

RHEM I SE



RHEM I Special Edition expands the huge world of RHEM I by one new unseen area with many new puzzles and challenges. You arrive in the world of Rhem I with a stolen rail car. For a moment, you must simply sit tight -- unable to escape. Then, the car begins to roam this world, revealing its mysteries, little by little. You soon learn that the only possibility for your safe return home is a letter consisting of four hidden fragments, which you must not only find, but also put together. Upon disembarking the rail car, and now in search of the letter, you will explore the land of Rhem I.

Menu and Keys

At the bottom of the screen is a "hidden" section of 3 icons. box, compass and wheel.



Box = Inventory

The box on bottom left is the inventory. When inventory items are clicked, the cursor changes to that item and can be clicked on active spots.

Compass

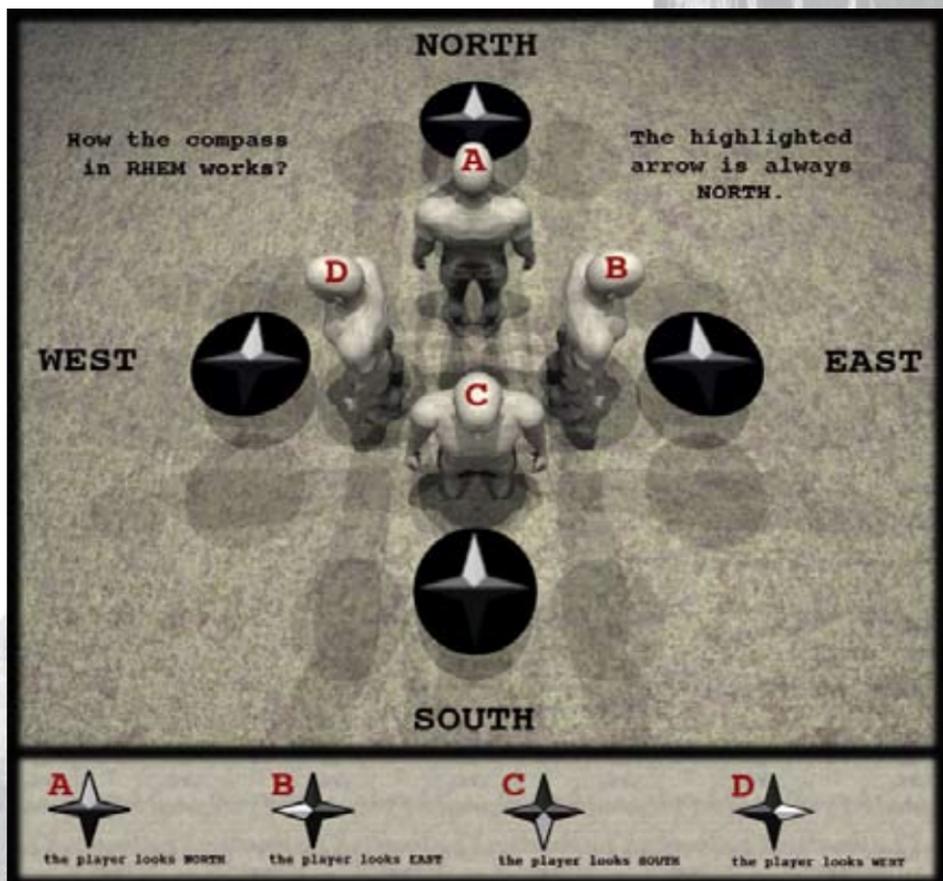
The arrows of the compass are highlighted to show the direction that is viewed and functions like a regular compass:

top lit arrow - the player looks to the North

right lit arrow - the player looks to the West

bottom lit arrow - the player looks to the South

left lit arrow - the player looks to the East.



Wheel = Gameplay menu

SAVE: There are 18 saved game slots. An auto save is done when the game is exited. To save, click on green arrow at right. The saved games can be deleted to make room for new ones by the use of the red arrow on the left. To get back to the game after saving, click on the return box at top left of the main menu page.

LOAD: To load a saved game.

INFO: The info menu has the credits.

OPTIONS: The options menu has the transition control.

RETURN: To return to game.

NEW: To start a new game.

QUIT: To quit the game.

