

INHALT

1. ERSTE SCHRITTE	2
1.1 Vor dem Start	2
1.2 Installation und Setup	3
2. CREATURES 3 SPIELEN	6
2.1 Was ist mein Ziel?	6
2.2 Wie mache ich das?	6
2.3 Grundkonzepte—das muß ich wissen!	7
2.4 Der Start	10
2.5 Verwendung des Welten-Umschalters	11
3. LEITFADEN IN SECHS SCHRITTEN ZU DEN ERSTEN NORNS	12
Schritt 1: Benennen der Norns!	12
Schritt 2: Grundlegende Nornpflege und Unterricht	13
Schritt 3: Das Sprechen beibringen!	14
Sprechen mit den Norns	15
Schritt 4: Aufzucht!	17
Schritt 5: Pflege!	18
Schritt 6: Würdige Beerdigung!	20
4. DIE WELT UND ALLES, WAS SICH DARIN BEFINDET	21
4.1 Führung durch das Schiff	22
4.1.1 Das Norn-Terrarium	22
4.1.2 Das Dschungel-Terrarium	23
4.1.3 Das Wasser-Terrarium	25
4.1.4 Das Ettin-Terrarium	26
4.2 Norns, Grendels und Ettins	27
4.2.1 Norns	27
4.2.2 Grendels	28
4.2.3 Ettins	28
4.3 Verbindung von Agenten und Blaupausen	28
4.3.1 Grundlagen der Agentenverbindungen	29
4.3.2 Blaupausen	30
4.3.3 Was Sie miteinander verbinden können	31
4.4 Die grossen Maschinen	32
4.4.1 Chemische Energie und Recycler	32
5. DAS INTERNET UND PRODUKTERWEITERUNG	34
5.1 Austausch von Wesen	34
5.2 Entwicklung für Wesen	35
Mitwirkende	36



1. ERSTE SCHRITTE

Sogar in einer virtuellen Welt gibt es echte Gefahren!

Vor über tausend Jahren verließ die alte Zivilisation der Shee die Scheibenwelt Albia in einem riesigen Raumschiff, um eine neuere Heimat zu suchen. Als sie während des Fluges von den Grendels angegriffen wurden, flohen sie auf die Oberfläche ihres neuen Planeten und ließen ihr Raumschiff in seiner Umlaufbahn zurück.

Das Raumschiff gibt es immer noch, und mit Ihrer Hilfe können die übrigen Norns sich prächtig entwickeln. Doch nehmen Sie sich vor den Grendels in acht, einer bösen und gefährlichen Tierrasse, die darauf aus ist, Ihren Norns weh zu tun oder sogar ihre Eier zu stehlen!

Zu Ihrer Unterstützung finden Sie zahlreiche komplizierte Maschinen, die alle zu riesigen Automaten zusammengeschlossen werden können. Die Brücke und das Kraftwerk enthalten unzählige Apparate, die Ihnen beim Beschützen der Norns behilflich sein werden.

Aber passen Sie auf... da draußen lauern zahllose Gefahren!

1.1 Vor dem Start

In diesem Handbuch werden verschiedene Ausdrücke wie "klicken Sie mit der rechten Maustaste auf" und "wählen Sie... aus" verwendet. Mit "klicken auf" oder "auswählen" ist gemeint, daß Sie den Mauszeiger oder das Handsymbol von Creatures 3 (dieses ersetzt bei der Ausführung von Creatures 3 den Mauszeiger) über ein Objekt ziehen und dann die linke Maustaste drücken und diese wieder loslassen. Das Klicken mit der rechten Maustaste erfolgt genau gleich, außer daß Sie hierzu die rechte Maustaste verwenden.

DirectX 7 Setup

DirectX ist der Programmcode von Microsoft, der Produkten wie Creatures 3 den einfachen Zugriff auf die Funktionen Ihres Computers, wie z. B. die Anzeige oder die Soundkarte, ermöglicht.

Für dieses Spiel wird DirectX 7 benötigt. Wenn Sie DirectX 7 nicht besitzen, können Sie es von der CD installieren oder neu installieren. Bei der Installation des Spiels erscheint die Installation von DirectX 7 als Option. Oder Sie können das Programm installieren, indem Sie die CD des Spiels durchsuchen und den Ordner DIRECTX öffnen. Doppelklicken Sie auf DXSETUP.EXE, um das Installationsprogramm von DirectX 7 zu starten.

Sie können entweder mit der Schaltfläche "DirectX7 installieren" im Installationsprogramm oder mit DXSETUP.EXE DirectX 7 installieren, DirectX 7 neu installieren, die Bescheinigung Ihrer Treiber testen oder, gemäß der nachfolgenden Beschreibung, Ihre vorigen Audio- und Grafiktreiber erneut aktivieren.

DirectX Haftungsausschlußerklärung

Creatures 3 verwendet die Sound- und Grafiktreiber des Programms DirectX von Microsoft. DirectX ist ein von Microsoft entwickeltes Programmierwerkzeug, und durch die Installation von DirectX können auf Computern, die nicht DirectX-kompatibel



Videotreiber verwenden, Grafikprobleme und Systemfehler auftreten. DirectX ist ein Produkt von Microsoft, und daher kann dieser Hersteller keine Verantwortung für Veränderungen, die möglicherweise durch seine Installation an Ihrem Computersystem entstehen, übernehmen. Für Probleme im Zusammenhang mit DirectX, die sich nicht durch die Aktualisierung der Windows-Treiber für Ihre Videokarte lösen lassen, wenden Sie sich entweder an Microsoft oder an den Hersteller Ihrer Grafikkarte, um weitere technische Unterstützung oder Dienste zu erhalten.

Microsoft behält alle intellektuellen Besitzrechte auf DirectX. Der Benutzer hat eine beschränkte Lizenz zur Verwendung von DirectX mit Betriebssystemprodukten von Microsoft.

1.2 Installation und Setup

Willkommen bei Creatures 3! Zunächst einmal müssen Sie sicherstellen, daß das Produkt auf Ihrem Computer ausgeführt werden kann. Creatures 3 hat die folgenden Systemanforderungen:

- Windows® 95/98
- Pentium® 200 MMX (oder schneller)
- 4-fach CD-ROM-Laufwerk
- 16-Bit Soundkarte
- 2MB Grafikkarte
- 32MB RAM
- 300MB Festplattenspeicher
- DirectX-kompatible Treiber für Grafik- und Soundkarte

Zur Installation von Creatures 3 auf Ihrem Computer führen Sie die folgenden Schritte durch:

1. Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Nach einigen Sekunden wird ein Fenster eingeblendet, in dem Sie sich entweder für die Ansicht der Einführungssequenz oder die Installation des Produkts entscheiden können. Klicken Sie auf "Installieren".

Es passiert nichts? Es kann sein, daß die Funktion "Autom. Ausführen" auf Ihrem Computer nicht eingerichtet ist. Doppelklicken Sie auf das Desktopsymbol "Arbeitsplatz", und doppelklicken Sie dann auf das Symbol für Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn das obige Fenster nicht eingeblendet wird, doppelklicken Sie auf das Symbol für "Autorun.exe".

3. Es wird nun das Installationsprogramm ausgeführt. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Sie von diesem gefragt werden, ob Sie DirectX installieren möchten, sollten Sie auf die Schaltfläche "Ja" klicken, da DirectX für Creatures 3 funktionieren muß. Wenn Sie DirectX bereits installiert haben, überschreibt das Installationsverfahren von DirectX keine neuere Version des Programms, falls bei Ihnen eine solche installiert ist.



4. Nach Beenden der Installation kann es sein, daß Sie den Computer neu starten müssen. Wenn dies zutrifft, erscheint eine diesbezügliche Aufforderung.

Geschafft! Creatures 3 ist nun auf Ihrem Computer ausführungsbereit. Sie können das Programm durch die Wahl von "Creatures 3" im Menü START starten. Wenn Sie während der Installation die Standardeinstellungen angenommen haben (d. h. daß Sie auf die Schaltflächen WEITER geklickt haben, ohne Optionen zu verändern), können Sie Creatures 3 durch folgende Schritte ausführen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche START.
2. Klicken Sie auf "Programme".
3. Klicken Sie auf "Creatures 3".
4. Klicken Sie erneut auf "Creatures 3". In diesem letzten Menü gibt es weitere Optionen zur Deinstallation von Creatures 3, falls Sie dies wünschen.



- ① Startet Creatures 3.
- ② Deinstalliert Creatures 3 von Ihrer Festplatte.
- ③ Öffnet den Standardwebbrowser und versucht, eine Verbindung zur Homepage von Creatures 3 herzustellen.
- ④ Öffnet den Ordner "Meine Agenten". Wenn Sie

eine Blaupause zur Verbindungsherstellung mit Agenten erstellen (siehe 4.3), können Sie diese dort wiederfinden! Es lassen sich auch die Blaupausen von anderen Spielern verwenden, indem Sie sie in diesen Ordner einfügen.

- ⑤ Öffnet den Ordner "Meine Wesen". Wenn Sie Ihre Wesen aus der Welt exportieren, um sie mit Freunden auszutauschen, oder wenn Sie neue Wesen haben, die Sie in Ihre Welt bringen möchten werden sie in diesem Ordner gespeichert.

Damit Sie Creatures 3 ausführen können, müssen Sie die Creatures 3 CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk einlegen!

Sie können Creatures 3 mit dem Menü "Optionen" rechts am Creatures 3-Bildschirm oder durch Drücken der ESC (Escape)-Taste beenden. Beim Verlassen von Creatures wird **das Spiel automatisch gespeichert**. Wenn Sie das Produkt neu starten, wird es dort fortgesetzt, wo Sie aufgehört haben.

Hinweis: Während des Spiels kann gelegentlich eine kurze Pause eintreten. Diese wird durch die Anfertigung einer Sicherungskopie Ihrer Wesen und Welten durch Creatures 3 verursacht, so daß das Spiel bei Problemen (z. B. dem Abstürzen Ihres Computers) von der Sicherungskopie wiederhergestellt werden kann.

Tip – Hilfe! Creatures 3 ist plötzlich verschwunden!

Creatures 3 wird im Vollbildmodus ausgeführt. Gelegentlich kann es sein, daß, wenn bei Ihnen noch andere Anwendungen laufen, Creatures 3 unterbrochen wird. Wenn auf der Taskleiste trotzdem noch ein Creatures 3-Symbol sichtbar ist, können Sie das Spiel wiederherstellen, indem Sie darauf klicken.



2. CREATURES 3 SPIELEN

2.1 Was ist mein Ziel?

Sie versuchen, erfolgreich eine Nornbevölkerung heranzuzüchten. Die Norns sind Wesen, die vor tausend Jahren von einer hochentwickelten Rasse, den Shee, erzeugt wurden. Die Norns bleiben ungefähr sieben Stunden lang am Leben und besitzen ihren eigenen Blutkreislauf, ein Gehirn und sogar eine Genstruktur, die Creatures Digital DNS. Die Norns sind friedfertige, freundliche Tiere. Sie können lernen, einfache Unterhaltungen zu führen und sie sind ganz wild auf Karotten und Käse. Ihre Art ist bedroht. Warum? Weil ihre Betreuer, die Shee, ihr Raumschiff verlassen und sich auf dem darunterliegenden Planeten angesiedelt haben. Ohne die Hilfe und Pflege der Shee sind die Norns allen möglichen Gefahren hilflos ausgeliefert – von den bössartigen, gefährlichen Grendels bis hin zu den unsichtbaren Bakterien, die von der Brise überall im Raumschiff herumgetragen werden.

