exe-Programm durch Anklicken starten. Falls Sie das Spiel aus DOS installieren möchten, gehen Sie wie folgt vor: legen Sie die Imperium Romanum CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein und wechseln das aktuelle Laufwerk auf dieses CD-ROM Laufwerk. Wenn Ihr CD-ROM Laufwerk zum Beispiel den Buchstaben D hat, geben Sie D: [Return] ein. Starten Sie nun das Setup-Programm, indem Sie SETUP [Return] eingeben.



IMPERIUM ROMANUM KANN IN DREI VERSCHIEDENEN VARIANTEN INSTALLIERT WERDEN.

MINIMALINSTALLATION:

Bei einer Minimalinstallation wird das Spiel vollständig von der CD gestartet. Dies bedeutet, daß auf Ihrer Festplatte lediglich einige hundert Kilobyte Speicher für Konfigurationsdaten und Spielstände benötigt werden, gleichzeitig aber auch alle Ladezeiten durch Ihr CD-ROM Laufwerk bestimmt werden. Diese Form der Installation ist also einerseits für Rechner mit SEHR schnellem CD-ROM Laufwerk und andererseits für Rechner mit wenig freiem Festplattenspeicher zu empfehlen. Bitte führen Sie jetzt die im Kapitel "Grundeinstellungen" beschriebenen Schritte durch.

Danach können Sie das Spiel direkt von der CD starten, indem Sie wie oben beschrieben auf Ihr CD-ROM Laufwerk wechseln und IMPERIUM [Return] eingeben.

KLEINE INSTALLATION:

Die kleine Installation benötigt ca. 65 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Dabei werden alle Programm- und Grafikdateien auf Ihrer Festplatte installiert und nur die Sounddateien werden weiterhin von der CD geladen. Die kleine Installation empfiehlt sich immer dann, wenn Sie auf Ihrer Festplatte genug Platz haben, um die Programm- und Grafikdateien aufzunehmen und ein durchschnittlich schnelles CD-ROM Laufwerk besitzen.

Natürlich auch dann, wenn Sie auf Sound- und Sprachausgabe verzichten wollen. Wählen Sie den Punkt "Installation" an und bestätigen Sie mit der [Return]-Taste. Wählen Sie dann im Installationsmenü den Punkt "Kleine Installation" an. Befolgen Sie die Anweisungen des Programms. Sie haben die Möglichkeit, Laufwerksbuchstaben und Verzeichnis zu bestimmen, in das die Spieldateien kopiert werden.

Führen Sie dann die im Kapitel "Grundeinstellungen" beschriebenen Schritte durch.

Nachdem Sie erfolgreich die kleine Installation durchgeführt und die "Grundeinstellungen" vorgenommen haben, können Sie in das Verzeichnis wechseln (z.B. C: [Return] CD \IMPERIUM [Return]), in welches Sie das Spiel installiert haben und es durch Eingabe von IMPERIUM [Return] starten.

KOMPLETTINSTALLATION

Die Komplettinstallation benötigt ca. 255 MB freien Speicherplatz auf Ihrer Festplatte. Dabei werden alle Dateien auf Ihrer Festplatte installiert. Die Komplettinstallation empfiehlt sich immer dann, wenn Sie auf Ihrer Festplatte genug Platz haben, um alle Dateien des Spiels aufzunehmen. Die Komplettinstallation ist besonders interessant, wenn Sie über ein langsames CD-ROM Laufwerk verfügen.

Wählen Sie den Punkt "Installation" an und bestätigen Sie mit der [Return]-Taste. Wählen Sie dann im Installationsmenü den Punkt "Komplettinstallation" an. Befolgen Sie die Anweisungen des Programms. Sie haben die Möglichkeit, Laufwerksbuchstaben und Verzeichnis zu bestimmen, in das die Spieldateien kopiert werden.

Führen Sie dann die im Kapitel "Grundeinstellungen" beschriebenen Schritte durch. Nachdem Sie erfolgreich die Komplettinstallation durchgeführt und die "Grundeinstellungen" vorgenommen haben, können Sie in das Verzeichnis wechseln (z.B. C: [Return] CD \IMPERIUM [Return]), in welches Sie das Spiel installiert haben und es durch Eingabe von IMPERIUM [Return] starten.