Feature: Colorpicker function: Press the „c“ key

RHEM I: The Mysterious Land Special Edition Play

Explore the world of RHEM I SE. The cursor will provide direct feedback on where you can go and what you can do. Simply click the mouse to move (straight on or straight-left/right) or turn (90 or 180 degree). If you want to examine, use, or pick up an object, click on it, or click and drag it. RHEM I SE is a point and click game. When the game first opens, select the choice of full screen or windows screen.

Troubleshooting

1. Make sure your computer is equipped with the system requirements needed for RHEM I SE. If necessary, you need to update the OS or the hardware.
2. Do not move or delete the RHEM I SE folder, subfolders or components.

License Agreement

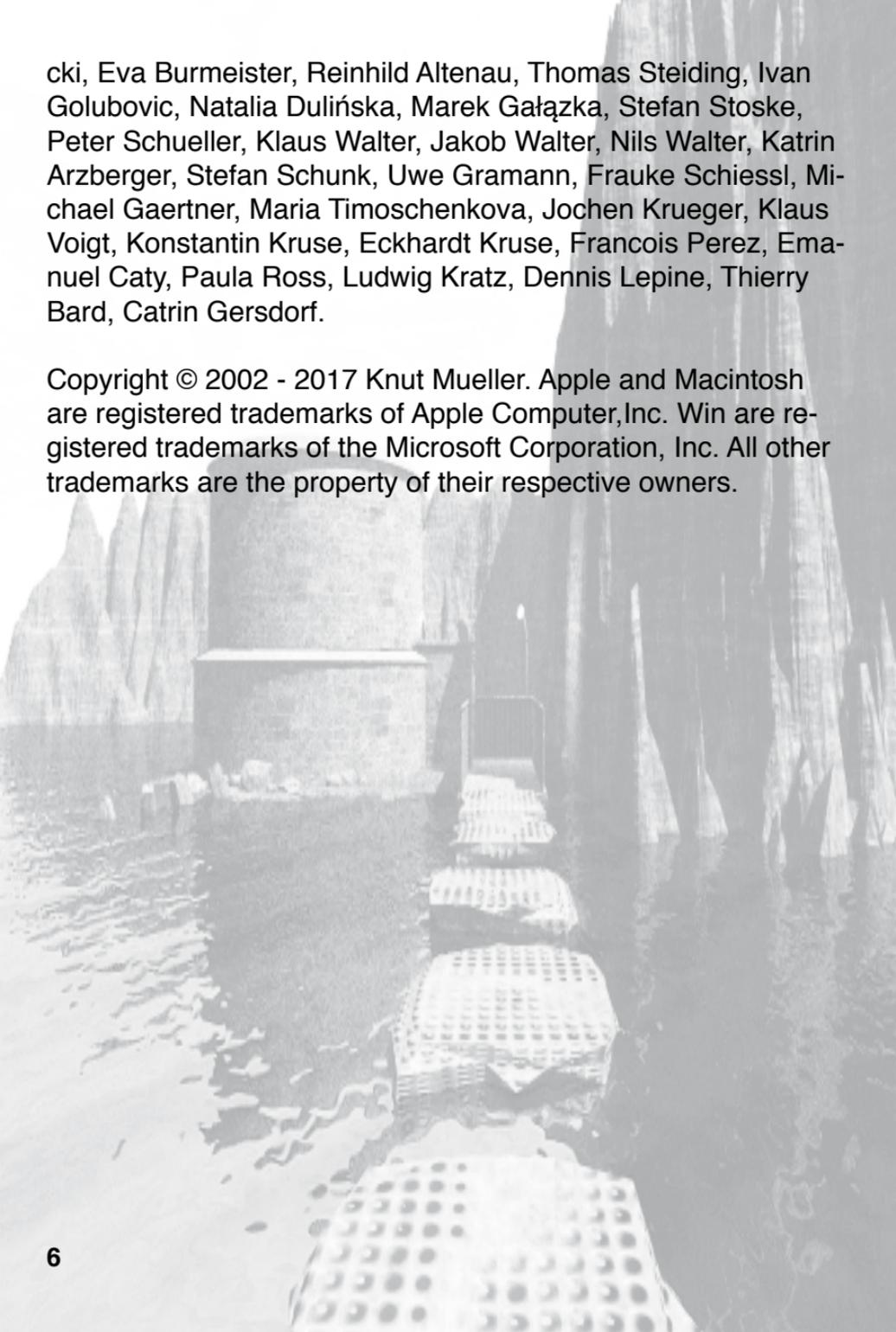
This is a License Agreement between you, the enduser, and Knut Mueller. This License Agreement ("License") permits you to use one copy of RHEM I SE ("product") on any single computer. The Product is owned by Knut Mueller. You must treat the Product like any other copyrighted material (e.g., a