Mit Ihrer Hilfe können die Norns prächtig gedeihen. Sie können Sie beschützen, unterrichten, züchten und sogar riesige Automaten, die Ihnen bei Ihrer Suche behilflich sein können, mit ihnen erbauen. Und schließlich werden Sie vielleicht sogar Norns züchten, die Grendelangriffe ohne Ihre Hilfe abwehren können! Das ist eine schwierige Herausforderung. Die schlimmsten Geschöpfe der Natur warten nur darauf, Ihnen den Weg zu verstellen... viel Glück!

2.2 Wie mache ich das?

Die Norns beruhen auf echten Tieren. Sie essen, schlafen, sprechen, spielen, lernen, pflanzen sich fort und sterben schließlich. Die Norns sind robuste Wesen und haben einen starken Überlebensinstinkt. Wenn man ihnen genügend Zeit läßt, werden sie sich eines Tages ganz alleine zurechtfinden. Mit Ihrer Hilfe schaffen sie das allerdings viel schneller. Sie steuern die Norns nicht direkt, denn sie sind eigenständige Lebewesen. Sie können sie bitten, etwas zu tun, aber es kann sein, daß sie Ihnen nicht gehorchen. Mit der Zeit, wenn Sie sie gut behandeln, lernen die Norns, Sie zu respektieren und Ihnen zuzuhören. Ihre Aufgabe in Creatures 3 setzt sich daher aus vielen Elementen, einschließlich der folgenden, zusammen:

■ **Unterrichten und Züchten von Norns.** Norns pflanzen sich von selbst fort, doch Sie müssen die Bevölkerung entweder mit einer **Urfamilie** (bereits herangezogene Norns) oder einigen **Eiern** (um Ihre eigenen Norns zu züchten) beginnen. Im **Unterrichtszimmer** können Sie ihnen das Sprechen beibringen, um sich mit Ihnen und untereinander zu verständigen.

■ **Pflege der Norns.** Wie echte Lebewesen können auch Norns krank werden oder sich verletzen. Sie können eine Problemdiagnose erstellen, und die Krankheit dann im **Krankenraum** auf der **Brücke** des Raumschiffs behandeln.

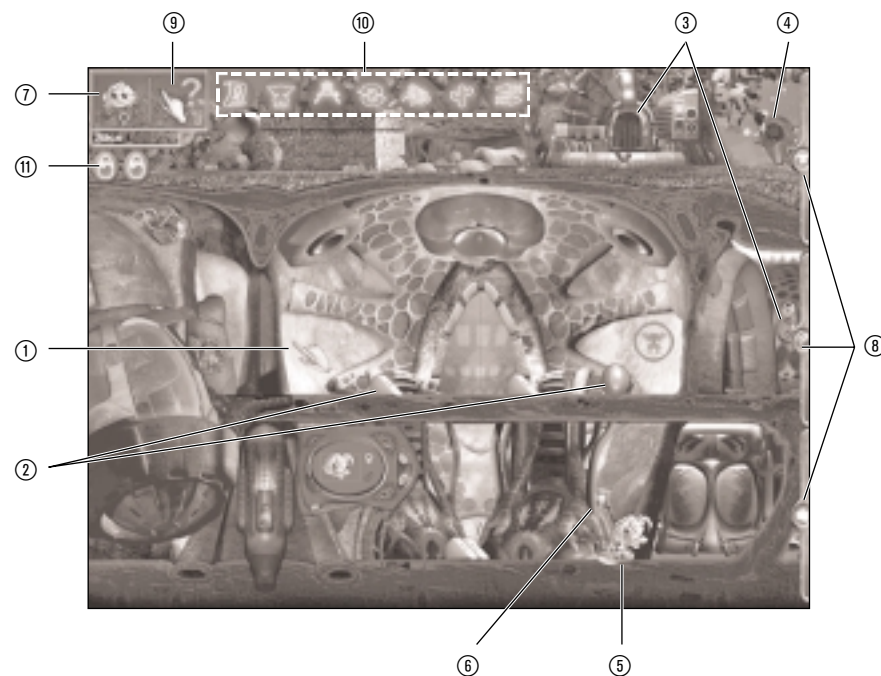
■ **Beschützen der Norns.** Sie können große Maschinen bauen, um Ihnen beim Beschützen und der Betreuung der Norns zu helfen. Dies wird erreicht, indem Sie viele kleine Maschinen zusammenschließen, was dann ein größeres System ergibt.

■ **Züchten von Norns.** Sie können die Norns zur Fortpflanzung ermutigen, indem Sie sie am richtigen Ort und zum richtigen Zeitpunkt zusammenbringen. Norns können die Pubertät nach ca. 30 Minuten erreichen und sind nach ca. 45 Minuten zur Fortpflanzung bereit.

2.3 Grundkonzepte—das muß ich wissen!

Creatures 3 spielt sich in einem riesigen Raumschiff ab. Dieses besteht aus einem Hauptbereich namens **Hauptgang**, an dessen einem Ende sich die **Brücke** und an dessen anderem Ende sich das **Kraftwerk** befindet. Vom Hauptgang kann man vier große Umgebungen namens Terrarien erreichen. Jedes hat seine eigene Ökologie, seine eigenen Gefahren und Nahrungen. Weitere Informationen zum Raumschiff finden Sie in Abschnitt 4 auf Seite 16.

Der Bildschirm in Creatures 3 sieht folgendermaßen aus:



① **Die Hand.** Durch diese werden Sie auf der Welt verkörpert. Sie können die Hand mit der Maus herumbewegen. Das Handobjekt ist ein Agent (siehe unten).

② **Agenten.** Ein Agent ist ein Objekt auf der Welt. Jedes Objekt auf der Welt (eine Pflanze, Biene, Tür, ein Norn oder sogar die Hand) ist ein Agent. Viele Agenten führen Aktionen durch. Wesen können durch das Spiel mit Agenten Aktionen auslösen. Klicken Sie hierzu auf vollständige Agenten oder die Schaltflächen und Steuerelemente für die gewünschten Agenten.



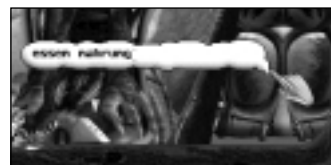
- ③ **Maschinenagenten.** Dies sind Agenten wie die Pflanzen und Tiere, doch sie verfügen lassen.
- ④ **Aufheben eines Agenten.** Viele Agenten lassen sich aufheben. Bewegen Sie hierzu die Hand über den gewünschten Agenten, und klicken Sie mit der rechten Maustaste. Wenn Sie noch einmal mit der rechten Maustaste klicken, wird der Agent losgelassen, und, infolge der Schwerkraft, fällt er zu Boden. (Wenn es sich nicht um eine Biene oder einen Vogel handelt, denn diese fliegen davon!) **Norns lassen sich nicht aufheben!** Wenn Sie jedoch mit der rechten Maustaste auf sie klicken, können Sie sie an der Hand führen, und sie werden automatisch zum **aktuell ausgewählten Wesen**.
- ⑤ **Ein Wesen.** Norns, Grendels und Ettins unterscheiden sich von den anderen Agenten auf der Welt. Diese Agenten besitzen ihre eigene Creatures Digital DNS, und ihre Biochemie und ihr Gehirn sind genetisch festgelegt. Sie können nach dem der Symbole Kicken einen eigenen Charakter.
- ⑥ **Aktuell ausgewähltes Wesen.** Der kleine rote Pfeil zeigt das aktuell ausgewählte Wesen. Der Bildschirm zeigt immer das aktuell ausgewählte Wesen. Sie können das aktuell ausgewählte Wesen ändern, indem Sie auf TAB drücken oder die **Wesen-Auswahl** (siehe unten) verwenden.
- ⑦ **Heads up display (HUD).** Dies zeigt den Kopf des aktuell ausgewählten Wesens, sowie den Namen und das Geschlecht. Diese Anzeige beinhaltet auch eine Schaltfläche zur **Agentenhilfe** (siehe unten). Wenn Sie mehr als ein Wesen haben und wiederholt auf TAB drücken, werden alle Ihre Wesen nacheinander angezeigt, d. h. daß sich diese Informationen ändern. Das Gesicht in der oberen linken Bildschirmecke zeigt das aktuell ausgewählte Wesen. Sie können mit der linken Maustaste darauf klicken, um das betreffende Wesen in die Mitte zu rücken, oder mit der rechten Maustaste, um alle Wesen in der Welt nacheinander einzublenden.
- ⑧ **Komponenten der Benutzeroberfläche.** In Creatures 3 gibt es drei "Menüs", die Norn-Auswahl, Optionen und das Inventar. Wenn Sie auf eine dieser Registerkarten klicken, wird das entsprechende Menü geöffnet. Wenn Sie erneut darauf klicken, wird das Menü geschlossen. Mit der Norn-Auswahl können Sie eine Zusammenfassung von all Ihren Wesen und deren Namen einblenden. Sie können auf ein Wesen klicken, um es zum **ausgewählten Wesen** zu machen. Das Menü "Optionen" enthält grundlegende Steuerfunktionen für das Spiel, wie z. B. Soundeffekte ein/aus, Musik ein/aus und Pause. Das Inventar gleicht einer kleinen Schachtel mit Gegenständen, die Sie mit sich herumtragen können. Dies ist zur Aufbewahrung von Maschinen, Nahrungsmitteln und anderen Objekten, die Sie zur Pflege der Norns benötigen, nützlich.
- ⑨ **Agentenhilfe.** Mit der Agentenhilfe können Sie Informationen über einen beliebigen Agenten herausfinden. Über dem Handsymbol erscheint dann ein Fragezeichen, und Sie können mit der rechten **Maustaste** auf einen beliebigen Agenten klicken. Hierdurch wird ein Fenster, in dem der Agent und seine Funktionen beschrieben werden, eingeblendet. Mit der linken Maustaste ist eine andere Aktion

verbunden: Der Name eines Agenten wird ausgesprochen, damit ihn die Wesen erlernen können. Durch die Verwendung der Agentenhilfe für ein Wesen können Sie alle möglichen nützlichen Informationen über das betreffende Wesen sehen, **ein schließlich** seines Fotoalbums und des Lebenslaufs, außerdem können Sie ihm einen Namen geben. In diesem Menü können Sie sich auch selbst einen Namen geben, indem Sie diesen in das Feld neben dem Handsymbol eingeben. Mit diesem Namen werden Sie dann von den Norns angesprochen.

