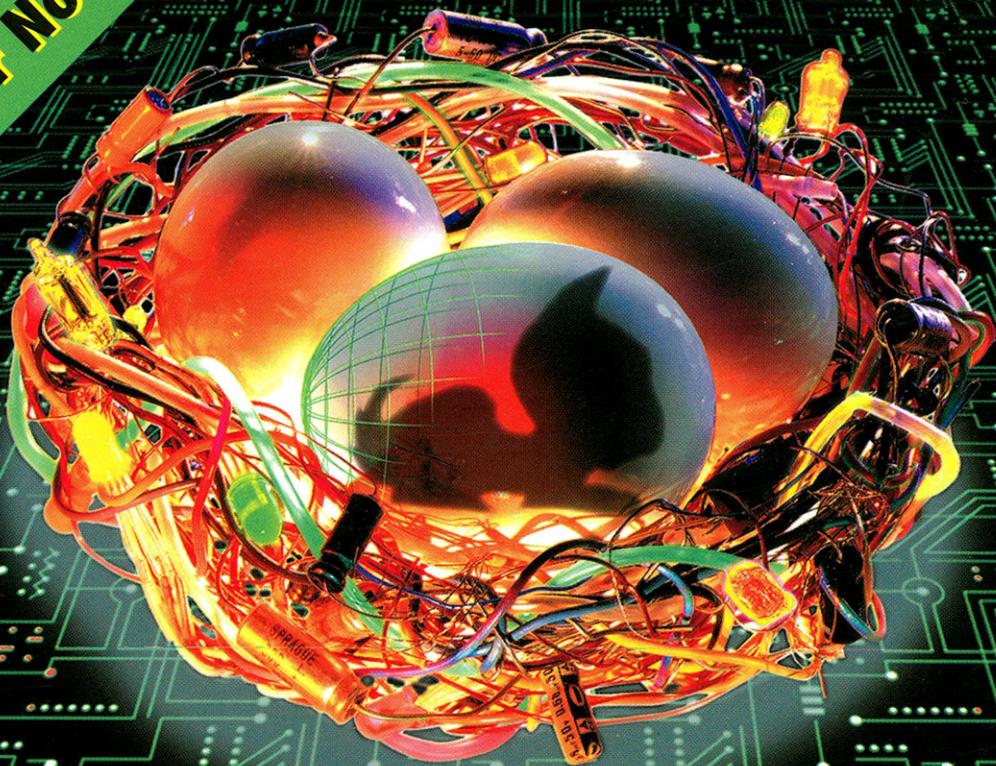


Markus Betz

creatures

THE OFFICIAL GUIDE

**Das Handbuch
für Norn-Züchter**



X GAMES

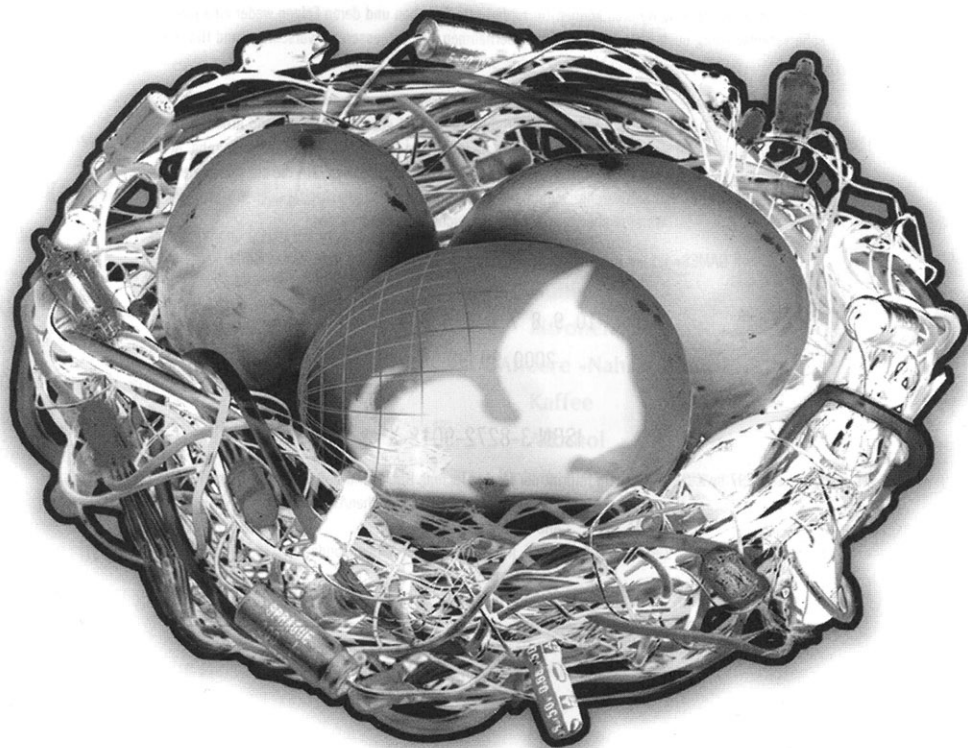
creatures

THE OFFICIAL GUIDE



creatures

THE OFFICIAL GUIDE



Markus Betz

X GAMES



Die Deutsche Bibliothek – CIP-Einheitsaufnahme

Markus Betz: Creatures : The Official Guide / Markus Betz –

Haar bei München : X-Games, 1997

ISBN 3-8272-9018-X

NE: Betz, Markus

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig. Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

»X GAMES« ist ein Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

2000 99 98 97

ISBN 3-8272-9018-X

© 1997 by X-GAMES, einem Imprint der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH,
Hans-Pinsel-Straße 9b, D-85540 Haar bei München/Germany

Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung & Titelbild: industria – Dieter Müller, London

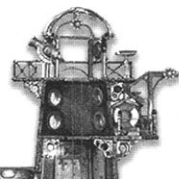
Lektorat: Birgit Ellissen

Herstellung: Martin Horngacher

Druck: fgb, Freiburg

Dieses Produkt wurde mit Desktop-Publishing-Programmen erstellt
und auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt

Printed in Germany



Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Das muß gesagt sein ...	9
Zum Inhalt diese Buches	9
In eigener Sache	11

Die Kommunikation in Albia

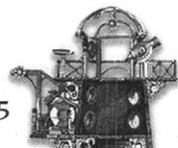
Wie Sie mit Ihren Norns kommunizieren	12
Wichtiges Werkzeug:	
Das Betrachtungsfenster	13
Lassen Sie Ihre Finger aus dem Spiel!	15
Den Handcursor immer in der	
»goldenen Mitte« platzieren	15
Begriffe für Gegenstände beibringen	17
Die »komplexe« Kommunikation	20

Zuckerbrot und Peitsche

Belohnungen	25
Bestrafungen	26
Allgemeine Tips zur Belohnung und	
Bestrafung	27

Mahlzeit – Die Norn-Ernährung

Grundsätze der Ernährung auf Albia	30
Die Hauptnahrungsmittel und ihre	
Wie Ihr Norn Nahrung zu sich nimmt	31
Nährwerte	31
Käse	32
Möhren	32
Honig	33
Zitronen	34
Andere »Nahrungsmittel«	35
Kaffee	35
Alkohol	36
Kräuter – Nährwerte und Wirkungen	37
Tomate	38
Enzian	38
Nachtschatten	39
Boabab	39
Glockenblume	40
Purpurwinde	40
Mutterkraut	41
Goldregen	41
Pyrethium	42
Fliegenpilz	42





Die Bösewichte auf Albia – Die Grendels

Kleine Grendelkunde	44
Vertreibungsstrategien	47
Eigene Erfahrungen	47
Das »Lauf«-Kommando	48
Auge um Auge, Zahn um Zahn	48
Klatsche für den Grendel	49
Ablenkungsmanöver	50
Die »Holzhammer«-Methoden	51

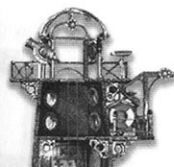
Hallo Onkel Doc – Infektionen und Pflege

Albanische Krankheiten –	
Entstehung und Erkennung	52
Wie, wo und wann sich Ihre Norns	
infizieren können	53
Die Diagnose von Infektionen	54
Allheilmittel Antikörper	55
Krankheitsverläufe	59
Infektionen mit den Antigenen	
0, 3, 5, 6 und 7	60
Infektionen mit den Antigenen 1 und 4	61

Infektionen mit dem Antigen 2	61
Erste Hilfe bei Infektionen	62
Erkrankten Norn mit Energie versorgen	62
Schlaf ist die beste Medizin	63
Norns warmhalten	63
Kräuter sind nur Energiequellen	64
Viele andere lebenskraftschwächende	
Einflüsse ausschalten	64
Kontrolle der Triebchemikalien	64
Der Schmerz	65
Genußbedürfnis	66
Hitze und Kälte	67

Seid fruchtbar und mehret Euch ...

Der richtige Zeitpunkt	68
Der Sexualtrieb	70
Schwanger oder nicht?	72
Der Brutkasten	74
Die Zuchtauswahl	76





Leitfaden für Norn-Züchter

Die Stammespolitik	78
Wie viele Norns gleichzeitig?	78
Erziehungs-Koordination	80
Generationen-Management	81
Auto-Spiel	81
Was ein Baby-Norn unbedingt ...	82
Die ersten Schritte	82
Sprechen beibringen	83
Keine Geselligkeit fördern!	84
Norn zur Lernmaschine führen	85
Lernmaschine benutzen	86
Füttern erlaubt	86
Was es sonst noch zu tun gibt	90
Für das Leben lernen wir – Die Kindheit	91
»Norn komm Papa« – Erlernen	
komplexer Kommunikation	91
Erlernen weiterer Gegenstandsgruppen	92
Der jugendliche Norn	93
Erwachsene und alte Norns	94

Cheats, Tips, Tricks & Co.

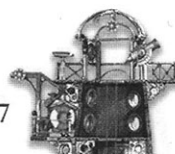
Aktivieren der »Hyperdrive«-Funktionen	96
Schnelles Ändern des Norn-Wortschatzes	101
Erhöhen der einfügbaren Objekte	103
Grendel Part 1 – Kreuzung von Norn	
und Grendel	104
Grendel Part 2 – Norns statt Grendels	106
Die künstliche Befruchtung	107
Tools und Updates aus dem Internet	108

Webweiser

Offizielle Seiten	111
Inoffizielle Seiten	112
Wenn Sie keinen Internet-Zugang haben...	115

Farbteil: Die Karte von Albia

ab Seite	64
----------	----



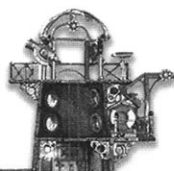


Vorwort

Ich weiß nicht mehr genau, in welchem Preview oder Test zu Creatures ich den folgenden (oder ähnlichen) Satz gelesen habe: »Creatures ist eine hervorragende Vorbereitung auf die Kindererziehung.« Nee Leute, also wirklich nicht – lassen wir doch die Kirche im Dorf. Creatures in allen Ehren – und irgendwo läßt sich in diesem Game gewiß auch eine erzieherische Thematik entdecken –, aber als Vater eines 3 Monate alten Sohnes und eines 9jährigen Pflegesohnes kann ich getrost sagen: Life is Life! Und das ist auch gut so! Die Schaffung von Artificial Life in Creatures ist ohne Zweifel gelungen, einige kleine Unterschiede zum wirklichen Leben seien hier aber einmal aufgezählt: Ein Norn muß nicht gewickelt werden, ein Norn veranstaltet bei Hunger kein ohrenbetäubendes Geschrei, ein Norn zerreißt seine Hosen nicht. Wenn man von seinen Norn-Zöglingen genug hat, schaltet man den PC einfach aus, und wenn ein Norn krank wird – na ja. Im richtigen Leben hört spätestens hier der Spaß auf.

In diesem Sinne, die obligatorische (aber ehrlich gemeinte!) Dankesliste beginnt bei meiner Familie: Ein inniger Dank geht an meine Frau, die sich in der Zeit, wo ich mit der Norn-Erziehung beschäftigt war, um die »richtige« Erziehung fast alleine gekümmert hat; an Tim (»Immer sitzt Du nur im Keller und arbeitest!«) und an meinen kleinen Sonnenschein Vincent, der in den ersten Wochen seines Lebens auf seinen Papa die ganzen Stunden verzichten mußte, in denen dieser an diesem Buch schrieb (ich hab mich ja schon bemüht immer nur zu schreiben, wenn Du schliefst). Last but not least ein Dank an Frau Ellissen vom Markt&Technik-Verlag, die das Projekt betreute und ermöglichte ... Wuff! ... Moment ... na klar, Sammy, in Zukunft wird Herrchen den Frisbee wieder öfter für Dich werfen!

11. Februar 1997 – Markus Betz



Das muß gesagt sein ...

Gleich vorweg: Ich habe mir den Versuch einer Beschreibung des Spiels Creatures gespart!! Nein, diese Aussage ist doch nicht ganz richtig. Besser sollte ich sagen: Ich begann mit einer Beschreibung des Spiels Creatures, um nach fünf Seiten zu merken, daß noch lange kein Ende in Sicht war. Die Beschreibung eines Spiels, das es in vergleichbarer Form vorher noch nicht gab und das ein völlig neues Computerspiel-Genre begründet, nimmt einfach zuviel Platz ein.

Da mir der sowieso schon sehr begrenzte Platz in diesem Buch für andere Tips, Tricks und Hinweise zum Spiel wichtiger erschien, habe ich die Spielbeschreibung daraufhin ganz einfach gestrichen. Zumal diese, so glaube ich, nicht nötig ist. Sie haben sich das Spiel gekauft und Kaufanreize sicherlich aus anderen der zahlreichen Beschreibungen und Publikationen zu Creatures (insbesondere der hervorragende Artikel in der Zeitschrift »Spektrum der Wissenschaft«) bezogen, so daß Sie bereits wissen, worum es in diesem Spiel geht.

Sicherlich wollen Sie viel lieber etwas darüber erfahren, wie man Creatures spielt. Also, los geht's!