LÖSCHEN VON DER FESTPLATTE

Um Imperium Romanum wieder von der Festplatte zu entfernen, löschen Sie einfach das Konfigurationsverzeichnis (z.B. durch DELTREE C:\EGO [Return]) oder nach erfolgter kleiner Installation oder Komplettinstallation das Programmverzeichnis (z.B. DELTREE C:\IMPERIUM [Return]). Ziehen Sie hierzu gegebenenfalls die Anleitung Ihres Betriebssystems (DOS, WINDOWS 95, OS/2) zu Rate.

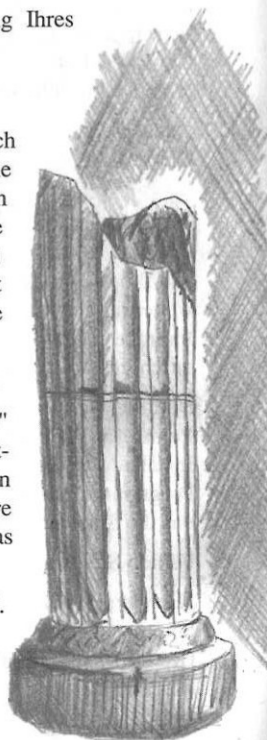
GRUNDEINSTELLUNGEN:

Wenn Sie sich noch nicht im SETUP Programm befinden, starten Sie es nach dem oben erklärten Schema. Wählen Sie eine Soundkarte aus. Wählen Sie "Soundkarteneinstellungen". Wählen Sie Ihre Soundkarte aus. In vielen Fällen ist dies z.B. eine Soundblaster oder Soundblaster-kompatible Karte. Stellen Sie die für Ihre Soundkarte richtigen Hardwareparameter ein. Sollten Sie sich im bezug auf diese Einstellungen (Portadresse, Interrupt, DMA Kanal) nicht sicher sein, ziehen Sie das Handbuch Ihrer Soundkarte bzw. die entsprechende Installationssoftware zu Rate.

Weitere Hilfen finden Sie im Kapitel Problembehebung/Troubleshooting.

Wählen Sie den gewünschten Videomodus aus. Wählen Sie "Videomodus" Einstellungen. Sollte das Installationsprogramm nun abbrechen und Ihnen mitteilen, daß Sie keinen funktionsfähigen VESA Treiber installiert haben, lesen Sie das Kapitel "Problembehebung/ Troubleshooting". Wenn Sie weitere Informationen zu den verschiedenen Videomodi wünschen, schauen Sie in das Kapitel "Videoeinstellungen".

Dies sind bereits alle Einstellungen, die zum Start des Spiels notwendig sind. Zu den weiteren Einstellungsmöglichkeiten schauen Sie in das Kapitel "Weitere Einstellungen". Verlassen Sie nun das Setup-Programm, wobei automatisch auch Ihre Einstellungen gespeichert werden. Wählen Sie "Setup Beenden".



VIDEOEINSTELLUNGEN

Je nach Fähigkeiten der Grafikkarte stehen verschiedene Videoeinstellungen zur Verfügung. Die angezeigten Werte entsprechen den Bildschirmdaten, der erste Wert entspricht der Anzahl von Punkten pro Zeile, der zweite Wert zeigt die Anzahl der Zeilen und der dritte Wert entspricht der verwendeten Farbtiefe. Die Anzahl der maximal verwendbaren Farben berechnet sich aus der eingestellten Farbtiefe, wobei folgender Zusammenhang gilt:

Farbtiefe	Anzahl Farben
8Bit	256
16Bit	65536 (diese Einstellung kann auch auf manchen Grafikkarten aktiviert werden die hardwareseitig nur 15Bit, also 32768 Farben unterstützen.)
24Bit	16.8 Millionen

DER UMGANG MIT DER MAUS:

Während des Spiels befindet sich auf dem Bildschirm ein kleiner Zeiger, im folgenden auch Cursor oder Mauszeiger genannt. Dieser kann mit der Maus über den Bildschirm bewegt werden, um auf Objekte zu zeigen.