- ⑩ **Lieblingsort.** Nachdem Sie einen neuen Bereich des Raumschiffs besucht haben, erscheint hier ein neues Symbol. Sie können auf eines dieser Symbole klicken, um sich schnell in den betreffenden Raumschiffbereich zu bewegen.
- ⑪ **Ereignisse.** Diese zeigen die zentralen Ereignisse, die sich abgespielt haben, einschließlich Schwangerschaft, Geburt und Tod. Sie können auf eines der Symbole klicken, um das betreffende Ereignis zu löschen und zu dem Wesen oder an den Ort, an dem sich das Ereignis abgespielt hat, zu springen.

Ferner gibt es verschiedene Schnell Tasten, die Sie zu Ihrer Unterstützung verwenden können:

- **TAB** Wesen durchschalten.
- **ESC** Beendet Creatures 3. Es erscheint ein Bestätigungsdialogfeld, um sicherzustellen, daß Sie das Spiel auch wirklich verlassen möchten. Ihre Wesen und Ihre Welt werden automatisch gespeichert!
- **F1** Schaltet die Agentenhilfe ein oder aus.
- **F6-F12** Sprachschnell Tasten. Diese sind mit Ausdrücken, die beim Unterrichten der Wesen nützlich sind, vordefiniert.
- **STRG-S** Drücken Sie die S-Taste, während Sie STRG gedrückt halten. Hierdurch wird der letzte eingegebene Ausdruck wiederholt.



Bei der Eingabe von Text auf der Tastatur wird eine "Sprechblase" eingeblendet. Auf diese Weise können Sie sich mit Ihren Wesen verständigen! Wenn Sie nur einen Ausdruck, wie z. B. "Früchte essen" eingeben, wird dieser von allen Wesen in Hörweite gehört. Vorausgesetzt, daß sie die Wörter verstehen, tragen sie sich mit dem Gedanken, die betreffende Aktion durchzuführen. Wenn Sie sich mit einer Aussage an ein bestimmtes Wesen wenden möchten, können Sie der Aussage den Namen des betreffenden Wesens voranstellen – "Alice Nahrung essen" wendet sich also z. B. an die Norn namens "Alice".

Wenn Sie versehentlich eine Sprechblase eingeblendet haben, drücken Sie einige Male auf die Rücktaste, bis die Blase wieder verschwindet.



2.4 Der Start

Beim ersten Starten von Creatures 3 werden Sie zur Eingabe eines Namens für Ihre Welt aufgefordert. Durch diesen können andere Spieler von Creatures 3, an die Sie per E-Mail Wesen schicken, identifizieren, wo diese herkommen. Es ist am einfachsten, wenn Sie Ihren eigenen Namen angeben.

Nach einer kurzen Pause erhalten Sie die Möglichkeit, entweder mit zwei vortrainierten, "fortpflanzungsbereiten" erwachsenen Norns (man nennt diese **Urfamilie**) zu starten, oder aus Eiern Ihre eigenen Norns zu züchten. Wenn Sie mit dem Spiel von Creatures-Produkten Erfahrung haben, empfiehlt sich der Start mit Eiern. Wenn Sie sich mit dem Spiel vertraut machen, verschiedene Möglichkeiten ausprobieren und mehr über die Pflege von Norns erfahren möchten, wird die Wahl der **Urfamilie** empfohlen. Es erscheint das folgende Optionsfenster:



.....

Tip – Ich habe Eier ausprobiert und möchte nun eine Urfamilie!

Wenn Sie die falsche Option ausgewählt haben und später zu einer Urfamilie überwechseln möchten, können Sie hierzu mit dem Welten-Umschalter eine neue Familie erstellen (siehe 2.5).

.....

Wenn Sie die Schaltfläche "Eier" ausgewählt haben:

Creatures 3 beginnt mit zwei Eiern, die sich direkt neben der Eierlegemaschine befinden. Eines von ihnen enthält einen weiblichen und das andere einen männlichen Norn. Heben Sie die Eier (mit der rechten Maustaste) auf, und legen Sie sie in den Agenten-Brutkasten.

Das Ei wird nun ausgebrütet, was ca. 10 Sekunden dauert. Der neugeborene Norn verläßt den Brutkasten, sobald er ausgeschlüpft ist.



Wenn Sie die Schaltfläche "Urfamilie" ausgewählt haben:



Creatures 3 beginnt mit zwei Norns, einem weiblichen und einem männlichen, die sich beide im fortpflanzungsfähigen Alter befinden. Diese werden neben dem Brutkasten platziert (siehe oben).

Diese besondere Urfamilie ist aus dem Norn-Terrarium-Teich ganz rechts entflohen, um nach Nahrungsmitteln zu suchen, bevor sie fotografiert werden konnte!

2.5 Verwendung des Welten-Umschalters

Wenn Sie Creatures 3 verlassen oder es nach dem ersten Mal neu starten, wird der Welten-Umschalter eingeblendet. In Creatures 3 können Sie auf mehr als einer Welt spielen. Die Welten sind vollkommen voneinander getrennt, und jedes Mitglied Ihrer Familie kann seine eigene Welt und Wesen haben. Beim ersten Ausführen von Creatures 3 werden Sie aufgefordert, Ihrer ersten Welt einen Namen zu geben. Danach wird eine Liste aller Ihrer Welten eingeblendet, und Sie können auswählen, welche Sie laden möchten:



Welten-Umschalter-Optionen

Weltenliste.

Dies ist eine Liste mit allen von Ihnen erstellten Welten. Klicken Sie auf eine von diesen, um sie auszuwählen. Um eine Welt zu laden, zu löschen oder mit einem Kennwort zu schützen, müssen Sie die betreffende Welt auswählen. Wenn Sie auf eine Welt doppelklicken, wird sie ausgewählt und automatisch geladen.

Gewählte Welt laden.

Klicken Sie auf diese Option, um Creatures 3 mit der aktuell ausgewählten Welt zu starten.

Kennwort für die gewählte Welt.

Sie können einer Welt optional ein Kennwort zuweisen. Wenn Sie versuchen, eine mit einem Kennwort versehene Welt zu laden, müssen Sie das Kennwort eingeben, um sie spielen zu können. **Vergessen Sie das Kennwort nicht!**

Gewählte Welt löschen.

Wenn Sie mit einer Welt fertig sind, können Sie sie löschen, indem Sie sie auswählen und dann auf diese Schaltfläche klicken. **Beachten Sie, daß beim Löschen einer Welt**



diese und alle dazugehörigen Wesen für immer verschwinden! Wenn Sie ein Kennwort für die Welt gewählt haben, müssen Sie dieses zum Löschen eingeben.

Neue Welt erstellen.

Klicken Sie auf diese Option, um eine neue Welt zu erstellen. Sie werden zur Eingabe eines Namens für die Welt aufgefordert, anschließend wird sie automatisch geladen.

Creatures 3 beenden.

Klicken Sie auf diese Option, um Creatures 3 zu beenden und zum Desktop zurück-zukehren.

3. LEITFADEN IN SECHS SCHRITTEN ZU DEN ERSTEN NORNS

Schritt 1: Benennen der Norns!

Sie können den Norns mit der Funktion **Agentenhilfe** einen Namen geben. Drücken Sie F1, oder klicken Sie auf die Aktivierungssteuerung für die Agentenhilfe auf der HUD (oben links auf dem Bildschirm). Über dem Handsymbol erscheint dann ein Fragezeichen.



Auswahl der Agentenhilfe mit der HUD. Durch Drücken von F1 wird die Hilfe ein-/ausgeschaltet.

Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste auf den Norn, dem Sie einen Namen geben möchten. Es wird ein Fenster mit allen möglichen Informationen über das betreffende Wesen, einschließlich wichtiger Lebensereignisse (Geburt, Schwangerschaft, usw.), einem Fotoalbum und allgemeinen Angaben, geöffnet:

Klicken Sie auf das Namensfeld, und geben Sie einen Namen für Ihr Wesen ein.

Schließen Sie das Fenster, indem Sie auf die runde Schaltfläche

"Schließen" oben rechts klicken. Wenn Sie auf das Wesenauswahl-Menü klicken, erscheint der Name des Wesens in der Anzeige.

Sobald Sie einem Wesen einen Namen gegeben haben, können Sie es ansprechen.



Schritt 2: Grundlegende Nornpflege und Unterricht

Die Norns lernen den Unterschied zwischen positiven und negativen Handlungen selbst. Wenn sie z. B. eine Flamme berühren, verbrennen sie sich und lernen, daß man Flammen besser nicht zu nahe kommt. Gleichermäßen lernen sie auch, daß Essen den Hunger stillt. Wenn die Norns Hunger haben, werden sie daher nach Nahrungsmitteln suchen.

Sie lernen zwar selbst schon recht schnell, doch Sie können diesen Prozeß noch beschleunigen, indem Sie ihre Handlungen belohnen oder bestrafen. Wenn Sie auf die Nase eines Norns klicken, erklingt ein leises Kratzgeräusch, das anzeigt, daß Sie ihn kitzeln. Der Norn wird hierdurch belohnt und fühlt sich gleich glücklicher und entspannter. Gleichermäßen, wenn der Norn etwas Dummes oder Gefährliches anstellt, können Sie auf seinen Hintern klicken, um ihm einen leichten Klaps zu geben.



Strafe: Ein leichter Klaps...



... und Kitzeln zur Belohnung!

Später, wenn Sie den Norns das Sprechen beigebracht haben, können Sie mit Kitzeln und Klapsen aufhören und ihnen verbal mitteilen, ob sie etwas gut oder schlecht gemacht haben (siehe Schritt 3).

Schritt 3: Das Sprechen beibringen!

Norns können eine einfache Sprache erlernen, in der sie sich mit Ihnen und untereinander verständigen. In den meisten Fällen sieht die Satzstruktur dieser Sprache folgendermaßen aus: Subjekt-Verb-Objekt, z. B. "Melanie sehr müde". Hierdurch können Sie herausfinden, was für das betreffende Wesen das größte Problem ist, und ihm dann damit helfen. Sie können den Norns das Sprechen auf verschiedene Arten beibringen:

Benennen von Agenten.

