

CLEOPATRA

SCHICKSAL EINER KÖNIGIN



NOBILIS

WARNUNG VOR PHOTOSENSITIVEN ANFÄLLEN

Bei einigen Personen können photosensitive Anfälle oder ein Bewusstseinsverlust auftreten, wenn sie im Alltagsleben bestimmten visuellen Einflüssen ausgesetzt werden, zum Beispiel flackernden Lichtern oder Lichtmustern. Bei solchen Personen besteht das Risiko, dass Anfälle auch auftreten können, wenn sie fernsehen oder Videospiele spielen. Das kann sogar dann passieren, wenn es vorher noch keine entsprechenden Gesundheitsprobleme oder Anzeichen von Epilepsie gegeben hat.

Die folgenden Symptome sind charakteristisch für photosensitive Anfälle: verschwommene Sicht, Zuckungen der Augen oder des Gesichts, Zittern der Arme oder Beine, Orientierungsschwächen, Verwirrung oder vorübergehender Orientierungsverlust.

Während eines photosensitiven Anfalls können ein Bewusstseinsverlust oder Zuckungen zu schweren Unfällen führen, da diese Symptome oft mit Stürzen einhergehen. Hören Sie sofort auf zu spielen, wenn Sie irgendwelche der genannten Symptome bemerken. Es wird dringend empfohlen, dass Eltern ihre Kinder beobachten, während diese ein Videospiele spielen, denn Kinder und Heranwachsende sind häufig empfindlicher für photosensitive Anfälle als Erwachsene.

Falls entsprechende Symptome auftauchen, HÖREN SIE SOFORT AUF ZU SPIELEN UND HOLEN SIE ÄRZTLICHEN RAT EIN. Eltern und Aufsichtspersonen sollten Kinder im Auge behalten und sie befragen, ob eines oder mehrere der genannten Symptome bei ihnen schon einmal aufgetreten sind. Kinder und Heranwachsende tragen im Zusammenhang mit Videospiele ein höheres Risiko, dass derartige Symptome auftreten, als Erwachsene.

I. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN / SEITE 2

II. INSTALLATION / SEITE 3

III. DEINSTALLATION / SEITE 3

IV. DIE GESCHICHTE / SEITE 3

V. BEGRÜßUNGSBEREICH / SEITE 3

VI. LADEN / SPEICHERN / SEITE 4

VII. INVENTAR / SEITE 5

VIII. SUPPORT / SEITE 6

IX. MITWIRKENDE / SEITE 7

I. SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

MINDESTSYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Betriebssystem:	Windows® 98SE/2000/XP/Vista
Prozessor:	800 MHz
Hauptspeicher:	Mindestens 64 MB
Festplatte:	Mindestens 1.9 GB
DVD-Laufwerk:	Mindestens 16 x
Grafikkarte:	64 MB DirectX® 9.0c kompatibel
Soundkarte:	DirectX® 9 kompatibel
Eingabegeräte:	Tastatur und Maus, DirectX® 9 kompatibel

EMPFOHLENE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:

Betriebssystem:	Windows® 2000/XP/Vista
Prozessor:	1 GHz
Hauptspeicher:	Mindestens 128 MB
Festplatte:	Mindestens 1.9 GB
DVD-Laufwerk:	16 x
Grafikkarte:	64 MB DirectX® 9.0c kompatibel
Soundkarte:	DirectX® 9 kompatibel
Eingabegeräte:	Tastatur und Maus, DirectX® 9 kompatibel



II. INSTALLATION

Legen Sie die DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Nach wenigen Sekunden erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm. Folgen Sie den Anweisungen, um die DVD-ROM zu installieren, und wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie Cleopatra installieren möchten. Falls das Programm nicht automatisch startet, doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf den Arbeitsplatz. Doppelklicken Sie anschließend auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und in dessen Fenster auf das Symbol der Installationsdatei "installer.exe".

So starten Sie das Spiel:

- 1) Klicken Sie in der Windows-Taskleiste, die in der Regel am unteren Rand des Bildschirms zu finden ist, erst auf Start und dann auf Programme.
- 2) Wählen Sie mit der Maus die Programmgruppe Kleopatra und klicken Sie auf Spielen.

III. DEINSTALLATION

Wählen Sie "Start/Einstellungen/Systemsteuerung/Software" an und markieren Sie den Eintrag Kleopatra. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche "Hinzufügen/Entfernen...". Daraufhin werden das Programm an sich und die Dateien mit den Kleopatra-Spieldaten deinstalliert.

Die vom Benutzer im Lauf des Spiels erstellten Dateien (wie z. B. Spielstände) bleiben davon allerdings unberührt. Diese können von Hand gelöscht werden.