Normalerweise hat der Cursor folgendes Aussehen:



Ist der Computer jedoch beschäftigt, wechselt er zu diesem Bild, der sogenannten Sleep-Mouse.

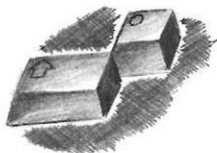


Unter "Anklicken" versteht man das Anfahren eines Objekts mit dem Mauszeiger und das Betätigen einer Maustaste. Wenn nicht anders erläutert, ist immer die linke Taste gemeint.



Weitere Einstellungen

Sie gelangen in das Optionsmenü, indem Sie die Tastenkombination [Shift-O] betätigen.



REFLEXIONEN:

Die Reflexionen bewirken, daß sich einige Objekte in manchen Oberflächen spiegeln. Sie haben als Anwender die Möglichkeit, im "Optionen"-Menü die Reflexionen EIN- und AUS- zuschalten. Im eingeschalteten Zustand wirkt die Grafik realistischer, allerdings kann es bei einem langsamen Rechner oder einem Rechner mit wenig Speicher dazu führen, daß das Spiel nicht mehr flüssig abläuft. Das Aktivieren der Reflexionen ist erst ab einer Farbtiefe von 16Bit (siehe Videoeinstellungen) möglich.

SCHATTEN:

Mit den Schatten verhält es sich wie mit den Reflexionen.

Bei eingeschalteten Schatten haben die Spielfiguren ein realistischeres Aussehen und die Grafik wirkt attraktiver. Das Abschalten der Schatten wirkt sich bei langsamen Rechnern positiv auf die Spielgeschwindigkeit aus.

DARSTELLUNG DER WOLKEN:

In einigen Szenen des Spiels lassen sich die Wolken am Horizont bewegt darstellen. Um Speicher zu sparen oder bei mangelhafter Spielgeschwindigkeit können Sie die Wolken AUS- schalten, was dazu führt, daß sie stehend dargestellt werden.

DIE BEDIENUNG DES SPIELS

DIE STEUERUNG VON GAIUS LUDUS:

Sie steuern den Helden des Spiels, Gaius Ludus, einen Sklaven der römischen Neuzeit. Unser Held führt zu Beginn des Abenteuers kein sehr glückliches Leben. Von seinem tyrannischen Boss traktiert und von seinem Dasein enttäuscht, sucht er nach einer neuen Aufgabe, die er früher als erwartet finden soll....

Da Sie ihn auf diesem Weg lenken sollen, bekommen Sie hier nun eine kleine Anleitung, was Sie unserem Helden mitteilen können.

Sie haben die Möglichkeit, Gaius in alle Richtungen zu bewegen, indem Sie mit der linken Maustaste an die Stelle klicken, an die er gehen soll. Mit einem Doppelklick an die Zielstelle läßt sich dieser Vorgang beschleunigen. Wie beim heimischen Videorekorder erscheinen als Zeichen für den Zeitraffer sogenannte Suchlaufstreifen auf dem Bildschirm und zwei Pfeile am oberen Bildrand.

Mit der rechten Maustaste können Sie zu jedem Objekt im Spiel eine Leiste mit "Aktionen" abrufen.



Sollten Sie zum Beispiel vor einer geschlossenen Türe stehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Türe und wählen dann mit der Maus das Symbol für die offene Tür an. Unser Held öffnet nun die Tür und schon ist der Weg zu neuen Abenteuern frei Die zur Verfügung stehenden Aktionen hängen vom betreffenden Objekt ab. Hier einige Beispiele:



Türen kann man **öffnen**



und **schließen**

Fast alle Objekte kann man



untersuchen,



viele kann man **benutzen** oder



nehmen



Personen kann man **ansprechen.**

Im Gesprächsverlauf kann man



sich bei jemanden **anbieten** oder



jemanden **befragen** oder



jemandem **drohen** oder oder oder ...