Jeder Agent besitzt einen Kategorienamen, z. B. "Frucht", "Nahrung" oder "Maschine". Sie können Ihren Wesen die Namen dieser Kategorien leicht beibringen. Drücken Sie



Auf ein Objekt klicken, um der Kategorie einen Namen zu geben

einfach F1, um die Agentenhilfe einzuschalten, und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Agenten, dessen Namen Sie den Wesen beibringen möchten. Alle Wesen, die sich in Hörweite befinden, hören den Kategorienamen und beginnen, ihn zu erlernen. Die Norns lernen nicht



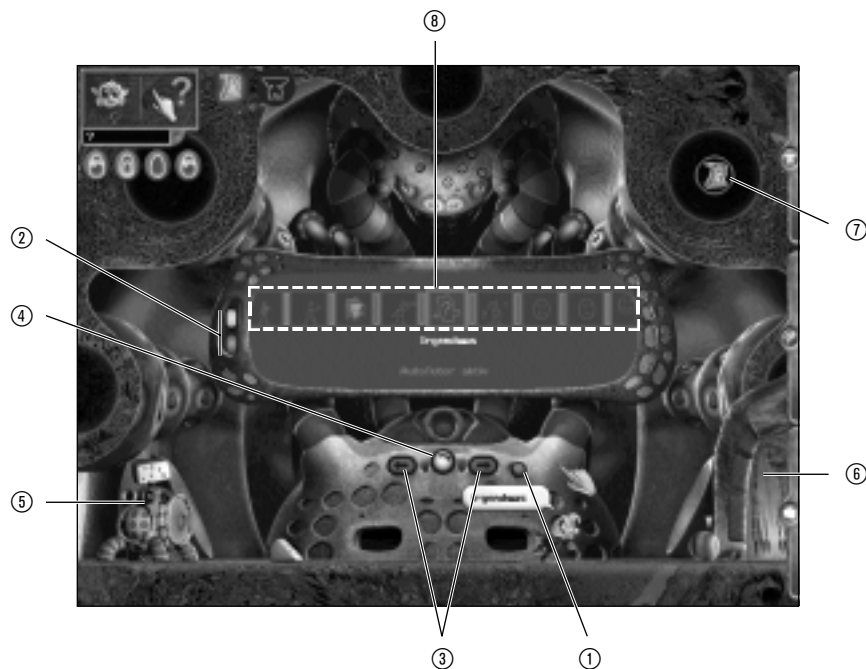
immer sofort, d. h. daß Sie unter Umständen mehrmals klicken müssen, damit sie sich an die Kategorie erinnern.

Benennen von Aktionen und Gefühlen.

Dies wird auf zwei Arten erreicht, z.B. im Unterrichtszimmer, das sich direkt über der Eierlegemaschine befindet. Das Unterrichtszimmer enthält eine große Maschine, die von den Shee speziell konzipiert wurde, um den Wesen das Sprechen beizubringen. Sie können ein Wesen in dieses Zimmer bewegen, indem Sie sie neben die Tür stellen und dann darauf klicken.



Die Unterrichtsmaschine sieht folgendermaßen aus:



- ① **Schaltfläche "Energie".** Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird die Unterrichtsmaschine ein- und ausgeschaltet.
- ② **Worttyp.** Von dieser Maschine aus können Sie den Norns zwei Wortkategorien beibringen. Mit diesen Schaltflächen wird zwischen den beiden Kategorien umgeschaltet.
- ③ **Wort ändern.** Hierdurch wird das aktuell unterrichtete Wort geändert. Wie schon bei den Agentenkategorien kann es auch hier mehrere Versuche brauchen, bis ein Wesen es richtig begriffen hat.

- ④ **AutoTutor.** Die Unterrichtsmaschine kann auf den automatischen Modus, in dem sie alle Wörter fortwährend durchschaltet, geschaltet werden. Diese Methode eignet sich dazu, den Norns das Sprechen beizubringen, während Sie etwas anderes machen.
- ⑤ **Käsemaschine.** Aus der Käsemaschine erhalten die Nornschüler während des Lernens etwas zu essen.
- ⑥ **Ausgangstür.** Diese Tür ist der Ausgang aus dem Unterrichtszimmer. Sie gelangen durch sie ins Norn-Terrarium zurück.
- ⑦ **Raumsymbol.** Wird in der Zeile mit den Lieblingsorten angezeigt, wenn Sie einen neuen Ort erkunden. Auf diese Weise können Sie schneller zwischen den verschiedenen Orten wechseln.

- ⑧ **Wortliste.** Liste der Wörter in der aktuellen Kategorie.



Die zweite Methode, mit der die Norns das Sprechen erlernen können, ist durch das Suchen nach Steinen des Wissens, wie z. B. dem links angezeigten Stein.

Im Raumschiff sind mehrere von diesen verstreut, und wenn ein Norn einen von ihnen aktiviert, überträgt er alle möglichen Wörter direkt in das Gehirn des Wesens.

Die Steine des Wissens sind sehr nützliche Lehrmittel... bloß finden müssen Sie sie!

Sprechen mit den Norns

Nachdem Sie den Norns die Wörter beigebracht haben, Können Sie sich mit ihnen verständigen. Um sich mit den Wesen zu unterhalten, ziehen Sie das Handsymbol in ihre Nähe (damit sie Sie hören können!), und dann geben Sie den gewünschten Text ein. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie auf die Eingabetaste, dann wird der Satz ausgesprochen. Wenn Sie mit mehreren Wesen auf einmal sprechen möchten, verwenden Sie einen Satz, ohne den Namen eines Wesens anzugeben. **Wenn Sie sich an einen bestimmten Norn wenden möchten, verwenden Sie seinen Namen** (d. h. "Nahrung essen" wird von allen Norns, die sich in Hörweite befinden, gehört, während "Alice Nahrung essen" nur von der Norn, die Alice heißt, gehört wird).

Es folgen einige Beispiele für Aktivitäten, die Sie vielleicht durchführen möchten:

- * **Die Aufmerksamkeit auf einen Agenten lenken.** Geben Sie hierzu einfach den Namen der Agentenkategorie, die sie ansehen sollen, ein. Oder Sie können das Wort "sehen" verwenden, z. B. "Nahrung sehen" oder "Bob Maschine sehen".
- * **Herausfinden, was sie gerade tun. Geben Sie "was" ein.** Ein Wesen kann mit einer Aussage wie "Melanie nähern Nahrung", was bedeutet, daß die Norn namens Melanie versucht, auf ein Nahrung zuzugehen, antworten.
- * **Herausfinden, warum sie es tun.** Geben Sie "Gefühle" ein. Ein Wesen kann mit einem Satz wie "Lucy hungrig" antworten.



❖ **Auffordern, etwas zu tun.** Typische Anweisungen an ein Wesen können Sätze wie "Alice Nahrung essen", "Jennie Maschine nähern" oder "Dilbert Tür drücken" sein.

Tip – Zu welcher Kategorie gehört dieser Agent?

Wenn Sie nicht sicher sind, zu welcher Kategorie ein Agent gehört, und Sie ihn in einem Satz verwenden möchten, schalten Sie die Agentenhilfe ein und klicken mit der linken Maustaste auf den betreffenden Agenten. Seine Agentenkategorie wird dann ausgesprochen (und gleichzeitig werden auch alle Wesen, die sich in Hörweite befinden, an das Wort erinnert!).

Drück	An einem Agenten eine Aktion durchführen. Wenn Sie eine Käsemaschine drücken, wird ein Stück Käse hergestellt. Aufzüge bewegen sich nach oben, bzw nach unten.
Zieh	An einem Agenten eine Aktion durchführen. Dies gleicht dem Drücken, doch die Wirkung auf den Agenten ist normalerweise anders.
Näher kommen	Auf einen Agenten zugehen
Weggehen	Von einem Agenten weggehen
Hauen	Einen Agenten schlagen. Dies eignet sich besonders, um Norns zum Schlagen von Grendels zu bringen.
Holen	Einen Agenten aufheben
Fallenlassen	Den Agenten, den Sie tragen, fallenlassen
Ja	Eine andere Methode zur Belohnung eines Wesens für die Aktion, die sie soeben durchgeführt hat. Funktioniert wie das Kitzeln an der Nase.
Nein	Eine andere Methode zur Bestrafung eines Wesens für die Aktion, die es soeben durchgeführt hat. Funktioniert gleich wie ein Klaps auf den Hintern des Wesens.
Guck	Einen Agenten ansehen
Essen	Einen Agenten essen
Gefühle	Aktuelle Wünsche und Bedürfnisse aussprechen
Glücklich	Ähnlich wie beim Ausdrücken wird auch hier ein Wesen gefragt, wie es ihm geht.
Links	Sich nach links bewegen
Rechts	Sich nach rechts bewegen
Was	Frägt, was ein Wesen gerade tut

Wesen bauen Beziehungen zu anderen Wesen auf. Sie können daher sehen, wie sie ihren Gefühlen zueinander Ausdruck verleihen. Wesen erinnern sich daran, ob ihr Kontakt mit anderen Wesen positiv oder negativ war, aber machen Sie sich keine Sorgen, feindselige Gefühle vergehen bald! Sie können die Gefühle eines Wesens für ein anderes erfahren, indem Sie sie danach fragen. Geben Sie z. B. "Bob mögen Lucy" oder "Bob hassen Lucy" ein, und Bob gibt dann wahrscheinlich zur Antwort, ob er Lucy mag oder haßt.

Tip – Norns lernen voneinander!

Norns lernen voneinander! Wenn Sie einen Nornsäugling haben, der nicht sprechen kann, können Sie beobachten, wie er das Sprechen langsam von den Wesen in seiner Umgebung erlernt. Wenn Sie nicht vorsichtig sind und der Säugling von den Grendels gefangengenommen wird, kann es sein, daß Ihre Norns plötzlich die Grendelsprache sprechen. Sie können auch beobachten, wie Norns gelernte Informationen weitergeben, so daß z. B. folgendes Gespräch möglich ist:

Laura: "Laura braucht Stärke"

Bob: "Laura essen Samen"

In diesem Fall hat Bob Laura mitgeteilt, daß das Essen von Samen den Hunger nach Stärke stillen kann.

Schritt 4: Aufzucht!

Nachdem Sie den Norns Grundkenntnisse der Sprache beigebracht haben und Sie die alltäglichen Pflegebedürfnisse wie die Bereitstellung von Nahrungsmitteln und Unterhaltung für die Norns, wenn solche benötigt werden, gemeistert haben, können Sie sich auf die Erzeugung Ihres ersten Nornsäuglings konzentrieren. Norns sind normalerweise nach einer Lebensdauer von ca. 1 Stunde fortpflanzungsfähig. Diese Dauer kann leicht variieren, da keine Wesen gleich sind, und wenn Sie Ihre eigenen Norns züchten, unterliegen diese genetischen Veränderungen, die sich auf den Zeitpunkt, zu dem sie fruchtbar werden (oder sogar auf ihre Fruchtbarkeit an und für sich) auswirken können. Um herauszufinden, in welchem Lebensstadium sich Ihre Norns befinden, können Sie die Agentenhilfe verwenden.



Lucy ist knapp eine halbe Stunde alt und befindet sich in der Pubertät – fast alt genug, um ihr erstes Kind zu haben!

Wenn Norns fruchtbar sind, setzen Sie Pheromone frei, welche von anderen Wesen erkannt werden. Der Instinkt zur Paarung ist sehr stark, und daher findet sie meist ohne Ihre Hilfe statt. Doch Sie können den Vorgang beschleunigen, indem Sie die männlichen Norns zum richtigen Zeitpunkt in die Nähe ihrer weiblichen Artgenossen bringen! Gleichermäßen kann die Paarung auch durch die Verwendung der "Drück"-Aktion (siehe die Wortlistentabelle im obigen Schritt 3) durch ein Wesen an einer anderen ausgelöst werden. Wenn Sie zu einigen erwachsenen Wesen "Norn drücken" sagen, können Sie beobachten, was dann passiert! Der Paarungsvorgang läßt sich an einem langen Kuß-Geräusch erkennen.