Zum Inhalt diese Buches

Creatures ist im Prinzip einfach zu spielen. Im Detail kann es sich jedoch zu einer hochkomplizierten Angelegenheit entwickeln. Somit war die Auswahl der Themen für dieses Buch nicht ganz so einfach. Eine detaillierte Behandlung aller Aspekte von Creatures war aus den bereits erwähnten begrenzten Platzgründen in diesem Buch nicht möglich. Das Buch ist daher so ausgelegt, daß es Anfängern einen effektiven Start in die Welt von Creatures ermöglicht und den fortgeschrittenen Spielern zu ausgewählten Themen jede Menge Detailinformationen liefert.

Somit finden Sie in den folgenden Kapiteln eine Menge Hinweise, Tips und Tricks, wie Sie Creatures spielen und vielleicht sogar 100 Generationen später einen »Super«-Norn schaffen können. Die Betonung liegt jedoch auf »vielleicht«!

Denn Creatures spielt sich nicht linear. Für dieses Game kann (ob »leider« oder »glücklicherweise« sei dahingestellt) keine 08/15-Lösung im Stil »damit das passiert, drücken Sie den Knopf links hinten oben und geben die Zahlenkombination XYZhoch2 ein« gegeben werden. Der Grund dafür liegt einfach darin, daß die Programmierer des Herstel-





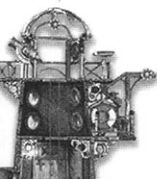
Bei Creatures weiß man also nie, was als nächstes passiert und wie sich der eine oder andere Norn verhält. Trotzdem gibt es einige Strategien und Kniffe, Ihre Norns auf den richtigen Weg zu führen – und diese werden Ihnen in diesem Buch detailliert aufgezeigt.

lers *Millenium Interactive* den Norns (so heißen die Creatures) keine oder nur sehr wenige konkrete Verhaltensweisen bzw. Fähigkeiten und Fertigkeiten mit auf den Weg gaben und den Rest der Idee/Konzeption des »Cyberlife« bzw. dem künstlichen Leben überließen. Das Verhalten und die Fertigkeiten der Norns entwickeln sich aufgrund der Konzeption des Programms im Verlauf des Spiels von selbst, indem sich ein Norn durch eine Vielzahl von Kombinationen seiner wenigen programmierten Fähigkeiten seiner Umgebung anpaßt. Am besten beschreibt ein Zitat von Programmierer Toby Simpson diesen Umstand: »Einmal konnte ich beobachten, daß zwei Creatures mit einem Ball gespielt haben. Da wir das nicht programmiert hatten, wußte ich plötzlich, daß Cyberlife wirklich funktioniert.«

Doch was ist der richtige Weg? Oder besser gefragt: Was ist das Spielziel bei Creatures?

Das erste mögliche Spielziel werden alle »Punktejäger« unter Ihnen verfolgen, denn unten rechts läuft in der Statuszeile eine Punkteanzeige mit, die Ihnen jederzeit Auskunft über Ihren Erfolg oder Mißerfolg gibt. Woran sich die Erzielung dieser Punkte jedoch orientiert, ist bislang nicht bekannt. Das Handbuch gibt nur den Hinweis, daß man sich ab 10000 Punkten als »Fachmann« fühlen darf.

Andere Zeitgenossen werden sicher verbissen das Spielziel einer perfekten Norn-Evolution verfolgen. Wenn nach 100 oder 1000 Norn-Generationen endlich DER »Super-Norn« geboren wurde, wird der dafür verantwortliche Züchter – sofern er diesen Norn im Internet zur



Verfügung stellt und die große Gemeinde der Creatures-Züchter entsprechend begeistert ist – vielleicht unsterblichen Ruhm erlangen (an Creatures-Maßstäben gemessen).

Wieder andere Spieler erfreuen sich einfach »nur« – in guter, alter SimCity-Manier – am Betrachten des emsigen Treibens auf Albia.



Das Spielziel ist erreicht, wenn es den Norns gut geht und man genußvoll beobachten kann, daß sich die Norns ihres Lebens erfreuen. Und schließlich gibt es noch die Anwender (und dazu zählt der Autor auch), die einfach ein wenig Spaß an einem Computerspiel haben wollen. Und dazu ist Creatures bestens geeignet!

In eigener Sache

Creatures basiert auf wissenschaftlichen Konzepten aus der »seriösen« Forschung, die sich mit künstlichem Leben beschäftigen. Aus diesem Grund trifft man in diesem Spiel auf eine Unzahl von biologischen Vorgängen und Fachbegriffen (Hormone, Stoffwechsel usw.), ohne die das Spiel gar nicht realisierbar gewesen wäre. Ich bin kein Diplom-Biologe (sondern Diplom-Kaufmann, aber das nur am Rande) – daher

waren die in Creatures auftauchenden Fachbegriffe wie DeCASH, ConASH, Hexokinase und andere »Nasen« für mich zu Beginn genauso »Bücher mit sieben Siegeln«, wie sie es für die Mehrzahl von Ihnen wahrscheinlich sind. Wo es mir nötig erschien, habe ich mich nach bestem Wissen und Gewissen über die Bedeutungen und Zusammenhänge einiger biologischer Vorgänge anhand von entsprechender Fachliteratur informiert. Wenn sich trotzdem in den folgenden Kapiteln der eine oder andere Fehler eingeschlichen haben sollte, so bitte ich Sie, mir dies nachzusehen. Für Hinweise auf eventuelle Fehler bin ich natürlich jederzeit sehr dankbar. Richten Sie lobende Worte, vernichtende Kritik oder einfach nur ein paar nette Grüße per E-Mail an:

SELEQTION@t-online.de.





Kommunikation

Kommunikation spielt in unserem Leben eine wichtige Rolle und nimmt viel Zeit unseres Daseins in Anspruch – das ist auf Albia nicht anders. Nur wenn Sie mit Ihren Norns vernünftig kommunizieren können, sind Sie in der Lage, Ihre Sprößlinge einigermaßen zuverlässig durch Albia zu führen. Hierzu bedarf es einer gemeinsamen Sprache. Deshalb müssen Sie Ihren Norns eine Menge von Begriffen und Befehlen per Tastatur beibringen, ihm z.B. sagen, daß – banal ausgedrückt – der Ball »Ball« heißt und daß sich der Norn z.B. beim Kommando »komm« auf den Handcursor zubewegen soll.

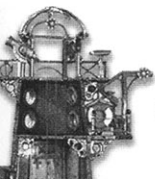
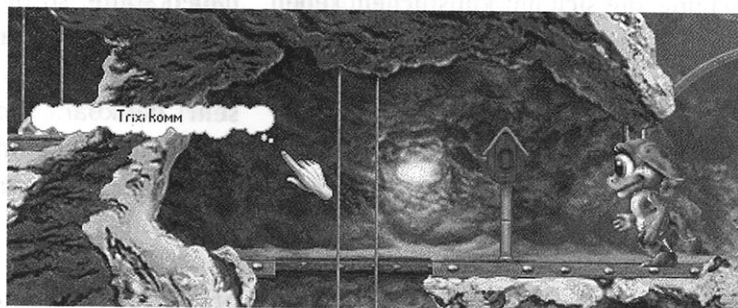
Sie werden bei Creatures eine Menge Zeit damit verbringen, mit Ihren Norns zu kommunizieren – und hier gilt es, eine Vielzahl von Feinheiten zu beachten.

Wie Sie mit Ihren Norns kommunizieren

Die grundsätzliche Technik des Sprechens mit Ihren Norns ist

zunächst einmal ganz einfach: Um Ihren Norns etwas mitzuteilen, benutzen Sie die Tastatur. Über diese tippen Sie im richtigen Moment einfach das ein, was Sie einem Norn mitteilen wollen. Diese Nachricht erscheint dann als Sprechblase beim Handcursor. Mit dem bloßen Eintippen hat die Mitteilung Ihren Norn aber noch nicht erreicht. Erst wenn Sie die Taste ENTER drücken, wird die Mitteilung an den Norn abgeschickt.

Eine weitere Möglichkeit, Ihrem Norn etwas mitzuteilen, besteht in der Eingabe über das Textfeld der Icon-Leiste. Mit einem anschließenden Mausklick auf das SPRECHBLASEN-ICON wird die aktuelle Mitteilung des Textfeldes in die Sprechblase des Handcursors übernommen. Von dort schicken Sie die



Nachricht wiederum mit der Taste ENTER an den Norn ab. Das Textfeld enthält zusätzlich ein Listefeld, das Sie durch einen Mausklick auf den zugehörigen kleinen Pfeil ausklappen. Dort finden Sie alle zuletzt eingegebenen Begriffe und Sätze. Durch Anklicken eines dieser Einträge wird der entsprechende Eintrag in das Textfeld übernommen.

Mit der Tastenkombination STRG + S wiederholen Sie jeweils die zuletzt abgeschickte Mitteilung.

Mit den oben genannten Techniken bringen Sie Ihren Norns den Begriff für einen Gegenstand bei (z.B. »Grendel«), aber auch relativ komplexe Befehlssätze (z.B. »Norn drück Knopf«) lassen sich auf diese Weise an Ihre Norns senden. Angenommen, Ihr Norn steht mit großen Augen vor dem Grendel und betrachtet diesen intensiv. In diesem Fall ist es angebracht, dem Norn zu erklären, daß dieses Ding »Grendel« heißt. Wenn Sie jetzt aber munter drauflostippen und den Begriff »Grendel« an Ihren Norn abschicken, haben Sie möglicherweise schon einen groben Kommunikationsfehler begangen. Das Kommunizieren mit einem Norn

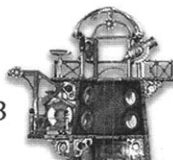


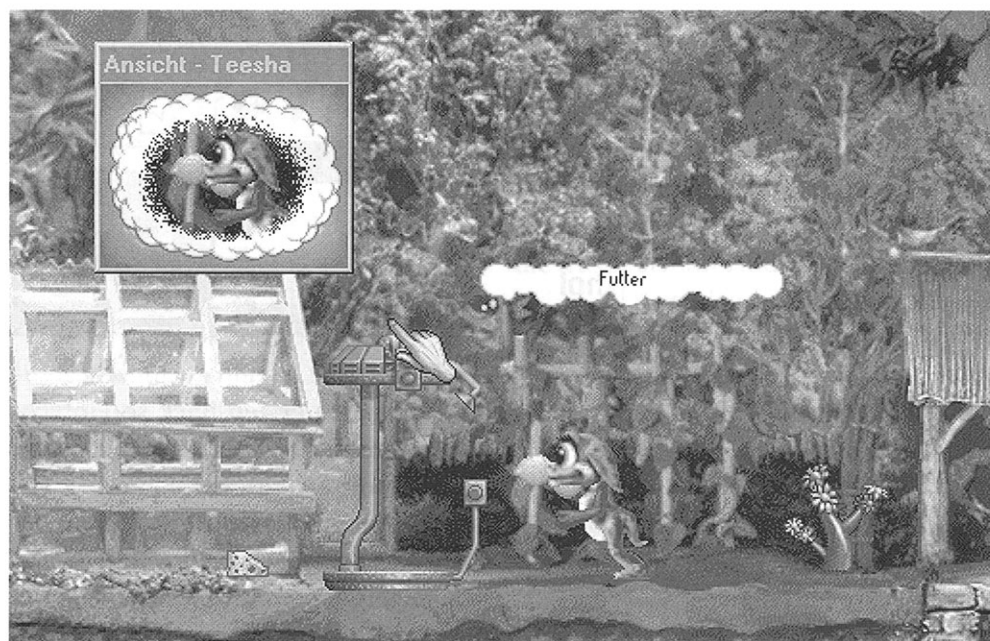
erscheint zwar – rein technisch gesehen – auf den ersten Blick so einfach, wie es klingt, der Teufel steckt jedoch – wie so oft – im Detail. Bei der Kommunikation mit Ihren Norns sollten Sie deshalb die folgenden Ratschläge beherzigen.

1. Wichtiges Werkzeug:

Das Betrachtungsfenster

Aktivieren Sie zunächst unbedingt das im Zusammenhang mit dem Lehren von neuen Begriffen unverzichtbare Hilfsmittel *Betrachtungsfenster*. Dieses Fenster rufen Sie über den Menübefehl WERKZEUGE — BETRACHTUNGSFENSTER oder über die entsprechende Schaltfläche in der Icon-Leiste auf. Im Betrachtungsfenster sehen Sie nämlich, welchem Gegenstand der gerade aktive Norn seine gesamte Aufmerksamkeit schenkt. Immer dann, wenn Sie einen Begriff eintippen, wird der Norn diesen Begriff dem Gegenstand zuordnen, den er gerade betrachtet. Achten Sie also



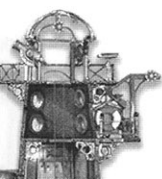


immer peinlichst genau darauf, auf was der Norn gerade sein Auge wirft. Liegen beispielsweise ein Ball und ein Stück Käse nah nebeneinander, ist ohne das Betrachtungsfenster nicht zu erkennen, welchen der beiden Gegenstände der Norn betrachtet. Das hat zur Folge, daß Sie Ihrem Norn dadurch eventuell einen falschen Begriff beibringen – und einem Norn einen einmal gelernten Begriff wieder abzugewöhnen, kann die Nerven arg strapazieren.

Achten Sie also immer darauf, was der Norn gerade im Betrachtungsfenster beäugt, denn nur dieser Sache wird er

anschließend den von Ihnen in Albia hineingerufenen Begriff zuordnen.

Nachdem Sie das Betrachtungsfenster aktiviert haben ist dieses das aktive Fenster (erkennbar daran, daß die Titelleiste des Betrachtungsfensters farbig ist)! Wenn Sie jetzt versuchen, über die Tastatur einen Begriff einzugeben, passiert nichts, da im (aktiven) Betrachtungsfenster keine Eingaben möglich sind. Sie müssen also vor der Eingabe erst wieder das Creatures-Hauptfenster aktivieren. Klicken Sie dazu am besten auf die Titelleiste des Hauptfensters.



2. Lassen Sie Ihre

Finger aus dem Spiel!