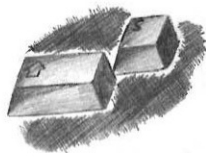
Falls Sie mit der rechten Maustaste auf Gaius klicken, sehen Sie das Inventar:

In den Taschen von Gaius ist viel Platz! Jeder Gegenstand, den Gaius nimmt, kommt automatisch ins Inventar. Sie können Gegenstände aus dem Inventar untersuchen und mit anderen Gegenständen oder Objekten benutzen. Um einen Gegenstand zu untersuchen, öffnen Sie zuerst das Inventar, dann klicken Sie mit der linken Maustaste auf das betreffende Objekt und wählen mit der rechten Maustaste die Aktion "Untersuche".

Möchten Sie ein Objekt mit einem anderen benutzen, wählen Sie es aus dem Inventar aus, klicken Sie auf das "Benutze"-Symbol und klicken Sie dann auf das Objekt, mit dem Sie das zuvor ausgewählte Objekt benutzen möchten.

SPIELE LADEN, SPEICHERN UND BEENDEN: DAS DATEIMENÜ

Das Dateimenü wird mit der Tastenkombination [Shift-S] aufgerufen.



Um einen Spielstand zu speichern, geben Sie den gewünschten Namen für das zu speichernde Spiel in einen der 10 zur Verfügung stehenden Speicherplätze ein und klicken Sie auf die "SPEICHERN" Taste. Um einen Spielstand zu laden, klicken Sie auf einen der 10 Speicherplätze, in welchem zuvor ein Spielstand gespeichert wurde und betätigen Sie die "LADEN" Taste. Falls Sie das Spiel beenden möchten, klicken Sie auf die "ENDE" Taste. Die Taste "NEUSTART" startet das Spiel neu vom Anfang.

ACHTUNG: Sie können nur ein Spiel laden, welches in der gleichen Farbtiefe gespeichert wurde wie die von Ihnen aktuell eingestellte.

PROBLEMBEHEBUNG - TROUBLESHOOTING

Das Setup Programm wird beendet, wenn Sie den Menüpunkt "Videomode einstellen" anwählen, oder die Bildschirmausgabe während des Spiels funktioniert nicht richtig.

1) Sie haben keinen VESA-Treiber installiert. Wenn kein VESA-Treiber im BIOS Ihrer Grafikkarte enthalten ist, müssen Sie ggf. nachträglich einen Treiber starten. Dieser ist möglicherweise auf der zur Grafikkarte mitgelieferten Diskette enthalten.

Ob und wo Ihre Grafikkarte über einen VESA-Treiber verfügt und wie dieser installiert wird, entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihrer Grafikkarte. Bitte verwenden Sie immer den aktuellste VESA-Treiber.

2) Ihre Grafikkarte verfügt über keinen VESA-Treiber oder der vorhandene VESA-Treiber ist veraltet oder fehlerhaft. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an den Hersteller der Grafikkarte.

Ansonsten befindet sich auf der CD eine unregistrierte Shareware Version des Univbe-Treibers im Verzeichnis UNIVBE.

Dieser wird mit dem beiliegenden Installationsprogramm eingerichtet und unterstützt die meisten im Handel befindlichen Grafikkarten.

Falls Sie Fragen zur Installation und Inbetriebnahme von Univbe haben, lesen Sie bitte die im gleichen Verzeichnis mitgelieferten README-Dateien. Sollten Sie den UNIVBE-Treiber benutzen wollen, lesen Sie bitte erst den Abschnitt UNIVBE am Ende der Anleitung.

Das Spiel wird nach dem Start oder während des Spiels beendet. Eventuell mit der Meldung "zu wenig freier Speicher".

Das Spiel benötigt mindestens 8MB Ram. Sie können die Menge freien Speichers positiv beeinflussen, indem Sie in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT Datei nicht benötigte Treiber und Programme deaktivieren.

Bevor Sie diese Dateien modifizieren, sollten Sie Sicherheitskopien anfertigen. Wie Sie diese Dateien bearbeiten und kopieren können, entnehmen Sie bitte der Anleitung Ihres Betriebssystems.

TIP: Bei den meisten aktuellen Versionen von DOS kann man jeden Befehl einzeln bestätigen, wenn man bei (vor) dem Bootvorgang die [F8] Taste drückt. Durch Gedrückthalten der rechten [Shift]-Taste beim Bootvorgang lassen sich meist die Startdateien komplett umgehen. Eine gute Variante, um Speicher zu sparen, ist das Deaktivieren von Smartdrive oder das Abschalten von Netzwerktreibern.