Weibliche Norns werden nach der Paarung nicht immer schwanger, da dies von ihrem Stadium im Hormonzyklus abhängt. Wenn eine Norn schwanger ist, wird oben am Bildschirm auf dem HUD ein Schwangerschaftsereignis eingeblendet.



Wenn Sie auf dieses Ereignis klicken, gelangen Sie direkt zu dem schwangeren Wesen.

Wenn sie ihr Ei legt (nach ca. 10 Minuten), erscheint ein Ei-Ereignis. Wenn Sie auf dieses Ereignis klicken, gelangen Sie direkt zum neuen Ei.

Sie können dieses Ei entweder selbst im Brutkasten ausbrüten oder darauf warten, bis es von selbst ausgebrütet wird.



Um die Geschichte eines Norns herauszufinden, können Sie die Agentenhilfe auf ihn anwenden!

Bakterien, deren Mutation und Veränderung auf die gleiche Weise erfolgt wie die der Wesen selbst. Gelegentlich (oder regelmäßig, wenn Ihre Norns häufig gefährliche Orte wie das Dschungel-Terrarium besuchen) kann es sein, daß sie krank werden. Auf der Welt gibt es Agenten, die Sie zur Prüfung eines Wesens auf Infektionen verwenden können:

Hier können Sie sehen, wie ein Norn den tragbaren medizinischen Scanner



In der linken Bildschirmabbildung können Sie im Lebenslauf eines Wesens auf die Ei- und Geschlechtssymbole neben dem Datum für jedes Ereignis klicken. Wenn Sie auf eines dieser Symbole klicken, gelangen Sie direkt zum betreffenden Wesen, so daß Sie leicht Informationen über ein Kind oder seine Eltern herausfinden können.

Schritt 5: Pflege!

Ihre Norns besitzen eine komplizierte interne Biochemie. Zu dieser gehört ein Immunsystem, das durch Bakterien verursachte Infektionen bekämpft. Im Raumschiff der Shee gibt es zahlreiche

aktiviert. Eine volle Kreisanzeige bedeutet, daß er gesund ist. Rechts am Scanner befindet sich der "Notfalltransporter", der das Wesen direkt zur "Krankenstation" auf der Brücke befördert (siehe unten).

Wenn eines Ihrer Wesen krank wird, empfiehlt sich folgendes:

- Halten Sie es warm!
- Stellen Sie sicher, daß es gut ernährt wird.
- Lassen Sie es nicht in die Nähe von anderen Norns kommen, und setzen Sie es keinen störenden Ablenkungen aus. Seien Sie gewarnt, daß gewisse Krankheiten sehr ansteckend sind und Sie aufpassen müssen, daß die Keime nicht an andere Wesen übertragen werden.

Dies bezieht sich auch auf verletzte und verwundete Wesen. Wenn Ihre Norns von Grendels angegriffen werden, kann es sein, daß sie einen ernsthaften Bedarf nach medizinischer Unterstützung und hingebungsvoller Pflege haben, um wieder gesund zu werden.

Wenn sich der Zustand eines Norn weiterhin verschlechtert, müssen Sie ihn vielleicht in die Krankenstation auf der Schiffbrücke befördern. Hierzu müssen Sie die Welt ein wenig erforschen und das sichere Norn-Terrarium verlassen.



Zur Verwendung der Krankenstation müssen Sie das Wesen zunächst in die "Medizinkapsel" einschließen und die Bildschirme aktivieren. Wenn Sie nicht sicher sind, können Sie mit der Agentenhilfe genauere Angaben zu den einzelnen Objekten aufrufen.

Um ein Wesen in die Medizinkapsel einzuschließen, stellen Sie es daneben hin und klicken auf die Kapsel. Es kann sein, daß Sie die Kapsel zuerst öffnen müssen (ebenefalls, indem Sie darauf klicken).

Sie können sich alle möglichen Informationen ansehen und sogar die chemische Zusammensetzung des Blutkreislaufs eines Wesens überwachen.

Die Medizinkapsel enthält auch verschiedene nützliche kleinere Objekte, die Sie entweder mit anderen Agenten verbinden (siehe "Verbindung von Agenten und Blaupausen") oder, für den Fall, daß Sie schnell ein Problem diagnostizieren oder behandeln müssen, in Ihrem Inventar mit sich herumtragen können.

Sobald Sie die Verbindung von Agenten zu größeren Maschinen beherrschen,





können Sie sogar das gesamte Verfahren der Krankenpflege automatisieren, indem Sie einen medizinischen Scanner in den Notfalltransporter einstecken, so daß kranke Wesen automatisch direkt in die Krankenstation teleportiert werden!

Schritt 6: Würdige Beerdigung!

Irgendwann müssen leider alle Norns sterben. Die natürliche Lebensdauer eines durchschnittlichen Norn beträgt ungefähr 7 Stunden. Sie hängt von der Qualität der Pflege Ihrer Norns ab. Denken Sie daran, daß sie durch Infektionen oder an Verletzungen verfrüht sterben oder sogar verhungern können. Es lauern ihnen auch einige gefährliche Pflanzen und Tiere auf. Manche von ihnen können einen Norn innerhalb von 30 Sekunden in ein Knochengerippe verwandeln.

Wenn ein Norn stirbt, wird ein Todesereignis eingeblendet. Sie können darauf klicken, um sich direkt in die Gruft zu begeben und den Todesfall zu registrieren. Die Gruft befindet sich oberhalb der Tür zum Unterrichtszimmer. Sie können sie jederzeit betreten, um sich früher verstorbene Wesen anzusehen oder um neue Todesfälle zu registrieren.



Wenn Sie beschlossen haben, den Tod eines Wesens zu registrieren, können Sie ein Foto auswählen und eine kurze Gedenkschrift verfassen.

Hinweis zu erweiterten Informationen über die Norns

Sie können im Krankenzimmer nicht nur die Infektionen und Biochemie eines Ihrer Wesen untersuchen (siehe Schritt 5), sondern sich auch erweiterte Informationen über die genetischen Veränderungen eines Wesens ansehen. Wählen Sie hierzu die Agentenhilfe zu einem Norn und klicken Sie auf das Symbol links vom roten Schließ-Knopf:

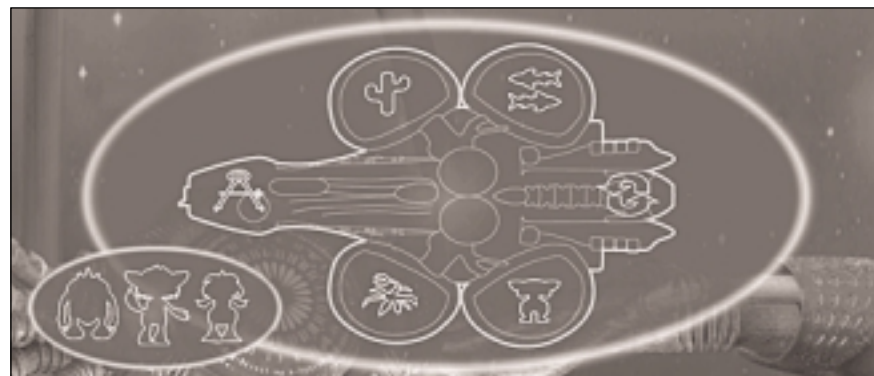


Dieses zeigt:

- Die Benennung Ihres Wesens. Hierbei handelt es sich um einen einmaligen genetischen Identifikator für ein Wesen.
- Gen-Austausch-Punkte. Dies ist die Anzahl der Orte, an denen die DNA des Wesens in beiden Eltern vorhanden war.
- Punkt-Mutationen. Hier können Sie erfahren, wie viele Gene mutiert wurden. Eine höhere Zahl zeigt an, daß es sich um ein Wesen mit vielen Genmutationen handelt. Dies kann sehr interessant sein!

4. DIE WELT UND ALLES, WAS SICH DARIN BEFINDET

Creatures 3 spielt sich auf einem großen, lebendigen Raumschiff ab. Dieses Raumschiff wurde vor vielen Jahrhunderten von der alten Rasse der Shee konstruiert, um sie und ihre genetischen Erfindungen (einschließlich der Norns und der Ettins) auf einen neuen, runden Planeten zu transportieren. Ihr voriges Zuhause namens Albia war eine seltsame, scheibenförmige Welt mit sehr wenig Platz, auf dem man bauen konnte. Die Grendels waren blinde Passagiere, und sie verursachten alle möglichen Schäden, als sie im Dschungel-Terrarium auftauchten. Die Shee verließen ihr Raumschiff und stiegen auf die Oberfläche ihres neuen Planeten herab. Und dabei überließen sie die Norns und Ettins bei der Abwehr des Grendelangriffs ihrem Schicksal.



Das Schiff selbst besteht aus vier großen Terrarien. Jedes von diesen wird von einer eigenen, besonderen Reihe von Arten bewohnt. Sie sind durch einen zentralen Gang, an dessen Enden sich eine Brücke und eine Kraftwerk befinden, verbunden.

Schlüssel zu den Terrariumsymbolen:



Brücke



Ettin-Terrarium



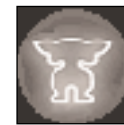
Wasser-Terrarium



Kraftwerk



Dschungel-Terrarium



Norn-Terrarium

Denken Sie daran, daß es, abgesehen von den Haupttüren, die vom zentralen Gang abzweigen, noch alle möglichen anderen Türen gibt, die Abkürzungen von einem Terrarium zum anderen darstellen. Diese können allerdings auch von den Grendels für heimliche Angriffe auf Ihre Norns und deren Eier verwendet werden!



4.1 Führung durch das Schiff

Jedes der vier Terrarien beherbergt ein einmaliges Sortiment an Pflanzen und Tieren. Es ist Ihnen durchaus gestattet, sich zwischen den Terrarien hin- und herzubewegen, aber Sie dürfen nicht vergessen, daß die Piranhas im Wasser-Terrarium alle anderen Fische auffressen könnten, bevor Sie wissen, was geschehen ist, denn sie haben keine natürlichen Feinde.

Tip – Eine Art ist jetzt ausgestorben! Und ich habe sie gemocht. Was soll ich tun?

In jedem Terrarium gibt es Samen- und Eischleudern, mit denen Sie neue Pflanzen und Tiere erzeugen können! Jede ist anders, doch es folgen zwei Beispiele, um Ihnen einen Eindruck zu vermitteln:



◀ Diese Samen- und Eischleuder findet sich im Ettin-Terrarium. Klicken Sie auf die grünen Schaltflächen, um zu sehen, welche Lebewesen sie erzeugt!



Dieses eher furchterregende Gerät ist die Samen- und Eischleuder des Dschungel-Terrarium s. Vielleicht klicken Sie besser nicht darauf, denn dem erzeugten Geschöpf geht man wohl besser aus dem Weg!