Halten Sie bei der Erklärung von Gegenständen den Handcursor vom erklärten Gegenstand fern. Sobald der Norn nämlich Ihre Hand bemerkt, wird er den Handcursor fixieren bzw. betrachten und

den nächsten Begriff für den Handcursor, und *damit für Ihre Person* einsetzen, da Sie in Albia durch den Handcursor repräsentiert werden. Erklären Sie also einen Gegenstand *nicht* auf die Weise, daß Sie auf den zu erklärenden Gegenstand mit dem Handcursor deuten, anschließend den Begriff eintippen und mit ENTER an den Norn »abschicken«. Denn der Norn wird mit Sicherheit den eingetippten Begriff dem Handcursor (und damit Ihrer Person) zuweisen, und nicht dem Gegenstand. So kann es passieren, daß der Norn Sie plötzlich mit »Grendel« o.ä. anspricht.

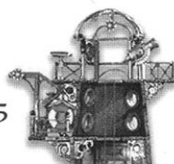
Ob der Norn nun Ihren Handcursor oder den Gegenstand beobachtet, stellen Sie ganz einfach fest, indem Sie den Handcursor leicht bewegen. Folgt das

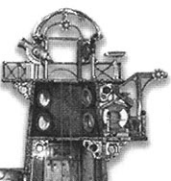
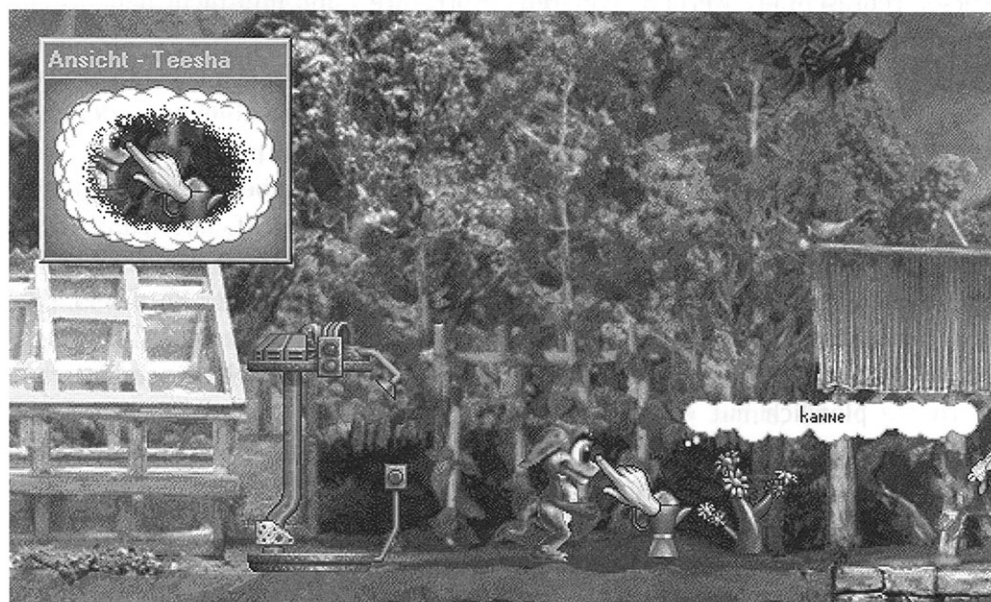
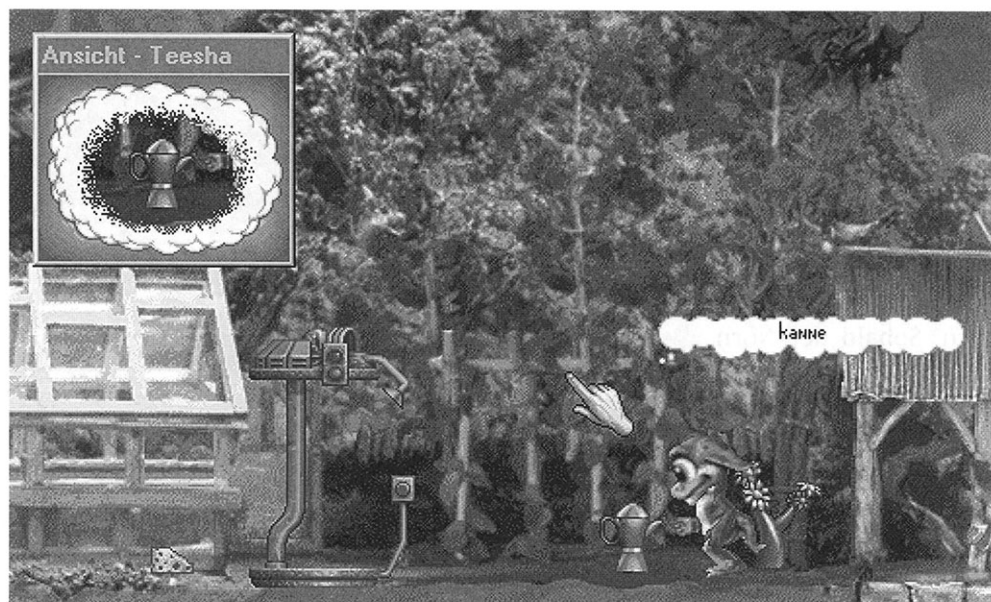


Betrachtungsfenster dem Handcursor und bleibt nicht auf den Gegenstand fixiert, können Sie sicher sein, daß der Norn Ihre Hand und nicht den Gegenstand im Auge hat.

3. Den Handcursor immer in der »goldenen Mitte« plazieren

Damit der Norn aber einen von Ihnen eingetippten Begriff überhaupt registriert bzw. hört, muß der Handcursor im selben Raum wie der Norn sein, d.h. in unmittelbarer Nähe vom Norn. Wenn Sie den Handcursor aber in unmittelbarer Nähe Ihres Norns plazieren, kann es passieren, daß der Norn den Handcursor anvisiert und seine Augen vom zuvor betrachteten Gegenstand abwendet. Das Erklären von Gegenständen mit Begriffen ist also immer ein Balanceakt – einerseits dürfen Sie mit dem





Handcursor nicht zu nah an den Norn heran, da er sonst den Handcursor und nicht den Gegenstand fixiert, andererseits darf der Handcursor nicht zu weit weg vom Norn sein, da der Norn Sie sonst nicht hören kann.

Zudem wollen Sie das eine oder andere Mal Ihren Norn mit dem Handcursor auf einen Gegenstand (z.B. auf das nützliche Mutterkraut) aufmerksam machen, indem Sie mit dem Cursor auf den Gegenstand zeigen. Hat der Norn dann die Hand erst mal ins Auge gefaßt und kommt auf sie bzw. den Gegenstand zu (was ja auch beabsichtigt ist), müssen Sie den Handcursor erst einmal sehr weit weg ziehen, damit der Norn ihn wieder aus den Augen läßt und sich (hoffentlich) dem Gegenstand zuwendet. Wenn Sie dann einen Begriff zur Unterrichtung des Norns eintippen, kann es sein, daß der Norn Sie nicht hört — da der Handcursor zu weit vom Norn entfernt ist.

Begriffe für Gegenstände beibringen
Auf ihrem Weg durch Albia stolpern die Norns über eine Reihe von Gegenständen, die sie benutzen können. Sie sollten Ihren Norns alle diese Gegenstände mit einem Namen erklären bzw. ihnen den Begriff des Gegenstandes beibringen. Die Erklärung von Gegenständen ist deshalb angebracht, damit Sie Ihren Norns später »befehlen« können, den einen oder anderen Gegenstand zu benutzen oder damit Sie jederzeit wissen, womit sich Ihre Norns gerade beschäftigen.

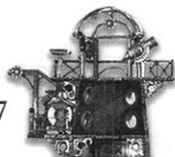
Wenn Sie sich die nachstehende Übersicht der Gegenstände (eventuelle Erweiterungen wie z.B. das Weihnachts-Pack sind nicht enthalten) auf Albia einmal genauer betrachten, können Sie ungefähr errahnen, welche immense Begriffs-Lehrarbeit dabei auf Sie zukommt:

Futter

Käse, Möhre, Zitrone, Honig

Drinks

Kaffee, Alkohol (die kleinen grünen Becher)





Nützliche Kräuter

Mutterkraut, Baobab, Glockenblume, Nachtschatten, Purpurwinde, Enzian, Tomate

Schädliche Kräuter

Pyrethium, Goldregen, Gemeine Tomate, Fliegenpilz

Spielzeug

Ball, Kreisel, Hubschrauber, Springteufel, Radio (gehört seltsamerweise nicht zu den Musikinstrumenten)

Transportmittel

Lift, U-Boot, Boot, Floß, Wagen, Gondel, Teleporter

Musikinstrumente

Orgel, Musicbox, Trompete, Pauke, Harfe

Knöpfe

Liftnopf, Lift-Säulenknopf, Teleporter-Knopf, Boot-Knopf usw.

Tiere

Biene, Goldfisch, Vogel, Seepferdchen usw.

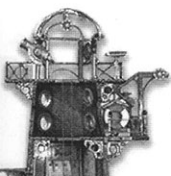
Sonstige Gegenstände

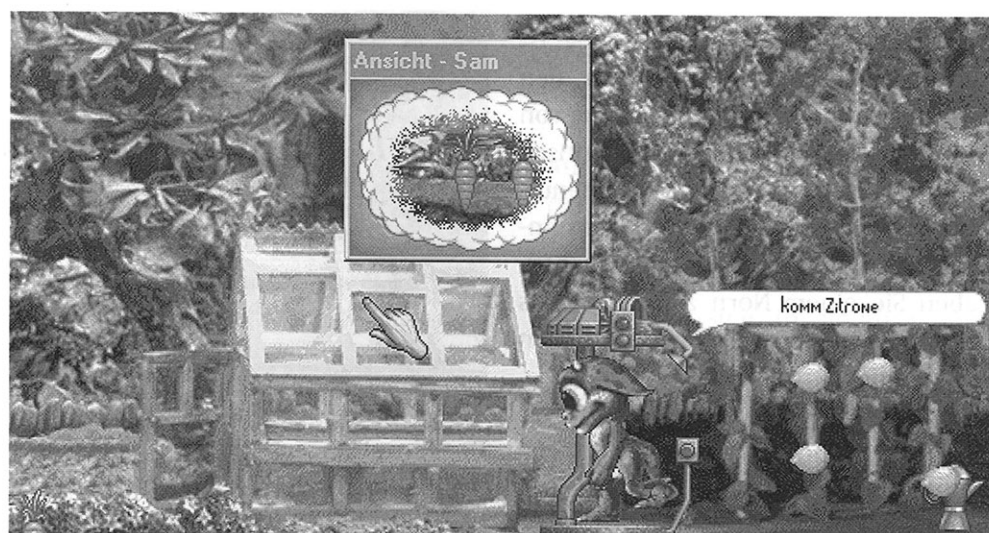
Leinwand, Möhrenautomat, Dusche, Kanone, Destille, Wasserfall, Feuerofen, Uhr, Grendel

Wie Sie sehen, müßten Sie jedem Norn genaugenommen über 50 Gegenstände – manche direkt nutzbar, manche nicht – Wort für Wort erklären. Zum einen stellt das, wie gesagt, eine umfangreiche Lehrarbeit dar, und zum anderen, und das ist viel wichtiger, überfordert diese immense Begriffsvielfalt das Nornenhirn schlicht und einfach, insbesondere wenn man bedenkt, daß die Lernkonzepte bzw. Verben noch hinzukommen. Wenn Sie versuchen, einem Norn alle einzelnen Begriffe sämtlicher Albia-Gegenstände beizubringen, werden Sie schnell merken, daß der Norn viele Begriffe verwechselt (z.B. »Möhre« und »Zitrone«) und oft den einen oder anderen Begriff ganz einfach vergißt – auch in jungen Jahren, in denen die Senilität noch keine Rolle spielt.

Versuchen Sie also erst gar nicht, Ihren Norns alle einzelnen Begriffe sämtlicher Nahrungsmittel, Pflanzen und all der anderen Dinge auf Albia beizubringen – der begrenzte Wortschatz der Norns läßt dieses Unterfangen scheitern.

Bringen Sie Ihren Norns für jeden Gegenstand nur den allgemeinen Oberbegriff bzw. den Begriff der Gegenstandsgruppe bei!

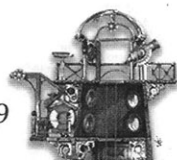




Lehren Sie einen Norn also z.B. den Begriff »Futter« für alle Nahrungsmittel (s.o.), den Begriff »GoodKraut« für alle nützlichen Kräuter, den Begriff »Bad-Kraut« für alle schädlichen Kräuter usw. Die obige Einteilung der in Albia zu findenden Gegenstände bietet Ihnen für die Anwendung von Oberbegriffen für die einzelnen Gegenstände auf Albia bereits einen guten Anhaltspunkt. Die aufgeführten »Sonstigen Gegenstände« (insbesondere den »Gegenstand« Grendell!) sollten Sie jedoch mit Einzelbegriffen bezeichnen, da diese Gegenstände keine Gruppe im Sinne der Norns bilden.

In diesem Zusammenhang sollten Sie auch etwas über die Grundsätze wissen,

nach denen das Lernen auf Albia erfolgt: Letzteres geschieht nämlich nach den Regeln des *Induzierens*. Diese Regeln besagen, daß ein Norn nichts über einen neuen Gegenstand, den er auf seiner Reise durch Albia findet, wissen muß, sondern Rückschlüsse auf die Benutzung des neuen Gegenstandes aus Erfahrungen der Vergangenheit zieht. Ein Beispiel: Haben Sie einem Norn z.B. den Ball als »Ball« erklärt und ihm das Spielen mit dem Ball beigebracht, wird er den Kreisel zunächst als »Ball« erkennen und versuchen, mit dem Kreisel auf dieselbe Art und Weise wie mit dem Ball zu hantieren, da sich der Ball und der Kreisel in ihrer Form stark ähneln. (Vielleicht sind der Ball und der Kreisel programmiertechnisch auch ein und

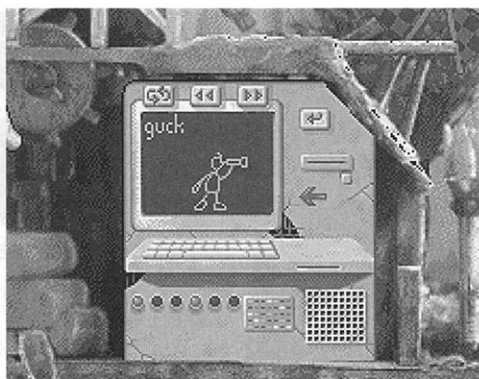




dasselbe, und die Unterscheidung ist nur ein grafisches »Bonbon« für den Benutzer!?) Während die Benutzung von Ball und Kreisel (»Drücken«) identisch ist, kann das Induzieren bei der Benutzung von unterschiedlichen Gegenständen jedoch auch nach hinten losgehen. Haben Sie einem Norn z.B. zuerst das Essen beigebracht, wird er jeden neuen Gegenstand – auch einen Kreisel – zunächst versuchen zu essen. Je öfter ein Norn jedoch induziert bzw. neue Gegenstände und den Umgang mit ihnen kennenlernt, desto besser wird ein Norn induzieren. Schließlich wird er auch bezüglich der Benutzung *Gegenstandsgruppen* bilden (Nahrung, Boote, Kräuter usw., siehe oben) und neue Gegenstände automatisch der richtigen Gruppe zuordnen. Und genau diese Gegenstandsgruppen machen Sie sich beim Lehren von Begriffen zunutze.