IV. DIE GESCHICHTE

48 v. Chr., Alexandria. Ein heftiger Kampf um den ägyptischen Thron entbrennt zwischen Cleopatra und ihrem Bruder Ptolemäus. Die Königin der Königinnen muss wichtige Entscheidungen über das Schicksal ihres Reiches treffen.

Sie spielen Thomas, einen jungen Astrologiestudenten, der von Cleopatra beauftragt wird, Akkad und dessen Tochter Iris zu finden. Sie wurden von geheimnisvollen Männern entführt, als sie an einer äußerst wichtigen Prophezeiung für Cleopatra arbeiteten. Beginnen Sie ein atemberaubendes Abenteuer in Alexandria und seinen unglaublichen Monumenten, und erleben Sie die heftigen Machtkämpfe und Qualen Ägyptens. Werden Sie Cleopatras Vertrauen erringen?

V. BEGRÜBUNGSBEREICH / CLEOPATRAS RÄUMLICHKEITEN

Zum Starten oder Wiederaufnehmen eines Spiels müssen Sie Cleopatras Räumlichkeiten betreten. Gehen Sie direkt auf das mit "Spielen" markierte Tor zu.

Zum Ändern der Spieloptionen wenden Sie sich nach rechts.

Sie können auch nach links in die Galerie gehen, die sich allmählich mit Screenshots füllt, während Ihr Abenteuer voranschreitet. Hier finden Sie auch die Credits des Spiels. Zum Verlassen des Spiels nehmen Sie den Korridor hinter Ihnen.



VI. LADEN / SPEICHERN

Den Bereich Laden / Speichern finden Sie im Bereich „Spielen“. Damit es kein Durcheinander gibt, falls mehrere Spieler ihre Spiele auf demselben PC speichern, sollte jeder Spieler vor dem Spielen ein eigenes Profil erstellen, indem er einen der fünf Avatare, die ägyptische Götter repräsentieren, wählt. Somit ist sichergestellt, dass die Spiele individuell gespeichert werden und im Bereich Laden verfügbar sind.

a) Ladezone



Ein bereits begonnenes und von Ihnen abgespeichertes Spiel kann jederzeit geladen werden. Dazu wählen Sie einfach das Papyrus-Speichersymbol in einem der Regale unterhalb der fünf Götter.

Jedes gespeicherte Spiel wird von dem Götteravatar repräsentiert, den der Spieler gewählt hat. Das Symbol zeigt das gewählte Sternzeichen, Datum, Uhrzeit und ein Bild des Ortes, an dem das Spiel gespeichert wurde.

Wenn Sie mehr als acht Spielstände gespeichert haben, werden die nächsten Spielstände in die nächste Regalreihe einsortiert. Diese Spielstände

können angewählt werden, indem Sie auf den Skarabäus klicken, der sich an der Frontseite des Regals befindet und diesen an der Reling nach links oder rechts ziehen. Klicken Sie anschließend den gewünschten Spielstand an, um diesen zu laden.

b) Speicherzone

Betreten Sie Cleopatras Räumlichkeiten, um ein Spiel zu speichern. Klicken Sie dazu auf das Symbol "Menü". Klicken Sie auf den Tisch mit dem flachen Papyrus, um ein gespeichertes Spiel automatisch den Regalen hinter Ihnen hinzuzufügen. Das gespeicherte Spiel trägt den Avatar und das Sternzeichen, die zu Beginn des Spiels gewählt wurden.



c) Optionen



Zur Änderung der Spieloptionen besuchen Sie Cleopatras Räumlichkeiten, um im Inventar auf die Optionen zugreifen zu können. Folgende Spielparameter können geändert werden:

• Lautstärke:

Um die Lautstärke einzustellen, klicken Sie auf den unteren Teil der Säule, die sich links im Options-Menü befindet. Klicken Sie auf die untere Säule, um die gewünschte Option zu wählen: (Gesamt / Musik / Stimme / Soundeffekte).

Klicken Sie anschließend auf den Steg der Laute und ziehen Sie den Cursor an die gewünschte Position, um die Lautstärke zu regulieren.

• Drehgeschwindigkeit der Kamera:

Klicken Sie auf die Kugel zur Rechten der Laute, um die Drehgeschwindigkeit der Kamera im Spiel zu justieren.

• Helligkeit:

Die Helligkeit können Sie an der Fackel rechts neben der Kugel regulieren. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und fahren Sie den Fackelfuß entlang, um die Gesamthelligkeit zu regeln.

• Aktivieren / Deaktivieren der Untertitel:

Klicken Sie auf den linken Papyrus auf dem kleinen Tisch, um die Untertitel an- oder abzuschalten.