book) except that you may either (a) make one copy of the Product solely for backup or archival purposes, or (b) transfer the Product to a single hard disk provided you keep the original solely for backup or archival purposes. You may not loan, sell, rent, lease, give, sublicense, or otherwise transfer the Product (or any copy). Notwithstanding the foregoing, in one case you may transfer your rights under this License Agreement on a permanent basis provided you transfer this License Agreement, the Product, and all accompanying written materials, retain no copies, and the recipient agrees to the terms of this Agreement. You may not modify, adapt, translate, create derivative works, decompile, disassemble, or otherwise reverse engineer or attempt to reverse engineer or derive source code from all or any portion of the Product or anything incorporated therein, or permit or encourage any third party to do so.

The information provided in this Read Me is provided "as is" without warranty of any kind. With respect to this product, Knut Mueller disclaims all warranties, either expressed or implied, including the warranties of merchantability and fitness for a particular purpose. In no event shall Knut Mueller be liable for any damages whatsoever, including direct, indirect, incidental, consequential, loss of business profits or special damages, even Knut Mueller has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow the exclusion or limitation of liability for consequential or incidental damages in which case the foregoing limitation may not apply. In no event shall this disclaimer be construed to modify the so-called shrink-wrap License Agreement accepted by the user of this product.

Credits, Legal Information and Copyright

Special Thanks to Dorothea Vogel, "Les Rhemystes", Marina Bucciarelli, Marita Robinson, Urszula Kuchmistrz, Christopher Sutton, Frank Regenbrecht, Michail Bugaenko, Tomasz Mocho-



cki, Eva Burmeister, Reinhild Altenau, Thomas Steiding, Ivan Golubovic, Natalia Dulińska, Marek Gałazka, Stefan Stoske, Peter Schueller, Klaus Walter, Jakob Walter, Nils Walter, Katrin Arzberger, Stefan Schunk, Uwe Gramann, Frauke Schiessl, Michael Gaertner, Maria Timoschenkova, Jochen Krueger, Klaus Voigt, Konstantin Kruse, Eckhardt Kruse, Francois Perez, Emanuel Caty, Paula Ross, Ludwig Kratz, Dennis Lepine, Thierry Bard, Catrin Gersdorf.

Copyright © 2002 - 2017 Knut Mueller. Apple and Macintosh are registered trademarks of Apple Computer, Inc. Win are registered trademarks of the Microsoft Corporation, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

RHEM I Spezial Edition erweitert die Welt von RHEM I um ein weiteres Gebiet mit vielen neuen Rätseln und Herausforderungen. Sie erreichen die Welt von RHEM I SE mit einem Schienenfahrzeug. Kaum haben Sie die Umgebung erkundet, müssen Sie feststellen, dass Sie diesen Ort vorerst nicht verlassen können. So machen Sie sich auf, hinter die Geheimnisse von RHEM I SE zu kommen. Sie lernen die Geographie des Ortes kennen, enträtseln die Funktionsweisen unbekannter Geräte und erkennen die Zusammenhänge zwischen weit entfernten Dingen. Nach und nach entdecken Sie RHEM I SE und damit auch eine Möglichkeit, wieder zurückzukehren. Doch zuvor müssen Sie die vier Fragmente eines Briefes finden. Erkunden Sie eine rätselhafte und komplexe Welt, finden Sie verborgene Gänge, entschlüsseln Sie geheime Codes und öffnen Sie Türen zu einer neuen Realität.

Menü, Tasten und Funktionen

Steuerung: Wenn man den Cursor unter das Screen-Bild bewegt, erscheinen 3 Icons: (v.l.n.r.) Kiste, Kompass und Steuerad.



Kiste = Inventar

Im Inventar werden eingesammelte Gegenstände aufbewahrt. Über Gegenständen, die man einsammeln kann, verändert sich der Cursor in eine Hand mit einem + (Pluszeichen). Über Orten, wo man Gegenstände ablegen kann, verändert sich der Cursor in eine Hand mit einem ? (Fragezeichen). Um einen Gegenstand abzulegen, bewegt man sich zu der Stelle, wo man ihn ablegen will, öffnet das Inventar und klickt auf den betreffenden Gegenstand im Inventar. Der Gegenstand ist nun in der Hand und kann durch ein weiteres Klicken abgelegt werden.