Die »komplexe« Kommunikation

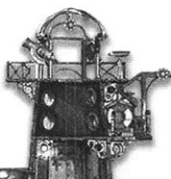
Neben der Mitteilung von einzelnen Begriffen können Sie mit Ihren Norns auch (in begrenztem Umfang) »komplex« kommunizieren, indem Sie ihnen aus mehreren Wörtern zusammengesetzte Anweisungen geben. Letztere beeinflussen das Verhalten Ihrer Norns entscheidend.



Die Anweisungen sind nach dem Schema »Subjekt – Verb – Objekt«, »Subjekt – Verb« oder einfach nur »Verb« aufgebaut. Mehr als drei zusammengesetzte Wörter verstehen die Norns – zumindest diejenigen der ersten Generationen – nicht. Das Subjekt ist zumeist der Norn selbst (bzw. sein Name), das Verb gibt die Tätigkeit vor, während das Objekt den Gegenstand bezeichnet, auf den sich die Tätigkeit des Subjekts bezieht.

Für das Lernen der Verben (im Spiel heißen diese Dinge »Konzepte«) muß die Lernmaschine zu Hilfe genommen werden.

Diese befindet sich in dem Stockwerk über der Küche und bringt Ihrem Norn, sofern dieser die Lernmaschine benutzt (siehe dazu das Kapitel »Leitfaden für Norn-Züchter«), die folgenden 14 Ver-

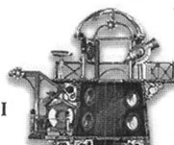


ben (Konzepte) bei: *Schlaf, Guck, Drück, Zieh, Halt, Ja, Nein, Komm, Lauf, Hol, Laß, Was, Rechts, Links.* (Die Bedeutungen der einzelnen Konzepte finden Sie im Handbuch.)

Ist ein Norn schließlich mit den Verben bzw. Konzepten ausgestattet, können Sie ihm nun unendlich viele Kombinationen von Anweisungen geben, deren Wirkung und Sinn Sie jedoch in jedem Einzelfall selbst beurteilen müssen.

Beachten Sie beim Verfassen von Anweisungen jedoch folgende Punkte:

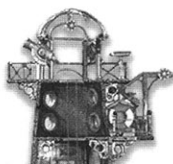
- Auch »einfache« Anweisungen, die nur aus einem Verb bestehen (z.B. »lauf«), können gegeben werden. Darauf reagieren aber dann alle Norns, die sich in unmittelbarer Nähe befinden und die Anweisung gehört haben. Um eine Verb-Anweisung auf einen Norn zu spezifizieren, muß der Name des Norns zusätzlich





genannt werden, also z.B »Karl lauf«. In diesem Fall reagiert nur der Norn Karl auf das »Lauf«-Kommando, nicht jedoch die anderen sich in unmittelbarer Nähe befindlichen Norns.

- Vergessen Sie Ihr Sprachgefühl! Wenn zuvor und im folgenden bei den Konzepten von Verben gesprochen wurde, so trifft die Verben-eigenschaft auf die Konzepte »ja«, »nein«, »was«, »halt«, »links« und »rechts« natürlich nicht zu. Dennoch

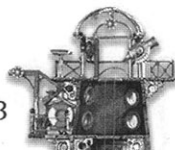


werden diese Konzepte wie Verben eingesetzt. So müssen Sie bei Creatures schon einmal »Sätze« bilden, die jedem Deutschlehrer die Tränen in die Augen treiben – z.B. für ein Lob bei erfolgreicher Nahrungsbeschaffung den Satz »Karl ja Futter«.

- Die offensichtlich wichtigsten Konzepte sind »Zieh« und »Drück« (in der deutschen Version ist in der Lernmaschine statt »Drück« das umlautfreie »Druck« gespeichert – dieses können Sie aber ändern, siehe Handbuch). Mit diesen beiden Konzepten können Sie Ihre Norns zu nahezu allen Taten und Untaten sowie zur Benutzung von allen Gegenständen auffordern. Ein paar wichtige Beispiele von »Drück«- und »Zieh«-Anweisungen und deren Auswirkungen:
- »Zieh Futter« veranlaßt die Norns, sich Nahrung zu beschaffen, z.B. eine Möhre aus dem Boden zu ziehen, eine Zitrone von der Staude zu pflücken usw. Alle Norns, die diese Anweisung hören und die auf diese Anweisung hören, werden sich – sofern greifbar – einen Gegenstand »Futter« (Möhre, Zitrone usw. je nachdem, was Sie den Norns alles als »Futter« erklärt haben) greifen und diesen anschließend (hoffentlich)

verspeisen. Eine Aufforderung an einen bestimmten Norn, sich Nahrung (z.B. eine Möhre) zu beschaffen, lautet entsprechend (angenommen, der Norn heißt »Karl«): »Karl zieh Futter«.

- »Zieh Kraut« bewirkt das Ernten und Verspeisen von Kräutern auf dieselbe Weise wie oben.
- »Zieh« und »Drück« wird ebenso für das Bewegen der Transportmittel eingesetzt. »Zieh Transport« steht für das Bewegen des Transportmittels nach links (der Lift fährt nach unten). »Drück Transport« bewirkt entsprechend eine Bewegung nach rechts (der Lift fährt nach oben).
- »Drück Grendel« animiert einen Norn, den Grendel mit Schlägen zu attackieren, (siehe auch das Kapitel »Die Bösewichte auf Albia«) – vorausgesetzt, der entsprechende Norn weiß, was ein Grendel ist.
- Der Möhrenautomat ist eine sichere und ergiebige Nahrungsquelle. Diesen Automaten können nur die Norns bedienen, Sie dagegen nicht. Zur Bedienung des Automaten benötigen Sie auch wieder das Kommando »Drück (Automat)«.





Zuckerbrot und Peitsche

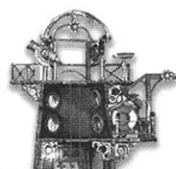


Auf Albia gibt es eine Menge von Dingen und Aktivitäten, die ein Norn machen bzw. ausführen kann. Wie im richtigen Leben auch, handelt es sich dabei einerseits um gute (d.h. richtige), andererseits um schlechte (d.h. falsche) Aktivitäten. Ein Norn kann aber nicht selbständig beurteilen, welche Aktivitäten falsch und welche richtig sind – das müssen Sie ihm beibringen, indem Sie Ihren Norn disziplinieren. Damit sind wir auch schon beim Thema Belohnung und Bestrafung.

Grundsätzlich lernt ein Norn alleine bzw. er lernt die Aktivitäten, die Sie ihm zeigen oder die er von anderen Norns abschaut. Bei jeder Aktion erfährt der Norn zunächst einmal ganz von allein eine Belohnung oder Bestrafung, die zu seinem Lernprozeß beitra-

gen wird. Geht ein Norn z.B. zum Feuerofen und erlebt dort ein Schmerzgefühl, so ist es höchstwahrscheinlich, daß der Norn aufgrund dieser Bestrafung den Feuerofen in Zukunft meidet. Auch das Näherkommen an einen Grendel wird – sobald der Grendel fies wird und zuschlägt – ebenso mit einem Schmerz geahndet. Diese Bestrafungserfahrung wird dafür sorgen, daß der Norn den fiesen Typen zukünftig aus dem Weg gehen wird.

Der Lernprozeß bei einem Norn läßt sich mit den Maßnahmen *Belohnung* (Kitzeln der Nase) und *Bestrafung* (Klaps auf das Hinterteil) beschleunigen. Grundsätzlich sollten Sie die Mittel Belohnung/Bestrafung bei jeder Aktivität eines Norns einsetzen. Jedoch werden Sie spätestens dann, wenn mehrere Norns Ihr Albia durchqueren, mit diesen Maßnahmen nicht mehr nachkommen.



Belohnungen

Die Belohnung soll dem Norn zeigen, daß das, was er gerade getan hat und oder aktuell noch tut, richtig ist bzw. war. Die Belohnung eines Norns führen Sie aus, indem Sie mit der linken Maustaste den oberen Teil des Nornkörpers anklicken – das bewirkt die Belohnung »Kitzeln der Nase«. Der Norn verbindet daraufhin die vorangegangene Aktion mit einem angenehmen Gefühl und wird sie daraufhin zu gegebener Zeit gern wiederholen. Je öfter Sie eine Belohnung für eine bestimmte Aktion einsetzen, desto intensiver bzw. öfter wird der Norn die entsprechende Aktion immer wieder ausführen.

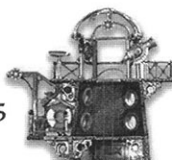
Belohnen Sie insbesondere korrekt ausgeführte Aktivitäten der Nahrungsbeschaffung und -aufnahme sowie den Verzehr von nützlichen Kräutern intensiv, damit Ihr Norn in dieser Beziehung so früh wie möglich selbständig wird. Wenn der Norn auf Sie hört, d.h. er tut z.B. bei den Anweisungen »komm«, »lauf«, »links«, »rechts« usw. das Richtige, ist ebenso eine intensive Belohnung angesagt.

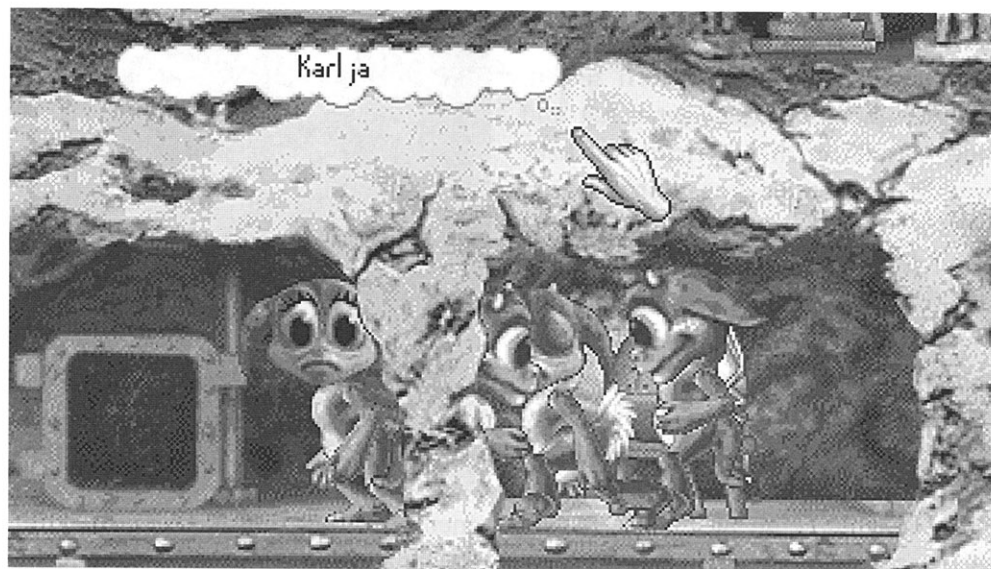
Es gibt eine Reihe von Situationen, in denen die Belohnung eines Norns »per Hand« schwierig bzw. gar nicht durchführbar ist, z.B. wenn ein Norn in



einem Transportmittel oder unter der Dusche steht. Auch wenn sich mehrere Norns zusammen auf einem Fleck drängen und Sie einem bestimmten Norn eine Belohnung zukommen lassen wollen (z.B. für das Verzehren eines nützlichen Krauts), kann es unter Umständen schwierig sein, den richtigen Norn mit der linken Maustaste zu treffen. Zudem wird aus einer Streicheleinheit auch einmal schnell ungewollt eine Bestrafung, wenn Sie mit dem Handcursor ein wenig daneben liegen. In diesem Fall wenden Sie besser das Konzept »Ja« an, um dem Norn eine Belohnung zukommen zu lassen.

Das »Ja« ist in seiner Wirkung absolut identisch zum Kitzeln der Nase »per Hand«.





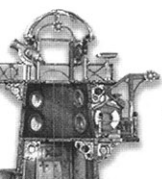
Damit aber nicht alle Norns in der Nähe in den Genuß der Belohnung kommen (vielleicht schlagen sich die anderen Norns ja gerade untereinander oder verzehren schädliche Kräuter, und das verdient alles andere als eine Belohnung), sollten Sie dem »Ja« den Namen des zu belohnenden Norns voranstellen, also z.B. »Karl ja«.

Bestrafungen

Das Gegenstück zur Belohnung, die Bestrafung, wird eingesetzt, wenn Sie einem Norn vermitteln wollen, daß die unmittelbar zuvor oder aktuell ausgeübte Aktion nicht richtig ist bzw. war. Die Bestrafung eines Norns wird ausgeführt, indem Sie mit der linken Maustaste den unteren, hinteren Teil des

Nornkörpers anklicken – das bewirkt die Bestrafung »Klaps auf den Allerwertesten«. Der Norn verbindet daraufhin die vorangegangene Aktion mit einem unangenehmen Gefühl – nämlich Schmerz – und wird sie daraufhin in Zukunft tunlichst unterlassen.