4.1.1 Das Norn-Terrarium



Dies ist ein sicherer, ziemlich freundlicher Bereich, in dem Ihre Norns ausgebrütet werden. Es gibt hier genügend Nahrung, um die Norns erfolgreich aufzuziehen und zu züchten. Es folgt eine Aufstellung einiger der Bewohner und Maschinen des Norn-Terrariums:



Grufteingang

Dies ist der Eingang zur Gruft. Wenn Ihre Norns sterben, können Sie hier einen Grabstein für sie anfertigen. Klicken Sie auf die steinerne Tür, um die Gruft zu betreten. Der Eingang zur Gruft befindet sich direkt oberhalb vom Eingang zum Unterrichtszimmer.



Eingang zum Unterrichtszimmer

Dies ist der Eingang zum Unterrichtszimmer, in dem Sie Ihren Wesen das Sprechen beibringen können. Er befindet sich direkt oberhalb von der Eierlegemaschine und unmittelbar rechts vom Brutkasten, in dem die Eier ausgebrütet werden.

Libelle

Libellen fliegen herum und fressen alle Insekten, die an ihnen vorbeifliegen. Sie sitzen auf Pflanzen und paaren sich. Nach der Paarung sucht das Weibchen einen geeigneten Ort auf dem Teich, an dem es seine Eier fallenläßt.



Bienen

Bienen, wie Sie bestimmt wissen, sind geschäftige Wesen. Sie verlassen den Bienenstock, suchen nach Blumen und kommen mit süßem, leckerem Nektar zurück. Aber lassen Sie sich nicht von ihrem niedlichen Aussehen täuschen! Wenn eine Biene gequält wird, ruft sie mit chemischen Mitteln um Hilfe, bevor sie ihren Peiniger heftig sticht. Und dann stürzen sich alle Bienen, die sich gerade in der Nähe aufhalten, auf den Angreifer.

4.1.2 Das Dschungel-Terrarium



Diese Welt, die ursprünglich geschaffen wurde, um alle boshaften, gemeinen Pflanzen und Wesen, die die Shee von den anderen fernhalten wollten, zu beherbergen, eignete sich ideal als neue Heimat für die

blinden Passagiere, die Grendels. Hier wohnt eine Grendelmutter, die gelegentlich Eier legt. Wenn Ihnen Norneier verlorengehen, müssen Sie sie hier suchen! Hier sind alle möglichen gefährlichen Lebewesen, von Piranhas über Wespenschwärme bis zu gemeinen, unsichtbaren Bakterien, die herumschweben, anzutreffen. Nehmen Sie sich in acht!



Piranha

Ein gefährlicher Fisch, der ein Wesen in weniger als einer Minute bis auf die Knochen fressen kann. Gehen Sie diesen Geschöpfen tunlichst aus dem Weg, wenn Ihnen das Fleisch an Ihrem Körper lieb ist.

Wespen

Dieses Insekt ernährt sich von Früchten und lebt normalerweise allein. Wenn es jedoch belästigt wird, sticht es seinen Angreifer wiederholt und ruft andere Wespen zur Hilfe.



Mossie Fly

Machen Sie um dieses Ungeziefer einen weiten Bogen! Sein Biß ist gefährlich, und er folgt Ihren Wesen überallhin. Bringen Sie Ihren Wesen bei, sein ununterbrochenes Gejammer zu ignorieren, und stellen Sie unbedingt sicher, daß sie ihn nicht aufheben oder berühren.

Rocklice

Niederträchtige Tiere, die Insekten fressen, indem Sie sich im Boden eingraben und dann alles, was an ihnen vorbeigeht, packen. Sie schlafen auch unter der Erde und können gehen, hüpfen und allgemein extrem boshaft sein.



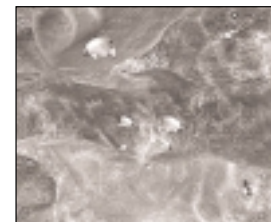
4.1.3 Das Wasser-Terrarium



In den Meeren von Albia wimmelte es einst nur so von Lebewesen. Einige der tropischen Fische gehörten zu den großartigsten Erfindungen der Shee. Daher erschufen sie ein spezielles Terrarium und füllten es mit Wasserlebewesen.

Handlefish

Handlefish schwimmen gern zusammen herum, doch wenn sie Hunger haben, bewegen sie sich auf Nahrung zu. Handlefish fressen nur die Samen der Gumin Grass-Pflanze und ohne gewisse in diesen Samen enthaltene Chemikalien würde die Handlefishbevölkerung schon bald aussterben. Wenn Sie feststellen sollten, daß Ihnen die Handlefish ausgegangen sind, können Sie durch die Aktivierung der Fischeischleuder weitere Handlefish-Eier erzeugen. Die Fischeischleuder finden Sie in den dunklen, feuchten Zimmern zwischen den östlichen und westlichen Meeresbereichen.



Regenbogen-Haie

Die attraktive Farbe der Regenbogen-Haie verleitet andere Meeresbewohner oft zu der fälschlichen Annahme, daß sie sich unter Freunden befinden - aber diese Haie sind wilde und hungrige Seeungeheuer! Regenbogen-Haie ernähren sich mit dem größten Vergnügen von Fischen aller Art, und es ist sogar auch schon vorgekommen, daß sie sich an Norms, Ettins oder Grendels, die sich ins Wasser gewagt haben, gütlich taten! Es geht das Gerücht um, daß sich die

Regenbogenfarbe dieser Haie mit der Zeit verändern kann - d. h. daß die Haie nach einer Weile alle möglichen Farben haben können - vorausgesetzt, daß sie gut gefüttert werden!

Clownfisch

Clownfische schwimmen gern zusammen herum, und wenn sie Hunger haben, bewegen sie sich auf Nahrung zu. Clownfische fressen nur die bunten Aquamites (Wassermilben), und wenn sie keine solide Wassermilbenquelle finden, könnte würde die Clownfischbevölkerung schon bald aussterben. Wenn Sie feststellen sollten, daß Ihnen die Clownfische ausgegangen sind, können Sie durch die Aktivierung der Fischeischleuder weitere Clownfisch-Eier erzeugen.



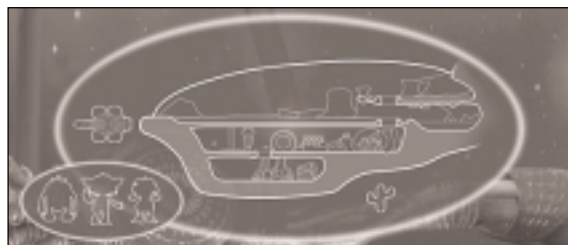


Fischeischleuder

Hierbei handelt es sich um eine an einem festen Ort aufgestellte Fischeischleuder. Drücken Sie die blinkende gelbe Taste, um den Strom einzuschalten, und klicken Sie dann auf die Bildschirme, um eine Fischart und die Anzahl der Fische, die Sie erzeugen möchten, auszuwählen. Damit der Fischeierschlabberer mit der Erzeugung der Eier beginnt, klicken Sie auf die blinkende hellblaue Schaltfläche. Die Eier werden dann schlabbernderweise in

die Fischzuchtstätte abgegeben. Um sie dort wieder herauszuholen, müssen Sie die runden Türen am Ende von einem der beiden unterirdischen Gänge öffnen.

4.1.4 Das Ettin-Terrarium



Die Ettins lieben heiße, trockene Wüstengegenden. In dieser Wüste gibt es eine Vulkanmaschine, die Sie gegebenenfalls mit Verbindungsgagenten automatisieren können! Wenn Sie das möchten, können Sie eine Maschine entwerfen, die den Vulkan

beim Erscheinen eines Grendel zum Ausbruch veranlaßt, indem Sie an der Aktivierungssteuerung des Vulkans einen Wesens-Detektor anbringen.

Vulkan

Dies ist der gefährliche Vulkan des Ettin-Terrariums. Er bricht gelegentlich von selbst aus, doch Sie können ihn gegebenenfalls automatisch zum Ausbruch veranlassen. Die heißen Felsbrocken, die er auswirft, können für Ihre Wesen sehr schmerzhaft sein, passen Sie also auf! Einige der Tiere im Ettin-Terrarium ernähren sich von diesen Felsbrocken.



Automatischer Vulkanausbruch!

Dies ist ein Bild des Fundaments unter dem Vulkan. Wenn Sie einen anderen Agenten an die Schaltfläche "Ausbrechen" auf dem Vulkan anfügen, können Sie ihn auf Befehl zum Ausbrechen veranlassen! Im obigen Beispiel bricht der Vulkan jedes Mal aus, wenn sich ihm ein Grendel nähert. Um einen noch stärkeren Effekt zu erzielen, bewegen Sie den Detektor ins obere Geschoß, direkt neben den Vulkan.



Cacbana und Wüstengras

Die Cacbana ist perfekt an ihre Wüstenumgebung angepaßt, denn sie braucht zum Überleben keine Feuchtigkeit. Wasser ist für diese Pflanze nur zum Erzeugen von Samen wichtig. Das Wüstengras ist eine sehr hitzeverträgliche Grasart, die in extrem trockenen Bedingungen wachsen kann.

Gnarler

Dies ist der Gnarler, der manchmal auch unter seinem alten albischen Namen "Hungarius Oscari" bekannt ist. Der Gnarler entstand aus einem einmaligen Versuch zur Herstellung eines organischen Lebewesens, das sich von anorganischer Materie ernähren kann. Als Ergebnis davon frißt der Gnarler Felsbrocken oder, genauer gesagt, er zieht Nährstoffe aus den Mineralien, mit denen der Felsbrocken bedeckt ist.



4.2 Norns, Grendels und Ettins

Die Shee schufen während ihres Aufenthalts auf Albia¹ drei größere Arten von Wesen. Bei ihrer Reise durch den Weltraum brachten sie alle drei Arten mit sich, obwohl darauf hingewiesen werden muß, daß die Grendels eine Fehlzüchtung waren. Jedes dieser Wesen besitzt eine eigene Creatures Digital DNA (dDNA), eine Biochemie und ein kompliziertes Gehirn, welches sie in die Lage versetzt, zu lernen, zu denken und sich zu verständigen.

4.2.1 Norns



Dies sind die Norns der Vergangenheit – Norns, die sich immer noch an viel von dem, was ihnen die Shee beigebracht haben, erinnern. Sie sind niedliche, liebenswerte, freundliche Wesen, die sich gern in der Gesellschaft ihrer Artgenossen aufhalten, sich gern amüsieren und nichts lieber tun, als neues Gelände zu erforschen.

Manchmal können die Norns durch ihre Erkundungslust in große Schwierigkeiten geraten!



4.2.2 Grendels

Die Grendels waren eine Fehlzüchtung der Shee. Sie wurden versehentlich geschaffen und dann verbannt. Sie sind boshafte, mit Krankheiten infizierte Wesen, die sich extrem an Gewalt erfreuen.

Einer Grendelmutter ist es gelungen, sich an Bord des Raumschiffs der Shee zu schleichen, und sie legt gelegentlich Eier. Den Grendels macht es Spaß, den Norns weh zu tun, und ihre Lieblingsbeschäftigung ist das Stehlen von Norneiern. Grendels können Ihre Verbindungsmaschinen auseinandernehmen, um Ihre Verteidigung zu schwächen.



Tip – Wie züchtet man Grendels und Ettins?