ACHTUNG: Bei allen Optimierungen sollten Sie beachten, daß Imperium Romanum mindestens einen Maustreiber und einen CD-ROM Treiber benötigt.

Speichermangel in Verbindung mit Windows 95:

Sollte Ihr Rechner nur über 8MB Arbeitsspeicher verfügen und Sie benutzen Windows95, so kann es sein, daß in einer MS-DOS Eingabeaufforderung nicht genügend Hauptspeicher zur Verfügung steht. Dies äußert sich durch:

1. Das Spiel hakt an manchen Stellen.
2. Imperium Romanum bricht mit Fehlermeldung ab.

Beheben können Sie dieses Problem durch Zuweisung von mehr DPMI Speicher für Ihre MS-DOS Eingabeaufforderung. Hilfe dazu finden Sie in Ihrer Windows95 Anleitung. Schließen Sie außerdem vor dem Start des Spiels alle anderen Anwendungen.

Speichermangel MS-DOS:

Imperium Romanum benötigt ca. 7,1 MB freien erweiterten Speicher!

Wieviel Arbeitsspeicher bei Ihrem Rechner frei ist, erfahren Sie durch die Ausführung des MEM-Befehls. Sollte Ihr Rechner über 8MB Arbeitsspeicher oder mehr verfügen, aber der MEM Befehl zeigt Ihnen weniger als 7,1 MB freien Arbeitsspeicher an, so gibt es folgende Abhilfemöglichkeiten:

- 
1. Deaktivieren Sie Cache-Programme, wie SMARTDRIVE in Ihrer AUTOEXEC.BAT bzw. CONFIG.SYS Datei. Dies geschieht, indem Sie mit Hilfe des EDIT Programms von MS-DOS die Buchstaben REM vor die betreffende Zeile setzen.
 2. Deaktivieren Sie Speichermanager wie z.B. den bei MS-DOS mitgelieferten EMM386 in Ihrer CONFIG.SYS Datei.
 3. Deaktivieren Sie weitere Programme die eventuell erweiterten Speicher benutzen.
 4. Reduzieren Sie die Farbanzahl auf 256!
 5. Schalten Sie im Notfall die Ton/Sprachausgabe komplett ab. Dies sollte natürlich nur notwendig werden, wenn Sie nicht verzichtbare Programme starten, die erweiterten Speicher belegen!

Das Spiel stürzt nach dem Start ab, die Tonausgabe funktioniert gar nicht oder fehlerhaft.

Wahrscheinlich sind die Hardwareparameter zu Ihrer Soundkarte nicht richtig eingestellt. Um die richtigen Parameter zu ermitteln, ziehen Sie die Anleitung Ihrer Soundkarte zu Rate. Bei Soundblaster und kompatiblen Karten befindet sich oftmals in der AUTOEXEC.BAT Datei eine Umgebungsvariable SET BLASTER, an der Sie die richtigen Parameter ablesen können.

Die Sprachausgabe stellt im Spiel ihre Funktion ein:

Wenn die Sprachausgabe nach dem Start des Spiels funktioniert und nach einiger Zeit nicht mehr, ist dies meist die Folge von Speichermangel. Zur Lösung dieses Problems lesen Sie bitte den vorhergehenden Artikel über Speichermangel.

Das Spiel bricht mit der Nachricht "Maustreiber fehlt" ab:

Das Programm benötigt zum Betrieb einen 100% Microsoft-kompatiblen Maustreiber. Falls Sie keinen installiert oder ihn nicht gestartet haben, holen Sie dies bitte nach und starten das Spiel erneut. Hinweise zur Installation und Inbetriebnahme des Maustreibers finden Sie in der Dokumentation zu Ihrer Maus bzw. Ihrem Betriebssystem.

UNIVBE :

Die Version des UniVBE-Treibers auf dieser CD-Rom ist eine Sharewareversion. Sie ist ausschließlich zum Testen gedacht, das heißt sollten Sie planen UniVBE für eine längere Zeitperiode zu nutzen, dann müssen Sie sich bei der Herstellerfirma registrieren lassen. Anschrift :

SciTech Software,
5 Governors Lane, Suite D,
Chico, CA 95926 USA,
Fax : 001-510-208-8026,
Internet : <http://www.scitechsoft.com>

Nähere Informationen zur Registrierung von UniVBE finden Sie in der Datei 'Order.txt'.