Auch für die Bestrafung gilt: Je öfter Sie eine Bestrafung für eine bestimmte Aktion einsetzen, desto eher unterläßt der Norn die entsprechende Aktion in der Zukunft. Bestrafungen müssen vor allen Dingen bei den Aktionen unmittelbar erfolgen, in denen ein Norn versucht, schädliche Kräuter (Pyrethium, Goldregen, Gemeine Tomate, Fliegenpilz) zu sich zu nehmen. In diesen Fällen ist eine Bestrafung für den Norn



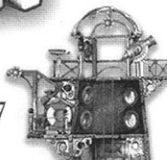


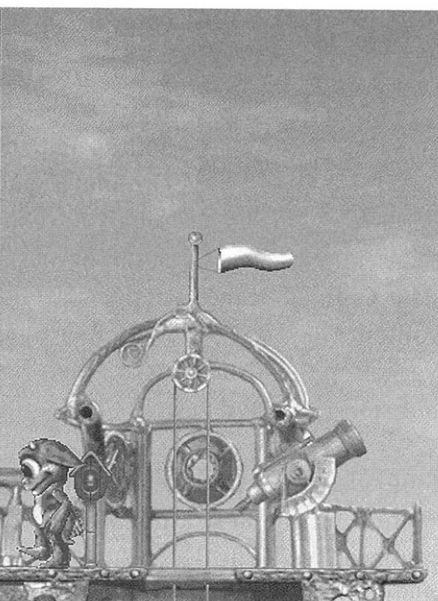
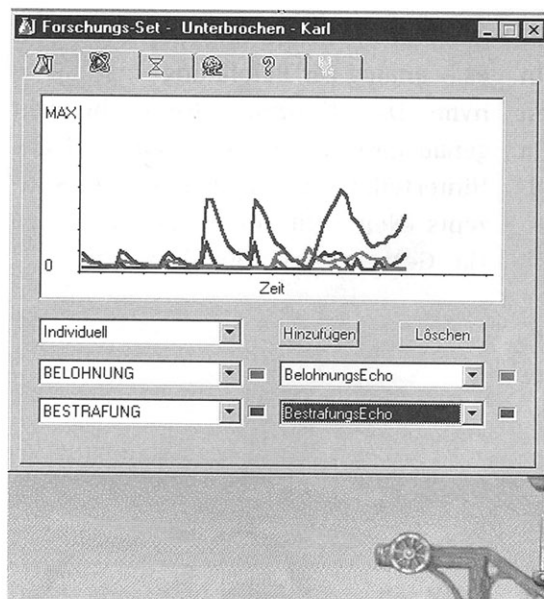
lebensrettend! Auch wenn ein Norn versuchen sollte, mit dem Grendel Freundschaft zu schließen; bzw. sich

dem Grendel immer wieder zuwendet, sollten Sie Ihr Mißfallen über dieses Verhalten dem Norn durch einen Klaps auf sein Hinterteil zeigen.

Eine weitere wichtige Anwendungssituation für die Bestrafung ist das Disziplinieren von bockigen, sturen Norns, die einfach nicht auf Sie hören wollen. Wenn Sie einem Norn wiederholt eine Anweisung gegeben haben (z.B. »Komm«) und der Norn denkt überhaupt nicht daran, Ihrer Anweisung zu folgen, unterstreichen Sie Ihre Autorität einfach mit *einem* (nicht mehr) Klaps. Anschließend geben Sie die Anweisung noch einmal und warten ab, ob Sie die Folgsamkeit des Norns entscheidend beeinflusst haben.

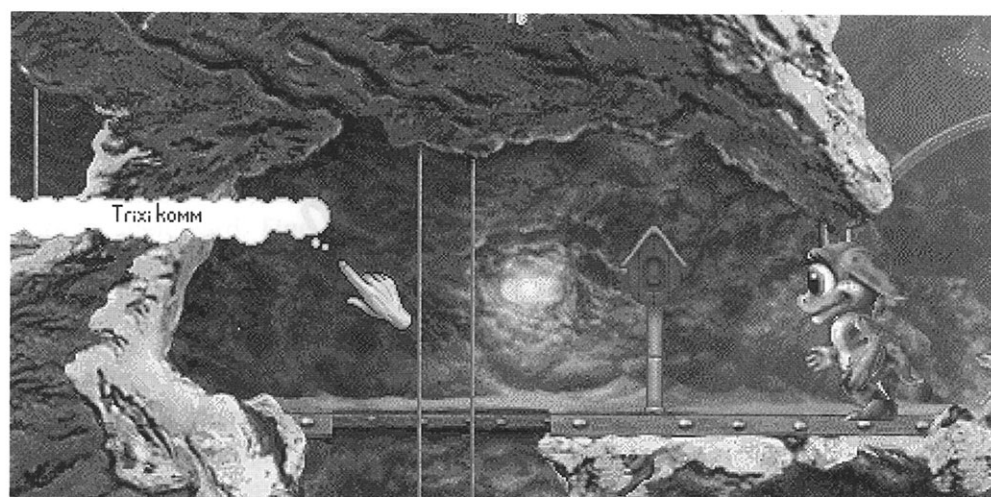
Auch für die Bestrafung »per Hand« gibt es – analog zur Belohnung – ein Synonym: Das Konzept »Nein« bewirkt genau dasselbe wie ein Klaps auf das Hinterteil. Für die Anwendung des Konzepts »Nein« gilt analog das bereits zu »Ja« Gesagte (siehe oben).





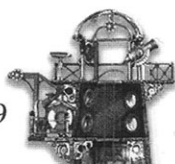
Allgemeine Tips zur Belohnung und Bestrafung

1. Eine Belohnung oder Bestrafung sollte natürlich immer unmittelbar im Anschluß an die gute bzw. schlechte Tat des Norns erfolgen bzw. dann, wenn der Norn die betreffende Aktion noch aktuell ausführt. Auch hier ist wieder die Beobachtung des aktuellen Norn-Interesses über das Betrachtungsfenster immens wichtig. Wenn der Norn z.B. nach einer »schlechten Tat« sein Auge bereits auf einen anderen Gegenstand geworfen hat, wird er eine Bestrafung für die davorliegende Aktion fälschlicherweise in Beziehung zu
2. Zielen Sie bei geplanten Belohnungen oder Bestrafungen »per Hand« genau! Geraten Sie mit dem Handcursor ein wenig zu hoch oder zu tief, wird aus einer gewollten Bestrafung eine Belohnung und umgekehrt.



3. Die Wirkungen von Belohnungen und Bestrafungen, auch diejenigen, die der Norn ohne Ihr persönliches Eingreifen erfährt, lassen sich im Forschungsset genau verfolgen. Auf

der Biochemieseite können Sie sich unter dem Thema INDIVIDUELL die Graphen für BELOHNUMG, BESTRAFUNG, BELOHNUMGS-ECHO und BESTRAFUNGS-ECHO anzeigen lassen.





Mahlzeit - Die Norn-Ernährung



Hungrige Norns bilden in Albia vermutlich eines

Ihrer Hauptpro-

bleme. Eine man-

gelnde Nahrungsauf-

nahme führt bei jedem betroffenen Norn zu einem Abfall der Lebenskraft und schließlich zum Tod. Somit müssen Sie sicherlich eine Menge Zeit damit verbringen, auf eine ausreichende und effiziente Ernährung Ihrer Norns zu achten.

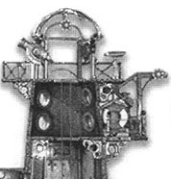
Grundsätze der Ernährung auf Albia

Sind Sie bereit zur Biologiestunde? Na dann los: Das A und O der Ernährung auf Albia ist Glukose. Glukose benötigen die Norns für jegliche Art von Aktivität, die Energie verbraucht, also z.B. Laufen, Gehen, Spielen, Knöpfe drücken usw. Die Norns führen ihrem Körper durch den Verzehr von Stärke die lebenswichtige Glukose zu, indem

die über Nahrungsmittel zugeführte Stärke langsam in Glukose umgewandelt wird.

Glukose bzw. Stärke, die nicht sofort in Energie umgesetzt wird, wird im Körper der Norns in die Chemikalie Glykogen umgewandelt. Glykogen bildet eine Art Langzeitspeicher im Körper der Norns. Sobald der Glukosespiegel im Körper der Norns sinkt, wird das Glykogen – allerdings bei weiterer Stärkezufuhr – für die Umsetzung von mehr Glukose gebraucht.

Den Zusammenhang von Stärke, Glukose und Glykogen liefern die Verlaufsgraphen, die Sie im FORSCHUNGSSET auf der BIOCHEMIESEITE unter dem Thema VERDAUUNGS-



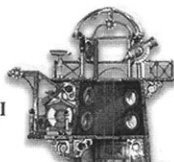
SYSTEM beobachten können. In der folgenden Abbildung hat ein Norn z.B. ein Stück Käse verzehrt: Dabei wird Stärke zugeführt, die sofort in Glukose und — nach einiger Zeit — auch in Glykogen umgewandelt wird. Eine ausreichende Versorgung Ihrer Norns mit *Stärke*, *Glukose* und *Glykogen* ist also der zentrale Garant für einen guten allgemeinen Gesundheitszustand eines Norns. Eine Unterversorgung mit diesen Bausteinen läßt den Glukosespiegel sinken und führt bei Ihren Norns z.B. zu Schwäche und Müdigkeit. Die Lebenskraft sinkt schnell. Auch das Immunsystem leidet, wenn nicht genügend Energie produziert werden kann. Somit führt ein zu niedriger Glukosespiegel auch zu einer erhöhten Anfälligkeit für Krankheiten.

Die Hauptnahrungsmittel und ihre Nährwerte

Sorgen Sie also immer für eine ausreichende Zufuhr von stärkehaltigen Nahrungsmitteln. Solche finden Sie auf Albia — zwar

nicht in Hülle und Fülle, aber doch ausreichend genug — an verschiedenen Orten. Jedoch liefern die einzelnen Nahrungsmittel in puncto Sättigung, Stärkezufuhr, Glukose- und Glykogenspiegel ganz unterschiedliche Ergebnisse. Die folgenden Übersichten dazu sind Schnappschüsse des Themas VERDAUUNGSSYSTEM der BIOCHEMIESEITE aus dem FORSCHUNGSSSET, wobei jeweils ein Stück des entsprechenden Nahrungsmittels verzehrt wurde. An diesen Verlaufsgraphen läßt sich im einzelnen gut erkennen, wie die jeweiligen Nahrungsmittel wirken. Außerdem ist beschrieben, wo die Norns die betreffenden Nahrungsmittel finden und was sonst noch bei diesen Nahrungsmitteln zu beachten ist.

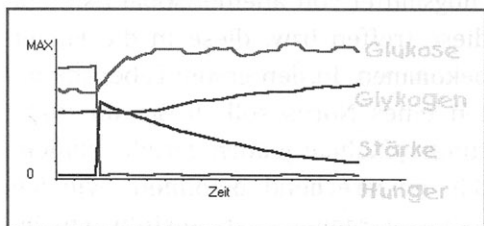
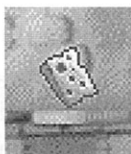
Wie Ihr Norn Nahrung zu sich nimmt
Norns essen viele der genannten Nahrungsmittel von alleine, sobald sie auf diese treffen bzw. diese in die Finger bekommen. In den ersten Lebensminuten eines Norns sollten Sie die Nahrungsaufnahme jedoch gezielt schulen, d.h. entsprechend belohnen. Wie Sie dabei vorgehen, ist ausführlich im Kapitel »Leitfaden für Norn-Züchter« beschrieben.





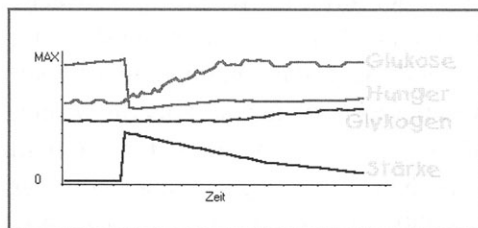
Käse

Das Nahrungsmittel mit dem höchsten Nährwert auf Albia ist der Käse. Ein Stück Käse sättigt den Norn zu fast 100%, und die Stärkezufuhr ist enorm hoch. Käse finden die Norns auf Albia leider nicht in unbegrenzter Anzahl. Zu Spielbeginn liegen vereinzelt einige Käsestücke herum, dazu kommen die 12 Stücke Käse auf der ARZTBERICHT-Seite im GESUNDHEITSET, die Sie zu gegebener Zeit an »bedürftige« Norns verteilen können. Mehr Käse ist in Albia aber nicht vorhanden – eine Käsemolkerei o.ä. existiert auf Albia (noch) nicht! Gehen Sie deshalb sparsam mit diesem nährhaften Futter um. Geben Sie es nur an diejenigen Norns weiter, die situationsbedingt eine dringende Energiezufuhr benötigen (z.B. schwangere Nornweibchen, schwer kranke Norns usw.).

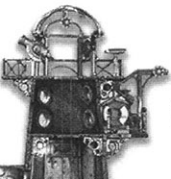


Möhren

An zweiter Stelle in puncto Nährhaftigkeit steht das Nahrungsmittel Möhre. Die Stärkezufuhr nach dem Verzehr einer Möhre ist ordentlich, wenn auch nicht so hoch wie bei einem Stück Käse. Das Verspeisen einer Möhre vertreibt den Hunger jedoch nur spärlich – eine Möhre ist halt ein Gemüse und liegt nicht so schwer im Nornmagen wie z.B. der Käse. Möhren finden sich in ausrei-

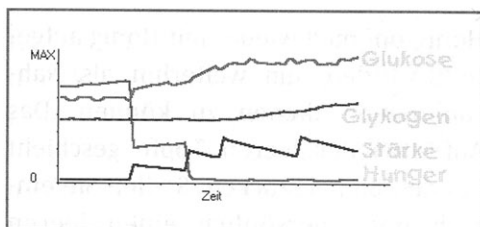


chender Zahl im Gemüsegarten, der rechts neben der Küche liegt. Eine geerntete Möhre wächst nach einer bestimmten Zeit wieder nach, so daß im Prinzip ein unbegrenzter Vorrat dieses Nahrungsmittels zur Verfügung steht. Bevölkern jedoch mehrere Norns Ihre Welt Albia, ist auch der Gemüsegarten schnell »geplündert«. In diesem Fall müssen Sie Ihren Norns beibringen, zusätzlich den Möhrenautomaten zu nutzen (wo Sie den Automaten finden, sehen Sie auf der Übersichtskarte im Kapitel »Albia in seiner ganzen Pracht«).