• Aktivieren / Deaktivieren der Objektinformation:

Klicken Sie auf den rechten Papyrus auf dem kleinen Tisch, um die Textinformationen zu den Gegenständen an- oder abzuschalten.



ERKLÄRUNG DER MAUSZEIGER

 **„Neutral“-cursor:** Erscheint, wenn keine Aktion möglich ist.

 **„gehen“-cursor:** Zeigt einen Bereich an, in dem man sich bewegen kann.

 **„reden“-cursor:** Zeigt an, dass man mit einem Charakter reden kann.

 **„lesen“-cursor:** Zeigt Informationen an, die im Spiel nicht sofort lesbar sind.

 **„zoom“-cursor:** Zeigt an, dass an einem bestimmten Ort Informationen verfügbar sind.

 **„nehmen“-cursor:** Zeigt an, dass der Gegenstand unter dem Cursor aufgenommen und in Ihrem Inventar abgelegt werden kann. Falls der Gegenstand am Cursor kleben bleibt, bedeutet das, dass Sie ihn dort benutzen sollten, wo Sie sind. Mit einem Rechtsklick lassen Sie einen Gegenstand fallen.

 **„benutzen“-cursor:** Zeigt an, dass eine Aktion in einer interaktiven Zone möglich ist.

 **durchgestrichener „benutzen“-cursor:** Zeigt an, dass eine Aktion möglich ist, aber nur, wenn der richtige Gegenstand in der Zone benutzt wird.

 **horizontal - „klicken und bewegen“-cursor:** Zeigt an, dass der Gegenstand horizontal bewegt werden kann. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus von links nach rechts.

 **vertikal - „klicken und bewegen“-cursor:** Zeigt an, dass der Gegenstand vertikal bewegt werden kann. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus von oben nach unten.

 **rotierend - „klicken und bewegen“-cursor:** Zeigt an, dass der Gegenstand gedreht werden kann. Halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um den Gegenstand auf dem Bildschirm zu drehen.

VII. INVENTAR

wichtig: per Rechtsklick kann jederzeit zwischen Spiel und Inventar gewechselt werden.

gegenstände:

Jeder im Spiel erhaltene Gegenstand erscheint im Inventar als Symbol. Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie auf das entsprechende Symbol. Der Mauszeiger nimmt die Form des Gegenstands an. Mit einem Rechtsklick kehren Sie zum Spiel zurück. Der Gegenstand bleibt in Ihrem Besitz und erscheint in einem Feld links oben im Bild. Jetzt kann er direkt auf ein Element der Spielwelt oder einen Charakter angewendet werden.

zugriff auf menü:

Hier kann auf Cleopatras Räumlichkeiten zugegriffen werden, um ein Spiel zu speichern oder zu laden oder die Optionen zu ändern.

zugriff auf notizbuch:

Bietet Zugriff auf Ihr Notizbuch, in dem die Geschehnisse der Vergangenheit nachgelesen werden können – so wie sie von Thomas aufgeschrieben wurden.

zugriff auf dialoge:

Hier können alle im Spiel gehaltenen Dialoge nachgelesen werden. Die Liste erweitert sich mit fortschreitendem Spiel.



zugriff auf dokumente:

Bietet Zugriff auf Dokumente, die Sie während Ihres Abenteuers gesammelt haben.

die karte (abkürzungen):

Sie können die Karte jederzeit aufrufen, indem Sie auf diese Schaltfläche klicken. Neu entdeckte Orte werden der Karte hinzugefügt. Sie können sich schnell von einem Ort zum anderen bewegen, indem Sie direkt auf dieses Symbol klicken.

sternzeichen:

Ein Klick hier erinnert Sie an das Sternzeichen, welches Sie zu Beginn des Abenteuers gewählt haben. Das Sternzeichen hat Einfluss auf Ihr Spiel.

textbereich:

Hier können Sie die schriftlichen Dokumente lesen, die Sie während Ihres Abenteuers gesammelt haben. Sie finden auch Informationen über die verschiedenen Interface-Bereiche und die Gegenstände in Ihrem Inventar. Es gibt vier Schaltflächen, mit denen Sie den Text durchblättern können: Nach oben/unten scrollen oder zum Anfang/Ende springen.

transitzone:

Im Verlauf des Spiels werden Sie zahlreiche Gegenstände sammeln, die in der Transitzone des Inventars rechts oben abgelegt werden. Gegenstände können in der Transitzone bewegt werden, um sie für den Ablagebereich in der Mitte des Inventarfensters zu klassifizieren. Für die Klassifizierung können die Reiter verwendet werden. Die Transitzone kann durch Klicken auf den Schalter der Zone automatisch gelöscht werden. Alle Gegenstände werden dann von der Transitzone in die leeren Fächer der Ablage befördert. Wenn die Seite voll ist, wählen Sie einen neuen Reiter und wiederholen Sie den Vorgang.