Kompass = Orientierungshilfe

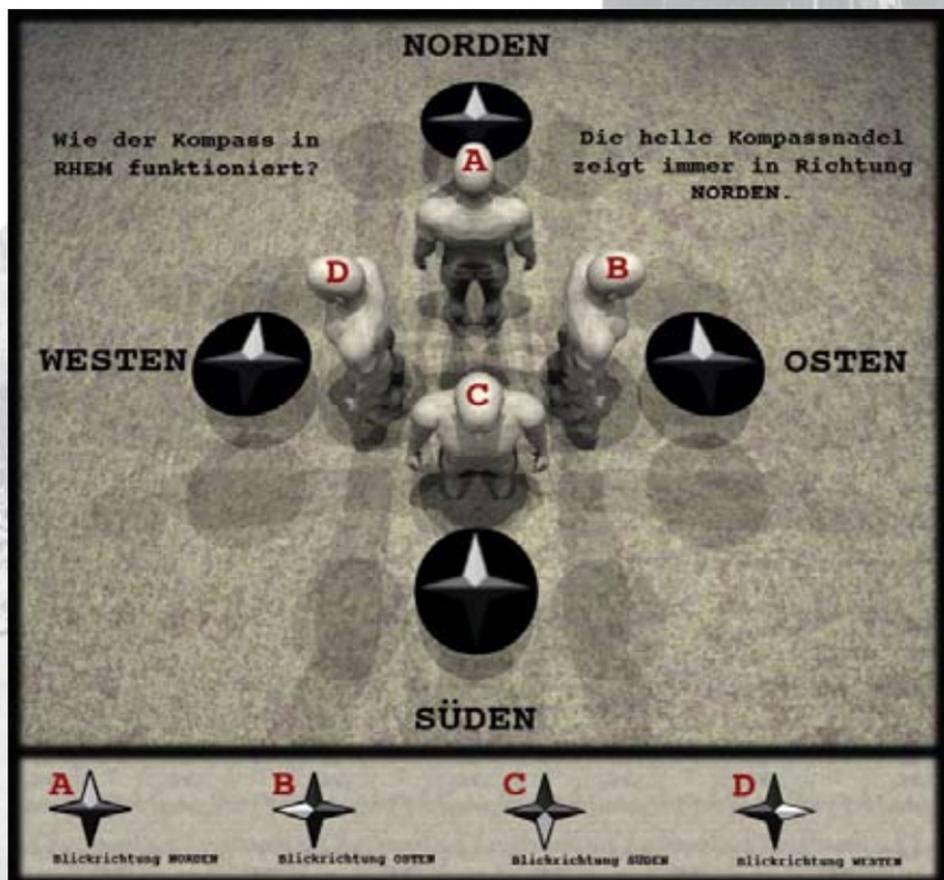
Der Kompass funktioniert wie ein echter Kompass, d.h. die weiße Nadel zeigt immer nach Norden. Daraus ergeben sich folgende Richtungen:

weiße Nadel zeigt nach Oben = Blick nach Norden

weiße Nadel zeigt nach Rechts = Blick nach Westen

weiße Nadel zeigt nach Unten = Blick nach Süden

weiße Nadel zeigt nach Links = Blick nach Osten



Steuerrad = Menü

Hier kann man auf alle anderen benötigten Funktionen zugreifen: SICHERN, LADEN, INFO, OPTIONEN, ZURUECK zum Spiel.

SICHERN enthält mehrere Zeilen, wo Spielstände gespeichert werden können. Es erfolgt auch ein automatisches Sichern (autosave) am Ende des Spieles.

LADEN ermöglicht das Weiterspielen der vorher gesicherten Spielstände.

INFO enthält Namen und Infos zu den beteiligten Personen.

OPTIONEN ermöglicht die Einstellung der Bildübergänge.

ZURUECK bringt den Spieler vom Menü wieder nach Rhem.

NEU startet ein neues Spiel.

ENDE beendet das momentane Spiel.