Honig

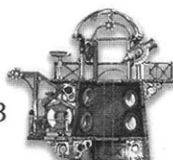
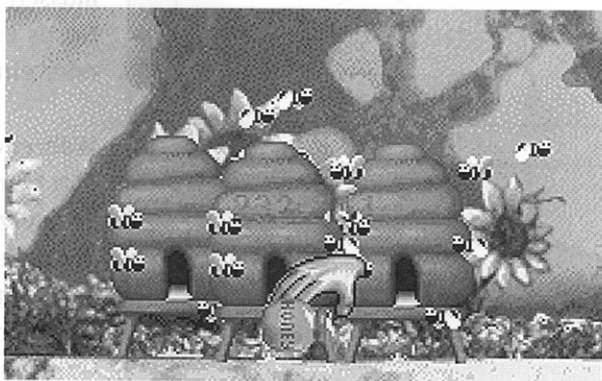
Das dritte Nahrungsmittel auf Albia ist der *Honig*. Diesen finden die Norns in den Honigtöpfen, die überall herumstehen bzw. -liegen. Hat sich ein Norn erst einmal einen solchen (vollen) Topf geschnappt, verzehrt er den Inhalt dieses Topfes – wie anhand des Verlaufs des Graphen »Stärke« gut zu sehen ist – in einzelnen Schüben, d.h. nicht die gesamte Menge Honig auf einmal. Die bei jedem einzelnen Schub zugeführte Stärke ist jedoch sehr, sehr gering – so gering, wie bei keinem anderen Nahrungsmittel. Dafür sorgt aber der Honig dafür, daß der Norn nach kurzer Zeit überhaupt keinen Hunger mehr verspürt – und das für längere Zeit.



Weile nicht hungrig, hat aber gleichzeitig nicht genug Nährstoffe mit dem Honig zu sich genommen, um gut über die Runden zu kommen. Ohne Hungergefühl nimmt der betreffende Norn auch keine anderen Nährstoffe zu sich. Unter diesen Konstellationen kann der Norn schnell schwach, müde und krank werden! Achten Sie deshalb darauf, daß Ihre Norns nicht zuviel Honig verdrücken.

Diese Kombination der hohen Sättigung und der geringen Nahrhaftigkeit ist beim Honig für die Norns jedoch gefährlich und der Grund dafür, daß die Programmierer beim Honig vom sogenannten »Junk Food« sprechen. Honig enthält wenig energiereiche Stärke, aber enorm viel hungerstillendes Saccharin.

Ein Norn, der Honig verzehrt hat, ist deshalb eine ganze



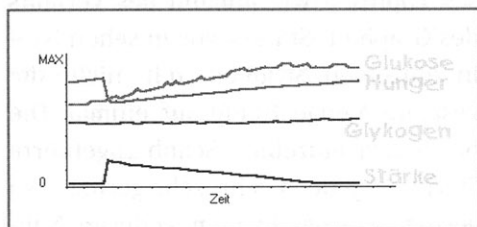
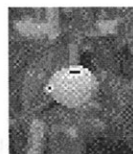


Honigtopf muß wieder mit Honig aufgefüllt werden, um weiterhin als Nahrungsquelle dienen zu können. Das Auffüllen der leeren Töpfe geschieht bei den Bienenstöcken. Stellen Sie einfach höchstpersönlich einen leeren Topf unter einen der Stöcke, aus denen der Honig heraustropft. Nach kurzer Zeit ist dieser Topf dann wieder voll. Natürlich können Sie auch versuchen, Ihren Norns beizubringen, daß diese einen leeren Honigtopf zum Auffüllen selbst unter einen Bienenstock stellen! Andererseits wurde jedoch erwähnt, daß Ihre Norns den Honig aus den o.g. Gründen besser meiden. Deshalb:

Damit Ihre Norns erst gar nicht in Versuchung kommen, sich von dem »Junk Food« Honig zu ernähren, füllen Sie einfach die geleerten Honigtöpfe *nicht* wieder auf.

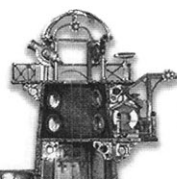
Zitronen

Schließlich können Ihre Norns noch auf das Nahrungsmittel *Zitrone* zurückgreifen. Der Verzehr einer Zitrone bewirkt eine ähnlich schwache Stärkezufuhr wie der Honig. Der Sättigungseffekt einer Zitrone ist dabei sehr gering.



Zitronen finden sich an der Staude rechts neben dem Gemüsegarten. Auch dieses Nahrungsmittel wächst von selber nach und bietet daher einen unbegrenzten Vorrat. Die an der Staude oben wachsenden Zitronen können die Norns nicht selber pflücken. Diese müssen Sie selber ernten und für die Norns erreichbar auf den Boden legen oder einem Norn direkt geben.

Während des Verzehrs einer Zitrone tritt beim betreffenden Norn zudem ein Schmerzeffekt ein, der jedoch sehr gering ist. Offensichtlich resultiert dieser Schmerz aus dem sauren Charakter der Zitrone. Eine Zitrone enthält zudem – im wirklichen Leben – viel Vitamin C.



Inwiefern sich der Verzehr von Albia-Zitronen auf eine Erhöhung der Widerstandskraft eines Norns gegen Krankheiten (insbesondere Erkältungskrankheiten) auswirkt, ließ sich nicht feststellen.

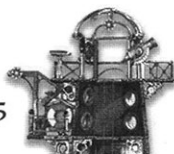
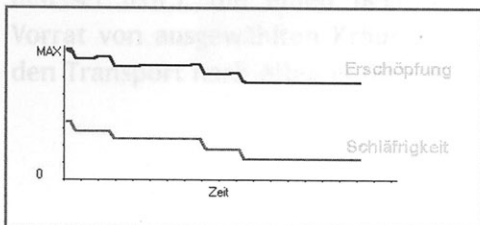
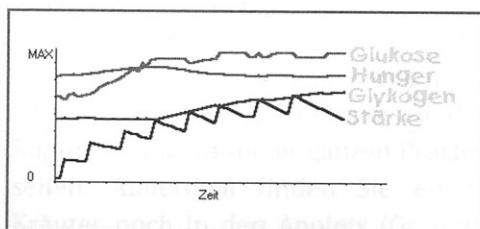
Alle genannten Nahrungsmittel reduzieren zudem — ungefähr im gleichen Maße — das GENUßBEDÜRFNIS der Norns. Somit sorgt der Verzehr von Möhre, Käse, Zitrone und Honig für zufriedene und ausgeglichene Norns.

Andere »Nahrungsmittel«

Neben den vier vorgenannten (Haupt-) Nahrungsmitteln existieren auf Albia zwei weitere Nahrungsmittel, deren Verzehr Sie Ihren Norns nahelegen können: der Kaffee und der Alkohol. Diese beiden Nahrungsmittel besitzen jedoch auch noch andere Wirkungen.

Kaffee

Der Verzehr von Kaffee erfolgt — ähnlich wie beim Honig — in einzelnen Schüben, wobei jeder einzelne Schub eine nicht unbeträchtliche Stärkezufuhr darstellt. Der Sättigungseffekt des Kaffees ist jedoch praktisch gleich Null. Erst nach einigen Schlucken Kaffee tritt eine leichte Sättigung ein. Der Kaffee hat neben der Ernährungsfunktion jedoch auch noch aufputschende Wirkungen. Mit jedem Schluck Kaffee reduziert sich die SCHLÄFRIGKEIT und die ERSCHÖPFUNG beim betreffenden Norn. Das GENUßBEDÜRFNIS wird mit dem Trinken von Kaffee jedoch nicht befriedigt. Kaffee finden die Norns — wie sollte es auch anders sein — in der Kaffekanne. Davon gibt es auf Albia nur ein Exem-

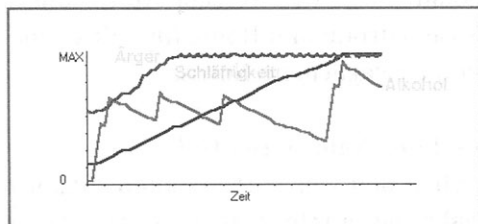




plar, das zu Spielbeginn auf dem Feuerofen in der Küche steht. Die Einzigartigkeit dieser Kanne ist jedoch nicht weiter tragisch, da die albanische Kaffeekanne eine unerschöpfliche Quelle zu sein scheint. Egal wie oft und wie viele Norns aus der Kanne trinken, die Kanne wird nie leer.

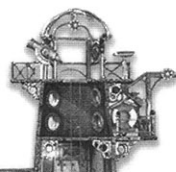
Alkohol

Alkohol enthält überhaupt keine Stärke. Demzufolge tritt beim Verzehr vom Alkohol auch keine Sättigung ein, der Hunger bleibt derselbe wie vorher. Aufgrund der fehlenden Stärke in Alkohol wird natürlich auch keine Glukose und kein Glykogen produziert. Aber der Alkohol hinterläßt auch bei den Norns seine Spuren:



Mit der Zufuhr von Alkohol, die ähnlich wie beim Kaffee und beim Honig in Schüben erfolgt, ist ein immenser Anstieg der SCHLÄFRIGKEIT (und damit einhergehend auch ein Anstieg der Erschöpfung) und des ÄRGERS zu beobachten. Somit hat der Alkohol bei den Norns im Prinzip die gleichen Wirkungen wie beim Menschen. Andere Auswirkungen, z.B. eine Reduzierung des Genußbedürfnisses, konnten nicht festgestellt werden.

Die Erhöhung des Ärgers auf das Maximum könnte dann problematisch werden, wenn ein alkoholisierter Norn mit



anderen Norns zusammentrifft. Da der Ärger gleichzusetzen ist mit Aggressivität, wird ein derartig gereizter Norn seine Artgenossen schlagen. Andererseits gibt es ja auch menschliche Natur, die bei steigendem Alkoholpegel eher ruhig werden, bei denen der Ärger also nachläßt. Ob es solche völlig unterschiedlichen Auswirkungen des Alkohols auch auf Albia gibt, konnte nicht beobachtet werden.

Fazit: Der Alkohol schadet den Norns nicht unbedingt, nützt ihnen aber auch nichts. Entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihren Norns den Alkohol mit Schlägen auf den Allerwertesten austreiben wollen.

Der Alkohol befindet sich in den kleinen grünen Bechern, die Sie insbesondere zu Spielbeginn im Keller bei der Destille finden. Genauso wie beim Honig gilt: Ein stehender Becher ist voll, ein liegender Becher leer. Um einen leeren Becher wieder aufzufüllen, stellen Sie ihn einfach unter den tropfenden Hahn der Destille.

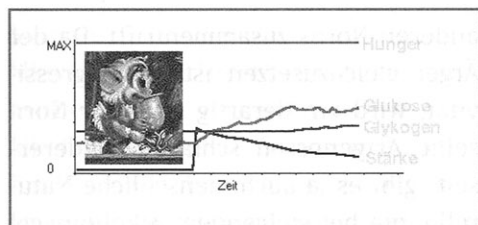
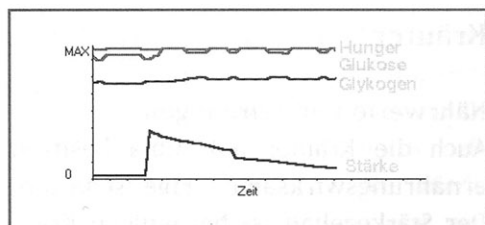
Kräuter

Nährwerte und Wirkungen

Auch die Kräuter auf Albia besitzen ernährungswirksame Eigenschaften. Der Stärkegehalt ist bei einigen Kräutern sogar beträchtlich hoch, zumindest höher, als bei den »Hauptnahrungsmitteln« Honig und Zitrone. Daneben haben die Kräuter selbstverständlich auch andere, zumeist vordergründigere Wirkungen, die ebenfalls im folgenden aufgeführt sind.

Für die Aufstellung der Nährwerte sind natürlich nur die nützlichen Kräuter von Interesse. Schädliche Kräuter sollen Ihre Norns sowieso nicht verzehren, daher erübrigt sich die Aufstellung der Nährwerte dieser Kräuter. Die schädlichen Wirkungen dieser Kräuter werden jedoch dargestellt. Wo Sie die einzelnen Kräuter finden, können Sie im übrigen auf der Übersichtskarte des Kapitels »Albia in seiner ganzen Pracht« sehen. Außerdem finden Sie einige Kräuter noch in den Applets (Gesundheitsset usw.), die einen begrenzten Vorrat von ausgewählten Kräutern für den Transport nach Albia enthalten.





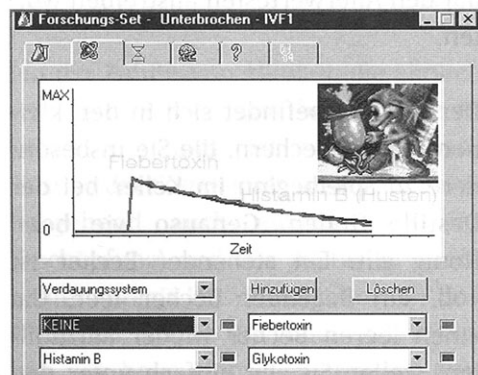
Tomate

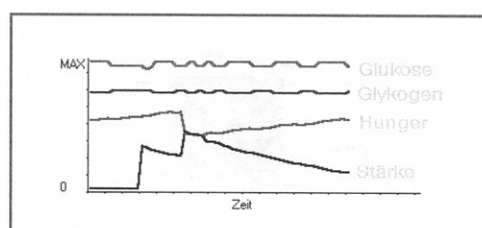
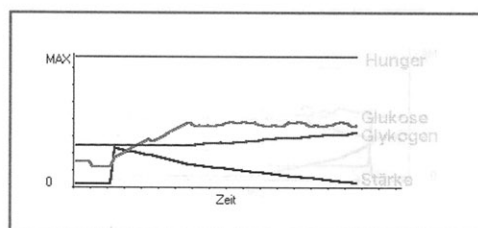
Die Tomate hat keine Sättigungseigenschaften, d.h. der Hunger eines Norns wird beim Verzehr einer Tomate nicht gestillt. Jedoch ist die Tomate stärkehaltig und führt somit dem Norn Energie zu. Die Sexualtrieb-steigernde Wirkung der Tomate ist im Kapitel »Seid fruchtbar und mehret Euch ...« aufgeführt.