Mit der Genspleißmaschine können Sie weibliche Grendels und Ettins erzeugen. Alle anfänglichen Grendels und Ettins, die Sie erhalten, sind männlich, und die Eierlegemaschinen erzeugen auch nach dem Tode der Originalwesen weitere Eier. Eine Einführung zur Genspleißmaschine finden Sie im Abschnitt 4.4.

4.2.3 Ettins



Ettins sind friedliche Tiere, die Vorräte anlegen. Sie haben die unangenehme Angewohnheit, Ihre Maschinen zu stehlen und sie mit sich ins Ettin-Terrarium zurückzunehmen. Sie sind sogar großzügig und stecken sie zuerst aus. Niemand weiß genau, warum sie dies tun, aber daß sie es tun, ist unbestreitbar!

Wenn Ihnen auffällt, daß etwas verschwunden ist, wissen Sie also, wo Sie es wiederfinden können!

4.3 Verbindung von Agenten und Blaupausen

Während des Spiels von Creatures 3 werden Ihnen viele nützliche Maschinenagenten, wie z. B. der Wesens-Detektor und der Notfalltransporter, begegnen. Alle diese Agenten lassen sich zu größeren, komplizierteren Maschinen zusammenschließen. Dies ist ein leistungsfähiger Mechanismus, und beim Zusammenschluß von Gegenständen, oder bei den Einsatzmöglichkeiten dieser Megamaschinen gibt es keine Einschränkungen. Sie können z. B. einen Norngeruchs-Emitter in eine Luftschleuse legen. Hierdurch werden Grendels zu der Luftschleuse gelockt. Sie können dann dazu einen Wesens-Detektoragenten, der zur Erkennung von Grendels eingestellt ist, in die Luftschleuse legen und ihn mit der Tür der Luftschleuse verbinden. Sie haben nun eine Maschine, die automatisch Grendels anzieht und sie dann aus der Luftschleuse in ihr Verderben schickt, gebaut!

Ein weiteres Beispiel für einen Verbindungsagenten ist die Verbindung eines medizinischen Scanners mit dem Notfalltransporter. Diese Maschine erkennt dann kranke Wesen und sendet sie direkt zur Krankenstation. Durch die Verwendung eines Wesens-Detektors, der mit einem Radiosender in der Krankenstation verbunden ist, können Sie

veranlassen, daß alle möglichen Sirenen und Blinklichter auf der ganzen Welt ausgelöst werden, um Ihnen mitzuteilen, daß ein krankes Wesen erkannt und in die Krankenstation geschickt wurde.

Durch den effektiven Einsatz von Verbindungsagenten können Sie viele Aufgaben automatisieren und große Kommunikationsnetze zur Verteidigung der Norns gegen Grendels und zur Information, wo sich Ihre Norns gerade aufhalten, einrichten.

4.3.1 Grundlagen der Agentenverbindungen

Schritt 1: Erkennen der mit Anschlüssen versehenen Maschinen



Maschinen, die sich zusammenschließen lassen, besitzen einen Ausgabe- und einen Eingabeanschluß. Über diese können die Maschinen miteinander verbunden werden.

Die Ausgabeanschlüsse lassen sich an den kleinen Kontaktstiften in der Mitte erkennen.

Schritt 2:

Finden der Maschinen!

Im Norn-Terrarium sind viele verbindungsfähige Maschinenagenten anzutreffen. Als nächstes können Sie lernen, wie man eine einfache Maschine baut, die durch einen Tastendruck ein Licht zum Aufleuchten bringt.. Hierzu brauchen Sie einen Lichtkasten und eine Schaltfläche. Das Norn-Terrarium enthält einige von diesen, d. h. daß sie leicht zu finden sind.



Schritt 3: Verbindung eines Eingabe- und eines Ausgabeanschlusses



Um die Verbindung herzustellen, klicken Sie auf den Ausgabeanschluß der Schaltfläche. Wenn Sie die Maus bewegen, erscheint eine gepunktete Linie, die sich in der Flußrichtung bewegt. Wenn sie sich von der Schaltfläche weg bewegt, haben Sie den richtigen Anschluß gefunden. Wenn sich die Linie auf die Schaltfläche zu bewegt, haben Sie versehentlich auf den falschen Anschluß geklickt –

klicken Sie in diesem Fall einmal mit der rechten Maustaste, um die Aktion abubrechen und es erneut zu versuchen.



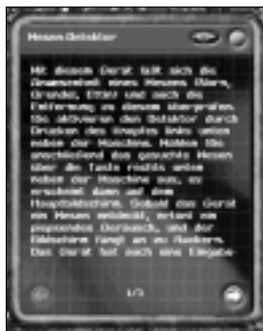
Schritt 4: Fertigstellen der Verbindung

Bewegen Sie das Handsymbol nun über den Eingabeanschluß des Lichtkastens, und klicken Sie erneut. Wenn Sie die Verbindung richtig hergestellt haben, sind die beiden Objekte nun mit einer zur Anzeige der Flußrichtung animierten Linie verbunden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche, um das Licht anzuschalten. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben Ihre erste Maschine gebaut!

Tip – Was bewirkt dies?

Wenn Sie nicht sicher sind, was ein Agent bewirkt, drücken Sie F1, um die Agentenhilfe einzuschalten, und klicken dann mit der rechten Maustaste auf die betreffende Maschine!



4.3.2 Blaupausen

Wenn Sie die Maschine gebaut haben, sollten Sie sich notieren, wie Sie die Maschinen miteinander verbunden haben, um die Bauweise nachvollziehen zu können, wenn Sie sie erneut zusammenstecken möchten. Gleichmaßen können Sie die Bauangaben für Ihre Maschine sogar zum Nachbauen an jemand anderen senden. Hierzu werden Blaupausen verwendet.



Sie können eine Blaupause einer beliebigen konstruierten Maschine anfertigen. Das ist ganz einfach, wählen Sie einfach (mit F1) die Agentenhilfe aus, und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die einzelnen Agenten, die zu Ihrem zusammengeordneten System gehören.

Oben rechts im Fenster, direkt links neben der roten Schließschaltfläche, befindet sich eine Schaltfläche zum Erzeugen einer Blaupause. Klicken

Sie auf diese, um ein Blaupausenobjekt zu erzeugen...

... und, nachdem Sie diese Schaltfläche gedrückt haben, schließen Sie das Fenster "Agentenhilfe". Dann ist die Blaupause fertig!



Wenn Sie auf die Blaupause klicken, erhalten Sie eine vollständige Beschreibung der Objekte, die Sie zur Konstruktion der Maschinen miteinander verbinden müssen.

Sie sehen auch ein Feld, in dem Sie einen Namen für die betreffende Blaupause eingeben und sie auf die Festplatte exportieren können. Hierdurch können Sie mit anderen Benutzern von Creatures 3 Blaupausen austauschen. Wenn Sie eine Blaupause speichern, kommt diese in den Ordner "Meine Wesen". Dieser befindet sich im Menü START unter Creatures 3.

Wenn Sie die Blaupause einer anderen Person verwenden möchten, kopieren Sie sie in den Ordner

"Meine Agenten" und importieren sie mit dem Erzeuger im Kraftwerk (siehe 4.4) in Ihre Welt.

Wenn Sie diese Blaupause in den Agenten Replikator im Kraftwerk des Raumschiffs (siehe 4.4) bewegen, können Sie sogar in einer einzigen Operation alle nötigen Teile herstellen.

Wenn Ihre Maschine feste Teile wie Aufzugstasten oder Türen enthält, werden diese vom Replikator nicht erzeugt.

4.3.3 Was Sie miteinander verbinden können

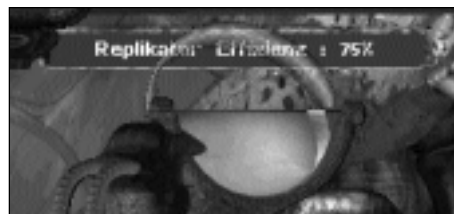
An praktisch jeder Maschine im Raumschiff, einschließlich der Türen, Wettermaschinen, Eischleudern, Falltüren, Luftschleusen und Aufzüge, finden Sie Agentenverbindungsanschlüsse. Sie könnten z. B. eine Maschine, die eine Tür für Norns, aber nicht für Grendels, öffnet, oder die den Aufzug für Norns holt, aber nur, wenn sich kein Grendel in der Nähe befindet, konstruieren.



4.4 Die großen Maschinen

Im Kraftwerk des Shee-Raumschiffs befinden sich zahlreiche große Maschinen. Diese führen mehrere nützliche Aufgaben durch, und zwar:

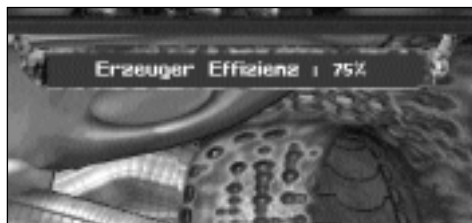
Replikator



Mit dem Replikator können Sie eine genaue Kopie eines anderen Agenten anfertigen. Dies ist nützlich, wenn Sie aus Verbindungsagenten eine große Maschine konstruieren möchten, aber Ihnen ein Teil dazu fehlt. Solange Sie ein solches Teil haben, können Sie mit dem Replikator eine Kopie davon anfertigen.

Erzeuger

Der Erzeuger gleicht dem Replikator, außer daß er Agenten aus dem Nichts erstellt. Sie können verschiedene Objekte, die Sie herstellen möchten, auswählen und diese dann herstellen.



Genspleißer

Mit dem Genspleißer können Sie zwei Wesen verschmelzen. Er besteht aus zwei Kapseln, in die Sie Wesen einschließen können, und einigen Steuerelementen zur Beeinflussung der Genspleißoperation. Wenn Sie einen Grendel in eine Kapsel und einen Norn in die andere einschließen, können Sie sogar Ihre eigenen halb-Grendel-half-Norn-Wesen herstellen!

4.4.1 Chemische Energie und Recycler

Der Replikator, der Erzeuger und der Genspleißer funktionieren mit der chemischen Energie des Raumschiffs. Wenn Sie diese Maschinen verwenden, wird die chemische Energie verbraucht, und es dauert eine Weile, bis sie wieder aufgefüllt wird. Auf jeder Maschine gibt es eine Anzeige, an der Sie die chemische Energieebene der betreffenden Maschine ablesen können:



Überwachung der chemischen Energie



Ansicht der aktuellen Energieebene

Die Wiederauffüllgeschwindigkeit läßt sich auf zwei Arten beschleunigen:

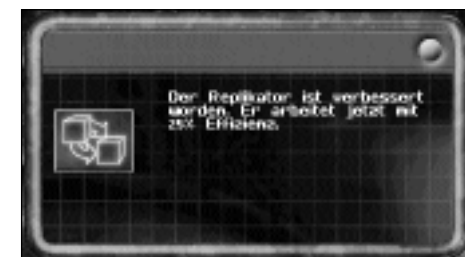
Wiederverwerten von Agenten, die Sie nicht mehr benötigen



Im Norn-Terrarium finden Sie einen Recycler. Lassen Sie Agenten in diesen fallen, und verwerten Sie sie als chemische Energie wieder, indem Sie auf die den Recycle-Knopf klicken.