Im Falle von auftretenden Problemen, die durch UniVBE verursacht werden, kann ausschließlich die Herstellerfirma von UniVBE Stellung beziehen bzw. Haftung übernehmen.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Sollten Sie technische Probleme mit Imperium Romanum haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst. **Telefon: 0 21 31 - 96 51 10** (montags bis freitags 8.00 - 15.00 Uhr).

HOTLINE

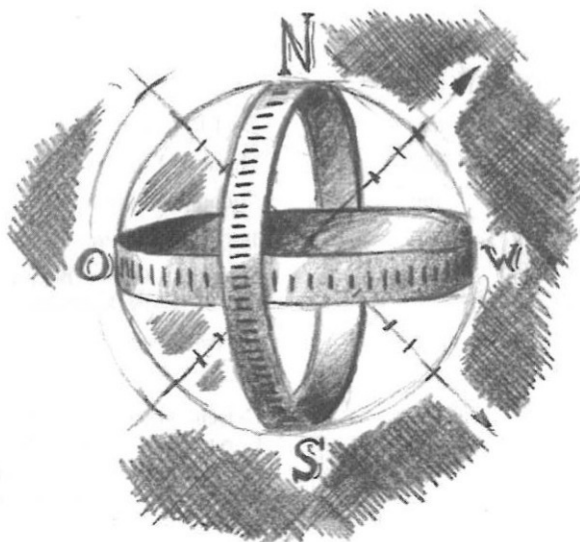
Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht unsere Hotline zur Verfügung: montags, mittwochs und freitags von **15.00 - 18.00 Uhr**. Telefon: **0 21 31 - 96 51 11**. Bitte haben Sie etwas Geduld.

E-MAIL ODER MODEM

Wenn Sie im Besitz eines Modems sind, können Sie Ihre Anfrage auch an unsere Mailbox schicken. Die Nummer ist **0 21 31 - 96 52 22**. Sie können uns natürlich auch eine E-mail schicken. Unser Internet-Account lautet: **support@softgold.com**

BESTELLSERVICE

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette oder möchten gerne einen Katalog bestellen? Wenden Sie sich direkt telefonisch an unseren Bestellservice. Sie erreichen unseren Bestellservice montags bis freitags von **8.00 bis 15.00 Uhr** unter der Telefonnummer **0 2131 - 96 51 13**.



CREDITS :

Produziert von: **EGO Software**

Softgold Computerspiele GmbH :

Projektleitung:	Thorsten Neumann, Thomas Brockhage
Sprachproduktion / Casting:	Nils Bote
Schnitt:	Thomas Buchhorn
Leitung Testabteilung:	Chrisse Snyder
Koordination:	Antje Sprekeler
Lektorat:	Annette Khartabil
Gestaltung:	Oliver Dannat
Satz & Reinzeichnung:	Matthias Berghaus, Heiko Höpfner
Belichtung:	DTK Publishing Service
Druck:	Lippert Druck & Verlag

Ego-Software :

Drehbuch:	Bernd Lehahn, Martin Brenner, Alexander Preuss, Christoph Oellers
Programm:	Martin Brenner, Bernd Lehahn
Grafikdesign:	Alexander Preuss
Figuranimationen:	Karl Bihlmeier
Musik:	Manfred Linzner
Zusätzliche Texte:	Michael Kohnen
Zusätzliche Grafiken:	Jesper Eskildsen
Sound Effekte:	Manfred Linzner, Bernd Lehahn, Chris Hülsbeck, Michael Lantzen
DSIK Sound System:	Carlos Hasan
Spieletester:	Grischa Gaede, Albin Beckers, Ursula Lorenz, Michael Lantzen, Sebastian Ulrich, Achim Beckers, Anja Hecht, Andrea Beckers, Lars Mahnkopf, Marita Beckers



PUBLISHED BY
SOFTGOLD
FUNSOFT COMPANY