Enzian

Beim Verzehr des Enzians verhält es sich ähnlich wie beim Verzehr einer Tomate. Stärke wird zugeführt, ohne jedoch den Hunger zu reduzieren.

Als weitere Wirkungen setzen nach dem Verzehr des Enzians Fieber und Husten (Histamin B) ein.

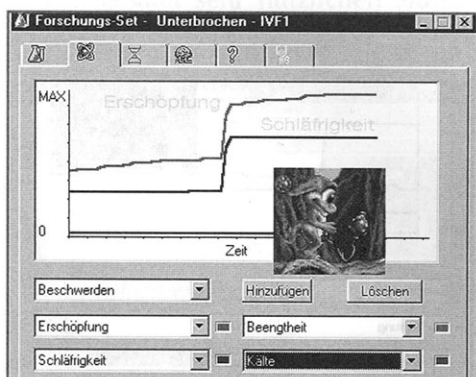




Nachtschatten

Genau dieselben Ernährungseigenschaften wie bei den beiden erstgenannten Kräutern treten beim Verzehr des Nachtschattens auf.

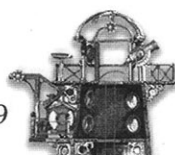
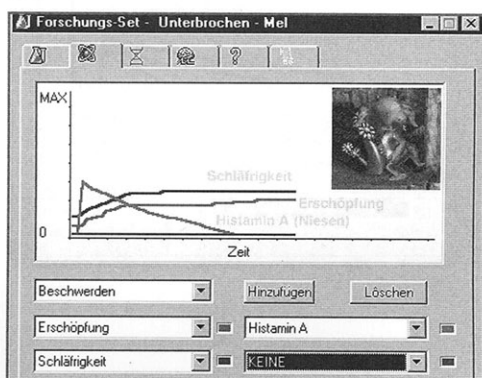
Der Nachtschatten ist die »Schlaftablette« auf Albia. Hat ein Norn dieses Kraut erst einmal genossen, wird er kurze Zeit später wegen der aufgrund des Verzehr von Nachtschatten schlagartig einsetzenden Schläfrigkeit und Erschöpfung in einen tiefen Schlaf fallen.

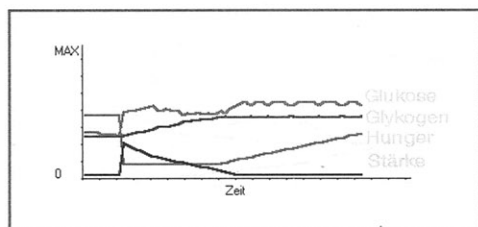
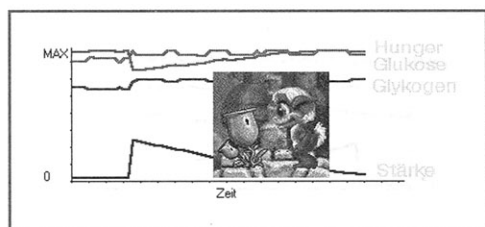


Boabab

Der Boabab führt bei Verzehr eine nicht unbeträchtliche Menge Stärke zu und stillt auch gleichzeitig den Hunger, wenn auch nur im geringen Umfang.

Dem guten Energiegehalt des Boababs stehen seine Nebenwirkungen gegenüber: Der Verzehr des Boababs löst beim betroffenen Norn Erschöpfung, Müdigkeit und Niesen (Histamin A) aus.



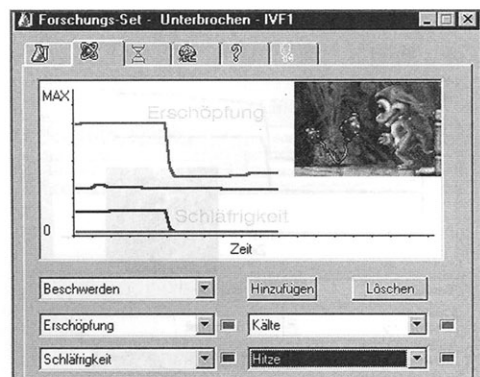


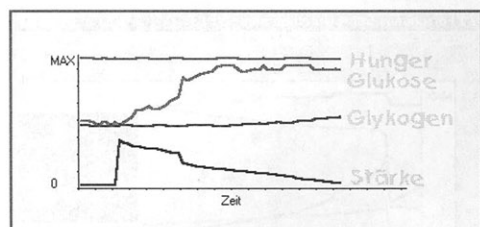
Glockenblume

Die Eigenschaften der Glockenblume sind ähnlich der des Boababs: eine gute Zufuhr von Stärke bei geringer Reduzierung des Hungergefühls. Der Verzehr der Glockenblume führt außerdem zu einem umfassenden Temperatursgleich beim betreffenden Norn. Hitze und Kälte sinken auf ein Minimum.

Purpurwinde

Das Verspeisen der Purpurwinde ermöglicht (bei den Kräutern) die größte Hungerreduzierung. Jedoch wird mit diesem Kraut nicht ganz soviel Stärke zugeführt wie bei den anderen Kräutern. Bezüglich seiner anderen Wirkungen kann die Purpurwinde als »Aufputtschmittel« von Albia eingestuft werden. Der Verzehr dieses Krauts läßt die Müdigkeit und Erschöpfung verschwinden. Ihr Norn fühlt sich nach einer Dosis Purpurwinde »zum-Bäume-ausreißen« fit.

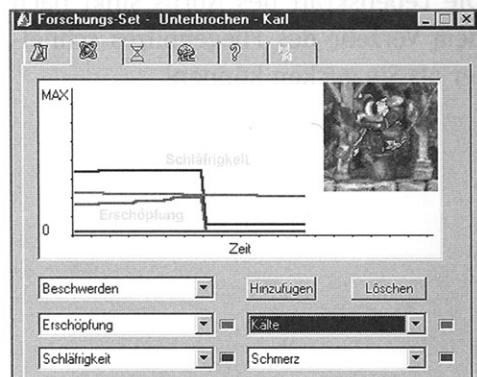




Mutterkraut

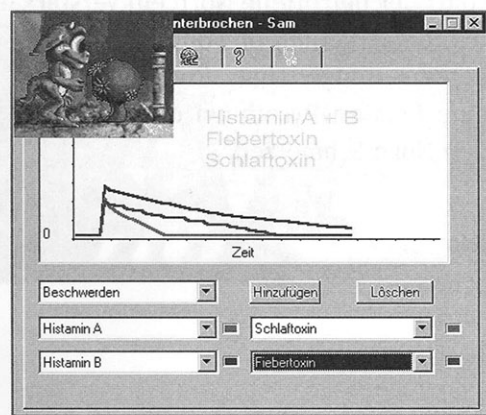
Das Mutterkraut ist aufgrund seines hohen Stärkegehalts eine sehr gute Energiequelle. Der Hunger wird beim Verzehr dieses Krauts allerdings nicht gestillt.

Darüber hinaus ist auch das Mutterkraut, ähnlich wie die Purpurwinde, ein »Hallo-wach-Kraut«, das die Müdigkeit und die Erschöpfung des Norns stark reduziert. Leidet der Norn zusätzlich noch unter Schmerzen, so verringern sich auch diese nach dem Verzehr des insgesamt sehr nützlichen Mutterkrauts.



Goldregen

Der Goldregen ist ein insgesamt schädliches Kraut. Somit wird auf die Darstellung der Nährwerte verzichtet. Die Aufstellung der übrigen Wirkungen beim Verzehr des Goldregens wird Sie sicherlich veranlassen, Ihren Norns das Interesse an diesem Kraut auszutreiben, denn nach dem »Genuß« des Goldregens treten beim betroffenen Norn verstärkt Husten, Niesen, Fieber, Schläfrigkeit und Erschöpfung auf. Zusätzlich verliert der Norn einen gehörigen Anteil seiner Lebenskraft.



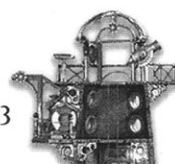


Pyrethium

Pyrethium ist das zweite schädliche Albia-Kraut. Nach dessen Verzehr verspürt der betroffene Norn ein verstärktes Hungergefühl, obwohl er eigentlich keinen Hunger hat. Zudem bereitet eine Portion Pyrethium dem betroffenen Norn Schmerzen.

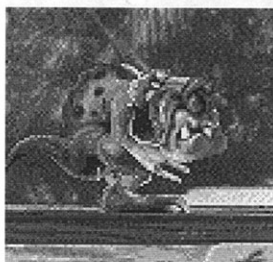
Fliegenpilz

Das gefährlichste aller Kräuter auf Albia ist der Fliegenpilz. Sein Verzehr verursacht – sofern Sie nicht blitzschnell reagieren – bei den meisten Norns den Tod. Die Wirkungen des Fliegenpilzes erstrecken sich auf eine maximale Hitzeempfindung, ein verstärktes Hungergefühl (obwohl kein Hunger besteht), große Schmerzen und auf das Ansteigen des Spiegels von Glykotoxin, das Lebensmittelgift auf Albia. Die Lebenskraft des Norns sinkt nach dem Verzehr des Fliegenpilzes schneller als Sie gucken können!





Die Bösewichte - die Grendels

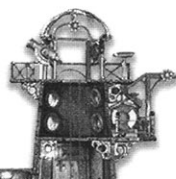


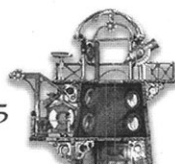
Das Leben auf Albia ist im Prinzip schön – Norns haben eigentlich nichts anderes zu tun, als ab

und zu von der reichlich vorhandenen Nahrung zu sich zu nehmen, sich fortzupflanzen, sich mit Tonnen von Spielzeug zu beschäftigen, Musik zu hören usw. Doch aus irgendeinem Grund dachten sich die Entwickler von Creatures wohl, daß dies viel zu viel »heile Welt« sei und bauten – die eigentlich für jedes Computerspiel obligatorischen – Bösewichte ein, die den Norns das Leben auf Albia ein wenig schwerer machen sollten. Die Rede ist von den *Grendels*.

Kleine Grendelkunde

Der Name der Spezies klingt eigentlich schon genauso fies wie das Verhalten und das optische Erscheinungsbild dieser Wesen wirkt. Hier nur ein Auszug der möglichen Untaten der Grendels: Sie fressen Ihren Norns die Nahrung weg, sie können Ihre Norns ernsthaft verletzen, indem sie die Norns »prügeln«, sie scheiden Gift aus, und sie sind Krankheitsträger und können so Ihre Norns infizieren (ein vergleichbarer Artgenosse aus dem richtigen Leben ist wohl schwer zu finden!). Und zu allem Überfluß lernen Ihre Norns vom Grendel eine Menge falscher Wörter. Bei diesen Konstellationen ist es eigentlich überflüssig zu erwähnen, daß Sie Ihre Norns so weit wie möglich von diesen Wesen fernhalten müssen. Leider werden Sie es jedoch wahrscheinlich nicht vermeiden können, daß einer Ihrer Norns irgendwann einem Grendel begegnen wird.



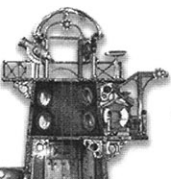




Ein Grendel startet sein fieses Werk von den Baumwipfeln aus (zumeist ausgehend von dem Plateau bei der Fähre), wo die Grendelmutter Eier legt. Bei genauem Hinsehen ist ein kleines Stück der Grendelmutter zu erkennen, das aus dem Baum herausragt. Mindestens ein Grendel macht Albia immer unsicher und bewegt sich zumeist direkt zielstrebig auf Ihre Norns zu, um diese ein wenig zu ärgern.

Auch Grendels verfügen über ein Hirn und Gene. Somit sind auch die Grendels entwicklungs- und lernfähig. Allerdings sind sie – laut Aussage von Entwickler Steve Grand – nicht so clever wie die Norns, da die Genstruktur und das Gehirn der Grendels nachträglich bearbeitet wurden, um es – im Vergleich zu den Norns – abzuwerten. Trotzdem kann ein Grendel lernen. Sollte einmal ein Grendel in die Nähe der Lernmaschine gelangen, können Sie genüßvoll beobachten, wie der Grendel eifrig Verben lernt. Diese Lernfähigkeit ist aber auch schädlich für Ihre Norns. Denn mit zunehmender Spieldauer wird ein Grendel das ihm von den Programmierern mitgegebene Ziel der Schädigung von Norns immer perfekter verfolgen. In den frühen Spielphasen werden die Norns noch selten von den Krankheitskeimen des

Grendels befallen, in den fortgeschrittenen Spielphasen geht ein Kontakt mit einem Grendel jedoch fast immer mit einer Infektion einher – eben weil der Grendel jetzt, bedingt durch seine Weiterentwicklung, das Ziel der Krankheitsübertragung besser beherrscht als zu Beginn. Beobachten Sie deshalb auf jeden Fall, ob sich Ihr Norn bei dem Grendel mit irgendeiner Krankheit ansteckt. Bevor Sie etwas darüber erfahren, auf welchen Wegen Sie den Grendel loswerden können, ein Wort zur Versöhnung: Grendels sind genauso Lebewesen auf Albia wie Ihre Norns. Nur haben die Grendels eben eine andere Bestimmung mit auf den Weg bekommen. Wenn Sie den Grendel ein wenig intensiver beobachten, werden Sie ihn vielleicht sogar wegen seiner Widerstandskraft und seines Dickkopfes irgendwann mögen. Versuchen Sie doch einfach, die Grendels als vollwertige Lebewesen zu integrieren, ohne sie aus dem bunten Miteinander von Albia immer nur auszuschließen. Newsgroup-Gerüchte im Internet besagen, daß es sogar gelungen sein soll, aus Norns und Grendels Freunde zu machen. Außerdem können Sie zur Integration der Grendels auch die Kreuzung von Norns und Grendels vorantreiben (siehe dazu das Kapitel »Tips und Tricks«).