montagezone:

Befindet sich unter der Ablagezone. In einigen Fällen können im Verlauf des Spiels mehrere Gegenstände miteinander kombiniert werden, um einen neuen Gegenstand oder ein Werkzeug zu erschaffen. Dazu machen Sie einen Linksklick auf den ersten Gegenstand im Inventar und ziehen ihn auf den Gegenstand, mit dem er kombiniert werden soll. Falls eine Kombination möglich ist, setzen sich die Gegenstände in der Montagezone zusammen. Nach dem Zusammenbau erscheint der neue Gegenstand in der Transitzone. Falls noch mehr Gegenstände hinzugefügt werden müssen, ziehen Sie diese direkt in die Montagezone.

schaltfläche „zerlegen/leeren“:

Befindet sich neben der Montagezone.

Gegenstände, die zerlegt werden können, tragen das Piktogramm eines Schraubenschlüssels. Die Schaltfläche zum Zerlegen kann auch verwendet werden, um den Inhalt von Behältern zu leeren. In beiden Fällen wählen Sie den Gegenstand, der zerlegt/geleert werden soll, und klicken ihn in der Schaltfläche an.

schaltfläche „verlassen“:

Über das Kreuz unten rechts gelangen Sie ins Spiel zurück. Es entspricht dem rechten Mausklick.

VIII. SUPPORT

Sollten Sie Fragen zu diesem Produkt haben, welche hier nicht erläutert sind, so können Sie das rondomedia Support-Team folgendermaßen erreichen:

Tel. 0900 1 / 40 00 43 (0,99 € / Minute aus dem deutschen Festnetz)

Die aktuellen Hotline-Zeiten können Sie auf unserer Internet-Seite www.rondomedia.de erfahren.



IX. MITWIRKENDE

CLEOPATRA, SCHICKSAL EINER KÖNIGIN

edition: NOBILIS
development:
KHEOPS STUDIO
NOBILIS GROUP /
NOBILIS PUBLISHING
managing director
Arnaud BLACHER
production manager
Sébastien BRISON
publishing senior
product manager
Christine PESTEL
test coordinator
Nicolas DANIERE
trainees tests
Damien AUBRIET
Mathieu DEMAUTIS
operation manager
Régine RIBOT
publishing junior
product manager
Audrey SETTELEN
assistant producer
Nicolas MULLER
developed by:
KHEOPS STUDIO
managing director
Benoît HOZJAN
technical director
Stéphane PETIT
executif producer
Benoît HOZJAN
game designer
Eric SIMON
artistic direction and
illustrations
Martial BRARD
principal programmer
Stéphane PETIT
dialogues
Eric SIMON
Nicolas MULLER
Audrey SETTELEN

programmers
Stéphane PETIT
Frédéric JAUME
quality assurance
Etienne GRY
Thomas NEVEU
Additional contributions
quality
Pierre DELAGE
Hugo TASCHET
graphic production by:
MZONE STUDIO
www.mzonestudio.com
manager
Martial BRARD
Philippe GRELLIER
storyboards and designs
Martial BRARD
Juliette POUGETTOU
3D modeling and
animations
Eric BELLANGER
Pierre BERGER
Julien BRARD
Hervé CASTAING
Aurélien HUPON
Franck LE DORZE
Christophe LECLERC
Juliette POUGETTOU
Martial BRARD
Philippe GRELLIER
sound designer
sound design
and integration
Jean-Baptiste MERLAND
Sébastien GAILLARD
music
production et réalisation
Yan VOLSY
song
NORIG
recording
Guillaume AUBRY
casting and recording
manager
Jean-Baptiste MERLAND
recorded at BANDE
ANNONCE PRODUCTION by:
François DUSSOLIER,

specials thanks
Karine NEVIERE for the trans-
lations in old Greek
Johan WALTER for his impor-
tant feedback
OggVorbis © 2004, Xiph.Org
Foundation
This game includes JPEG
compression software
(ijl15.dll) from Intel
Corporation. This software is
copyrighted and licensed by
Intel Corporation.

Lua is Copyright © 1994-
2002 Tecgraf, PUC-Rio.
NSIS2 © 2004 NullSoft
www.kheops-studio.com
Paris, France

TEAM RONDOMEDIA:
Christian Winkler
Dirk Ohler
Julian Broich

Besuchen Sie uns im
Internet!

Auf unserer Website
www.randomedia.de

finden Sie viele interessante
Neuigkeiten und Spiele.


randomedia
© 2008 rondomedia
Marketing & Vertriebs GmbH