Erhöhen der Effizienz der Maschinen

Im Raumschiff sind verschiedene Agenten verstreut, die Schlüssel zur Aufrüstung des Replikators, des Erzeugers und des Genspleißers besitzen. Sie können nur von Norns aktiviert werden. Finden Sie mit der Agentenhilfe



heraus, welche Maschine aktualisiert wird, wenn Sie auf einen solchen Agenten treffen, und ermutigen Sie dann einen Norn dazu, ihn zu drücken. Die Maschinen beginnen mit einer Effizienz von 0% und können bis auf 100% aufgerüstet werden.

Die aktuelle Effizienz der einzelnen Maschinen können Sie an ihnen selbst ablesen. Um sie zum ersten Mal zu verwenden, müssen Sie zunächst einen Schlüssel finden.

Tip – Ich habe einen Schlüssel gefunden, aber keine Maschine wurde aufgerüstet!



Es gibt auch Schlüssel, die andere Objekte aktivieren und nicht die "großen drei" Maschinen aufrüsten. In der Agentenhilfe können Sie ihre Funktion herausfinden! Es gibt sogar einen Schlüssel, der eine direkte Interaktion mit den Grendels und den Ettins ermöglicht.

▲ Was dieses Powerup wohl bewirkt?



5. DAS INTERNET UND PRODUKTERWEITERUNG

Das Design von Creatures 3 ist einmalig. Es ermöglicht Ihre eigene Erweiterung und Entwicklung für das Produkt. Sie können die Norns leicht in Dateien verwandeln, um sie dann per E-Mail an andere Spieler von Creatures 3 zu schicken oder Blaupausen auszutauschen. Wenn Sie das möchten, können Sie lernen, wie man, entweder für sich selbst oder zur Verteilung an andere über das Internet, seine eigenen Agenten oder Wesen anfertigt. Im vorliegenden Kapitel des Handbuchs werden diese Aspekte von Creatures 3 kurz behandelt, und es enthält wichtige Hinweise, um Ihr diesbezügliches Wissen noch zu erweitern.

5.1 Austausch von Wesen

Sie können einen Norn mit der Schaltfläche "Exportieren" im Norn-Selektor auf die Festplatte exportieren. Hierdurch wird der Norn in eine Datei auf der Festplatte verwandelt. Diese läßt sich dann per E-Mail an einen anderen Spieler senden oder zur späteren Wiederverwendung behalten.

Exportieren eines Norn:

1. Öffnen Sie den Norn-Selektor.
2. Stellen Sie sicher, daß das Wesen, das Sie exportieren möchten, ausgewählt (mit einem roten Pfeil gekennzeichnet) ist.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Minus'.



Importieren eines Norn:

1. Öffnen Sie den Norn-Selektor.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche 'Plus'.
3. Wählen Sie den Norn, den Sie importieren möchten.

Exportierte Norns werden im Ordner "My Creatures" (den Sie vom Menü START öffnen können) gespeichert.

Später, wenn Sie in der Welt den passenden Schlüssel gefunden haben, können Sie sogar Ettins und Grendels, oder Ihre eigenen Schöpfungen, aus dem Genspleißer im Kraftwerk exportieren.

Die Exportdateien für Wesen sind ziemlich groß, aber sie lassen sich leicht komprimieren, daher empfiehlt sich die Komprimierung mit einem Komprimierungsprogramm. Im Internet sind viele solche Programme verfügbar.

5.2 Entwicklung für Creatures

Die Agenten in Creatures 3 nennt man "autonome Agenten". Sie können mit einer speziellen Programmiersprache namens CAOS Ihre eigenen Agenten entwickeln. Wenn Sie mehr über CAOS erfahren möchten, können Sie dem kostenlosen "Creatures Developer's Program" (CDN) beitreten. Informationen über das CDN finden Sie unter www.gamewaredevelopment.com. Dies ermöglicht den Zugriff auf das Entwicklungsteam von Creatures 3, das Ihre Entwicklungsfragen beantworten kann.

Wenn Sie das Programmieren nicht lernen möchten, aber an anderen Aspekten des Herumspielens mit Creatures 3 interessiert sind, können Sie dies mit ihrem Creatures Digital DNA (dDNA) machen. Dies läßt sich natürlich mit selektiver Zucht und dem Genspleißer in der Welt von Creatures 3 erreichen, oder durch die direkte Bearbeitung der dDNA mit dem Genetics Kit-Geneditor. Dies ist ein kompliziertes Tool, das Sie im Internet über das CDN kaufen können. Wenn Sie vor einer Kaufentscheidung mehr erfahren möchten, suchen Sie auf dem Internet nach Tools von Drittanbietern, mit denen Sie die Genetik abändern können, ohne eine weitere Anwendung kaufen zu müssen.

Es lohnt sich immer, im Internet nach den Schöpfungen anderer Spieler zu suchen, da unzählige aufregende und nützliche Informationen, Agenten und andere Arten von Wesen zum Herunterladen verfügbar sind.

Hinweis: Creature Labs sind nicht für den Inhalt von Schöpfungen für Creatures 3 von Drittpersonen verantwortlich.



MITWIRKENDE

Bei Creature Labs, Ltd.

(Eine Abteilung von Gameware Development Ltd.):

Creatures 3 Idee und Design	Toby Simpson
Zusätzliches Design	Claudio Berni, Mark Ashton, Robert Dickson, Francis Irving, Barnaby Green, Ashley Harman, Lee Singleton, David Bishop und das Creatures 3 Development Team
Programmierungsleitung und physikalisches System	Robert Dickson
Leitung Agententechnik	Mark Ashton
Künstlerische Leitung	Claudio Berni
Softwaretechnik und Entwicklungstools	Francis Irving, Guy Tristram, Daniel Silverstone, Gavin Buttimore, David Bhowmik
Neurowissenschaft und biologische Komponenten	Gavin Buttimore, David Bhowmik
Zusätzliche Entwicklung des Kernmoduls	Alima Adams, Ben Campbell
Agententechnik	Barnaby Green, Ashley Harman
Zusätzliche Agententechnik	John Ferguson
Leitung Grafik	Colin Swinbourne
Grafische Gestaltung	Claudio Berni, Timothy Mews, Colin Swinbourne, Sean Nicholls, Ceri Llewellyn
Visuelle Gestaltung der Benutzeroberfläche	Nathan Thomas
Zusätzliche Grafiken	Nathan Thomas, Paul Simon, Oliver Dunn, Barnaby Green
Gentechnik	Eric Goodwin, Helen Burchmore
Zusätzliche Neurowissenschaft	Dylan Banarse
Einführungssequenz	Colin Swinbourne
Modellierung der Einführungssequenz	Claudio Berni
Musik und Nachbearbeitung	Peter Chilvers



Mann im grauen Anzug	Howard Newmark
Entwicklungsleitung	Ian Saunter
Leitung Qualitätssicherung	Paul Dobson
Qualitätssicherung	Ben Gonshaw, Barry O Sullivan
Mit Dank an	Ben Simpson, Lisa de Araujo, Henry's Bar and Café in Cambridge
Mit Dank an Aladdin Enterprises für eine MD5-Implementierung	
Produktion und Regie von Toby Simpson	



“STRATEGIC SIMULATIONS, INC. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Strategic Simulations, Inc., einschließlich der Muttergesellschaft und aller Tochterunternehmen („SSI“), gewährleistet für eine Periode von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Speichermedium des beigefügten Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte das Speichermedium innerhalb von 60 Tagen ab Kaufdatum Mängel irgendwelcher Art aufweisen, dann können Sie es zurückschicken an The Learning Company, Attn: Returns, 190 Parkway West, Duncan, SC 29334. Bitte fügen Sie eine Kopie Ihres Kaufbelegs bzw. der Rechnung mit einer kurzen Erklärung bei, warum Sie das Programm zurückschicken. SSI GIBT KEINE GEWÄHRLEISTUNG FÜR DAS AUF DER CD ODER DISKETTE GESPEICHERTE PRO-GRAMM ODER DAS IN DIESEM REGELBUCH BESCHRIEBENE SPIEL, SEI SIE AUSDRÜCKLICH ODER KONKLUDENT, FÜR IHRE QUALITÄT, LEISTUNG, HANDELSÜBLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN „WIE BESEHEN“ VERTRIEBEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH IHRER QUALITÄT UND LEISTUNG VERBLEIBT BEIM KÄUFER. SSI IST IN KEINEM FALL HAFTBAR FÜR IDIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN JEGLICHER ART, DIE AUS IRGENDWELCHEN SCHÄDEN IM PROGRAMM ODER SPIEL ENTSTEHEN, ODER FÜR DATENVERLUSTE, DIE IN IRGEND EINER FORM AUS DER VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER SPIELS ENTSTEHEN. DIES GILT IN JEDEM FALL, AUCH WENN SSI ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN UNTERRICHTET WORDEN IST. (IN EINIGEN STAATEN IST DER AUSSCHLUSS ODER DIE BESCHRÄNKUNG EINER KONKLUDENTEN GEWÄHRLEISTUNG ODER HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN ERWÄHNTEN BESCHRÄNKUNG ODER AUSSCHLIESSUNG MÖGLICHERWEISE NICHT AUF SIE ZUTREFFT.) SSI LEHNT DARÜBER HINAUS, ALLE DIESBEZÜGLICH BESTEHENDEN ODER GEÄNDERTEN BESTIMMUNGEN DER INTERNATIONALEN KONVENTION ZUM WARENVERTRIEB VOM 1. JANUAR 1988, AB UND SCHLIESST SIE AUS, EIN-SCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF, ALLE HIERIN BEFINDLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER KONKLUDENTEN GEWÄHRLEISTUNGEN, WORAUS FOLGT, DASS DER LIZENZNEHMER SEINEN RECHTSANSPRUCH AUFGIBT. Das beigefügte Softwareprogramm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von SSI in Teilen oder als Ganzes weder vervielfältigt werden, sei es durch Fotokopieren, Fotografieren, oder Reproduktion, noch darf es übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form gebracht werden. Das zu diesem Handbuch gehörige Programm darf nur vom ursprünglichen Käufer zur Benutzung auf dem Computer, für den es bestimmt ist, kopiert werden, wenn dies nötig ist. Wer Teile dieses Buchs aus irgend-einem Grunde, auf jeglichem Medium, reproduziert, macht sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und unterliegt im Rahmen des Urheberrechts der entsprechenden zivil- oder strafrechtlichen Verfolgung. ©1999 The Learning Company, Inc. und Tochtergesellschaft und Jordan Mechner. Alle Rechte vorbehalten. Prince of Persia ist ein eingetragenes Warenzeichen, und Red Orb Entertainment ist ein Warenzeichen von The Learning Company Properties, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. QuickTime und das QuickTime-Logo sind unter Lizenz verwendete Warenzeichen. QuickTime ist in den USA und anderen Ländern eingetragen. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind das Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.“