RHEM I: The Mysterious Land Spezial Edition spielen

Entdecken Sie die Welt von RHEM I SE. Die Form des Cursors zeigt an, welche Aktion bei einem Mausklick möglich ist. Klicken Sie mit der Maus, um sich zu bewegen oder zu drehen. Sie können Hebel und Schalter durch Klicken betätigen bzw. Türen öffnen. Sie können Gegenstände durch Klicken untersuchen oder mitnehmen. Die eingesammelten Objekte können dem Inventar entnommen und an geeigneten Orten im Spiel eingesetzt werden. Die Steuerung ist in der Hauptsache durch die Maus möglich. Zusätzlich befindet sich ein Farbmessgerät (color-picker) in Rhem I SE. Damit ist es auch für farblinde Spieler möglich, die Farb-Rätsel zu lösen. Drücken Sie die Taste „c“ und es wird die Farbe unter dem Cursor angezeigt.

Problemlösungen

1. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die Systemvoraussetzungen erfüllt. Eventuell müssen Sie das System oder die Hardware aktualisieren.
2. Achten Sie darauf, dass Sie die installierten Ordner oder Komponenten nicht entfernen bzw. verschieben. Bei Problemen installieren Sie RHEM I neu.

Lizenzvertrag

Dies ist ein Lizenzvertrag zwischen Ihnen, dem Endnutzer, und Knut Mueller (KM). Dieser Lizenzvertrag (Lizenz) erlaubt Ihnen eine Kopie von RHEM I: The Mysterious Land SE (Produkt) auf einem einzelnen Computer zu nutzen. Das Produkt ist Eigentum von KM. Behandeln Sie das Produkt wie jedes andere urheberrechtlich geschützte Produkt (z.B. ein Buch). Ausnahmen davon sind folgende: (a) Sie können eine Kopie des Produktes als Back-Up machen. (b) Sie können eine Kopie des Produktes auf einer Festplatte machen, um das Original als Back-Up zu benutzen. Sie dürfen das Produkt (oder eine der erlaubten Kopien) nicht verleihen, vermieten, verpachten oder weiterlizenzieren. Sie dürfen das Produkt nur dann weitergeben, wenn Sie damit auch alle Ihre Rechte an dem Produkt, alles geschriebene Material (Cover, Handbuch) weitergeben und keine Kopie zurückbehalten. Sie dürfen das Produkt oder einzelne Komponenten des Produkts nicht modifizieren, adaptieren, übersetzen, abgeleitete Arbeiten herstellen, dekompileieren, auseinandernehmen. KM garantiert nicht die Fehlerfreiheit des Produktes und haftet nicht dafür, dass die Funktionen des Produktes Ihren Bedürfnissen entsprechen und dass die Benutzung fehlerfrei ist. Das gesamte Risiko bezüglich Betrieb und Resultaten des Produktes wird von Ihnen getragen. KM gibt keine Garantie

in Bezug auf Benutzung oder Resultate der Benutzung des Produktes (incl. Dokumentation) hinsichtlich ihrer Richtigkeit, Genauigkeit, Zuverlässigkeit und Aktualität. KM haftet nicht für Schäden, Folgeschäden oder Mangelfolgeschäden, die aus der Benutzung des Produktes entstehen, es sei denn, dass ein Schaden durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit von KM verursacht worden ist. Gegenüber Kaufleuten wird die Haftung für grobe Fahrlässigkeit ausgeschlossen. Sie erkennen mit der Installation und / oder Benutzung der Software diesen Lizenzvertrag an.

Dank, rechtliche Informationen und Copyright

Dank an Dorothea Vogel, "Les Rhemystes", Marina Bucciarelli, Marita Robinson, Urszula Kuchmistrz, Christopher Sutton, Frank Regenbrecht, Michail Bugaenko, Tomasz Mochocki, Eva Burmeister, Reinhild Altenau, Thomas Steiding, Ivan Golubovic, Natalia Dulińska, Marek Gałązka, Stefan Stoske, Peter Schuller, Klaus Walter, Jakob Walter, Nils Walter, Katrin Arzberger, Stefan Schunk, Uwe Gramann, Frauke Schiessl, Michael Gaertner, Maria Timoschenkova, Jochen Krueger, Klaus Voigt, Konstantin Kruse, Eckhardt Kruse, Francois Perez, Emanuel Caty, Paula Ross, Ludwig Kratz, Dennis Lepine, Thierry Bard, Catrin Gersdorf.

Copyright © 2002 - 2017 Knut Mueller. Apple and Macintosh, and are registered trademarks of Apple Computer, Inc. Windows, Win are registered trademarks of the Microsoft Corporation, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.