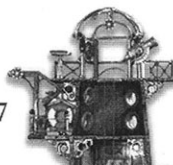
Eigene Erfahrungen

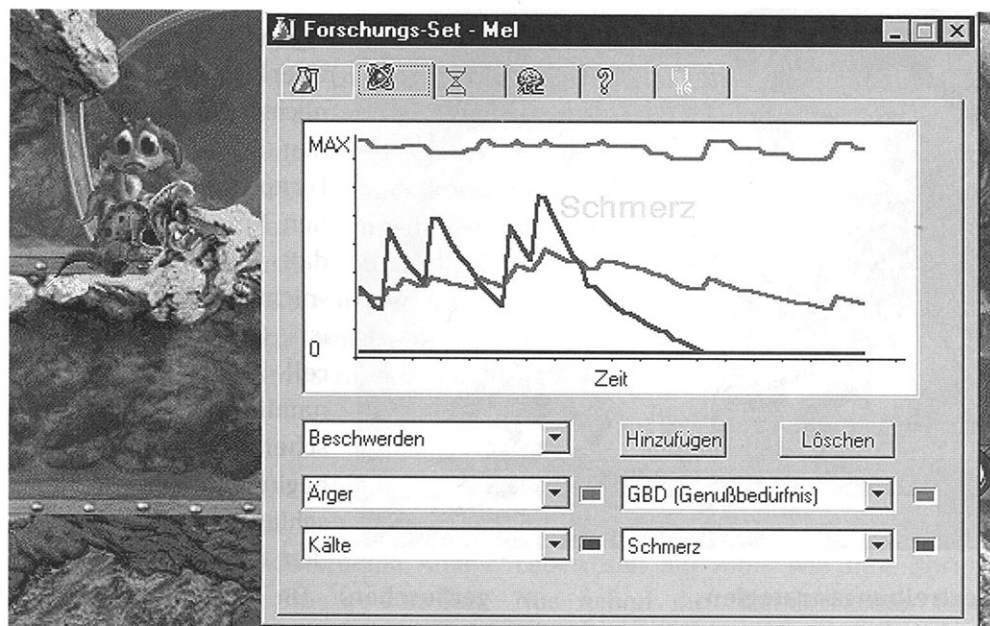
Überlassen Sie es zunächst einmal der eigenen Erfahrung und dem Lernprozeß des betroffenen Norns, zu erkennen, daß mit den Grendels »nicht gut Kirschen essen ist«. Getreu seinem Naturrell wird der Grendel nämlich höchstwahrscheinlich sofort damit beginnen, den Norn zu schlagen (erkennbar an den ertönenden Klatsch-

Vertreibungsstrategien

Verfallen Sie nicht gleich in Panik, wenn ein Grendel den Weg Ihrer Norns kreuzt. Die Norns müssen nämlich auch die Erfahrung der Begegnung mit dem Grendel machen, um daraus für die Zukunft zu lernen. Neugierig wie die Norns nun mal sind, werden sie zuerst auf den Grendel zugehen und ihn eventuell sogar mit einem »Knutscher« begrüßen, auch wenn Sie darüber noch so entsetzt sein sollten. Hat der erste Kontakt stattgefunden (und das gilt für *jeden* Norn), sollten Sie sich jedoch an die Arbeit machen, um zukünftige Grendel-Norn-Kontakte zu verhindern bzw. zu minimieren – und dazu gibt es verschiedene Strategien.

Die Prügelei löst bei einem Norn ein Schmerzgefühl aus (zu beobachten über die BIOCHEMIESEITE aus dem FORSCHUNGSSET), das einer Bestrafung des Norns für das Näherkommen an den Grendel gleichkommt. Je öfter dieses Schmerzgefühl bzw. die Bestrafung bei einem Kontakt mit dem Grendel eintritt, desto wahrscheinlicher wird es, daß der Norn sich vom Grendel wegbewegt (zumeist läuft der Norn weg) bzw. den Kontakt mit dem Grendel zukünftig von sich aus meiden wird. Lassen Sie der Zeit also ihren Lauf, und vertrauen Sie dem norneigenen Lernprozeß.



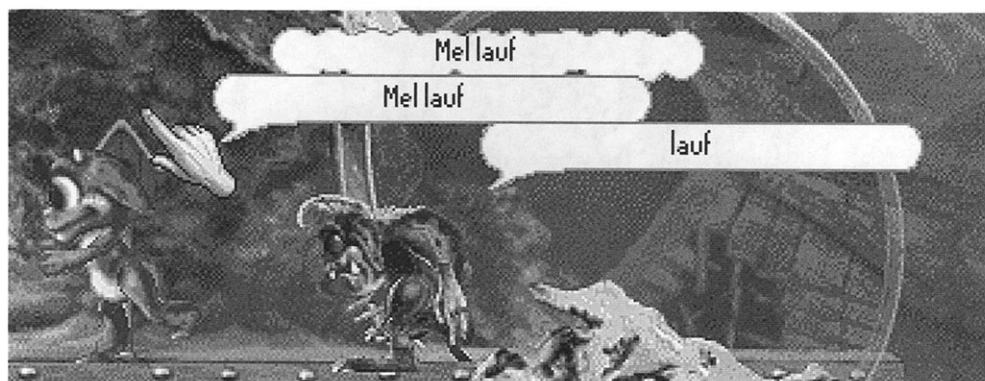


Das »Lauf«-Kommando

Wenn der Norn nicht von selbst vor dem Grendel davonläuft, können Sie auch versuchen, Norn und Grendel mit dem Kommando »Lauf« zu trennen. Rufen Sie Ihrem Norn einfach wiederholt »Lauf« zu. Wenn das Interesse des Norns an dem Grendel nachläßt, wird er auf das »Lauf«-Kommando hören und sich von dannen machen. Anschließend ist ein ausgiebiges Lob angebracht. Jedoch zeigt sich zukünftig bei einigen derjenigen Norns, denen die Tätigkeit »Lauf« auf diese Weise nahegelegt wurde, daß sie vor so ziemlich allem und jedem flüchten – einschließlich eigener Artgenossen und Gegenstände.

Auge um Auge, Zahn um Zahn

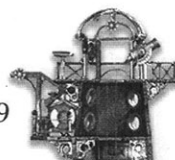
Veranlassen Sie Ihren Norn, den Grendel anzugreifen, d.h. Ihr Norn schlägt den Grendel bzw. gibt ihm ein paar Klaps mit (keine Hemmungen, der Grendel macht genau dasselbe mit Ihrem Norn). Geben Sie dem Norn dazu das Kommando »Drück Grendel«, wobei Ihr Schützling natürlich Kenntnis von diesen Begriffen haben muß. Das Problem bei dieser Methode ist, daß Sie nicht erkennen können, ob Ihre Strategie wirkt. Der einzige Hinweis ist ein über Ihre Lautsprecher ertönendes Klatschgeräusch (die Ausführung des Schlages ist auf dem Bildschirm als animierte Aktion leider nicht erkennbar).

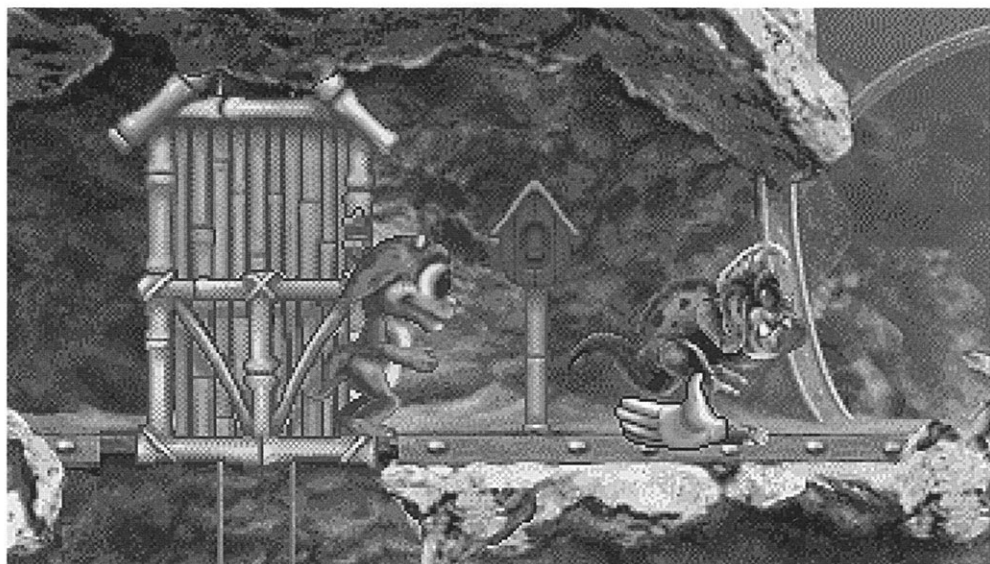


Die Frage ist nur, ob Ihr Norn nun den Grendel schlägt oder der Grendel Ihren Norn. Die einzige Möglichkeit, dies zu erkennen, ist das gleichzeitige Beobachten der BIOCHEMIESEITE Ihres Norns mit einem Graph für »Schmerz« (oder »Schmerzerhöhung«). Steigt bei jedem Klatschgeräusch der Schmerzpegel Ihres Norns an, können Sie sicher sein, daß der Grendel für den Moment der einzige »Schläger« auf Albia ist. Ertönen dagegen Klatschgeräusche ohne erkennbare Schmerzerhöhung bei Ihrem Norn, so wehrt sich Ihr Norn auf die gewünschte Weise.

Klatsche für den Grendel

Ein weiterer »Grendel-Vertreibungs-Versuch« besteht darin, dem Grendel wiederholt einen Klaps auf seinen Allerwertesten zu verpassen. Der Erfolg dieser Methode stellt sich – wenn überhaupt, manche Grendels sind geradezu unverschämt hartnäckig – jedoch erst nach einigen Dutzend »Klatschen« ein. Der Grendel wird sich in diesem Fall in andere Regionen zurückziehen und zeigt bei einem erneuten »Angriffsversuch« auf Ihre Norns eventuell sogar einen gehörigen Respekt vor Ihrer Hand. Achten Sie jedoch darauf, daß Sie den Grendel richtig treffen. Liegen Sie mit der Hand bei einem gewollten Schlag ein wenig zu hoch oder zu weit vorne, wird aus der »Klatsche« eine Streicheleinheit, die den Grendel in seinem Treiben bestätigt und dazu ermuntern wird, Ihre Norns noch mehr zu ärgern.

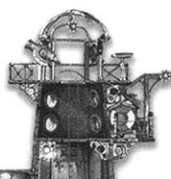


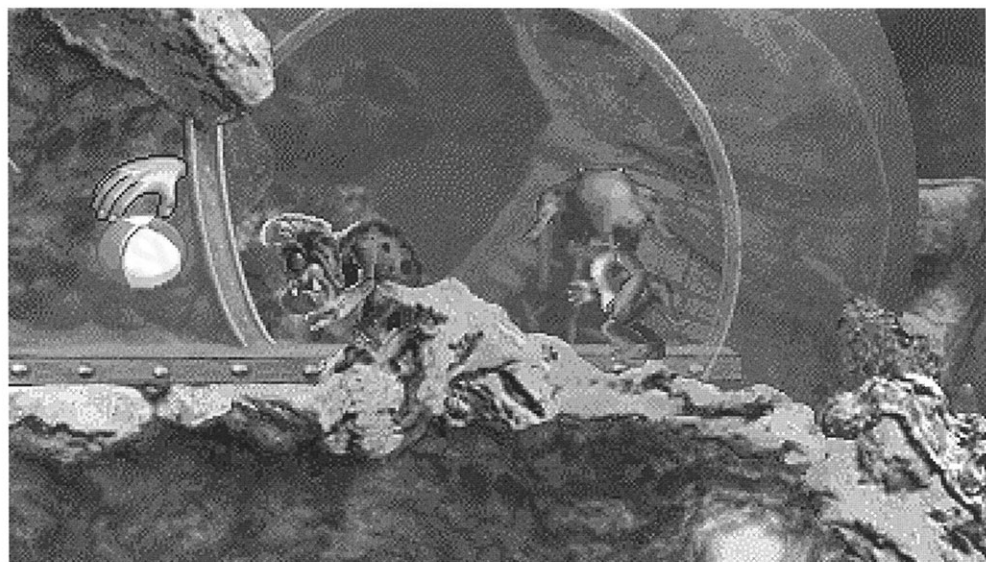


Ablenkungsmanöver

Ein Grendel ist in manchen Dingen genauso veranlagt wie ein Norn: Er frißt, er ist lernfähig, und er spielt gerne mit Gegenständen bzw. Spielzeug. Machen Sie sich diese drei Veranlagungen zunutze, um den Grendel von Ihren Norns wegzulocken. Wedeln Sie z.B. mit einem Nahrungsmittel vor den Augen des Grendels herum, um ihn in andere Regionen zu lotsen. Oder geben Sie ihm den Ball oder den Kreisel, damit sein Interesse von Ihren Norns abgelenkt wird. Sollte ein Grendel die entsprechenden Verben gelernt haben (auch das funktioniert), können Sie ihn eventuell auch mit einem »Lauf«- oder »Komm«-Kommando zu einem Stand-

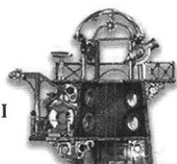
ortwechsel bewegen. Sprechen Sie den Grendel dabei direkt mit seinem Namen an. Der Grendel selbst kennt sich aber nicht mit dem Namen Grendel, sondern mit »Barb« o.ä. Achten Sie einmal darauf, welchen Namen der Grendel für sich selber benutzt.





Die »Holzhammer«-Methoden

Wer für alle die vorgenannten Methoden nicht die rechte Geduld mitbringt oder seine Bemühungen der Grendel-Norn-Trennung nicht von Erfolg gekrönt sieht, sorgt auf insgesamt drei Wegen dafür, daß die Grendels **ganz** aus Albia verschwinden. Diese drei Vorgehensweisen sind im Kapitel »Tips & Tricks« beschrieben.





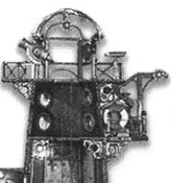
Infektionen und Pflege

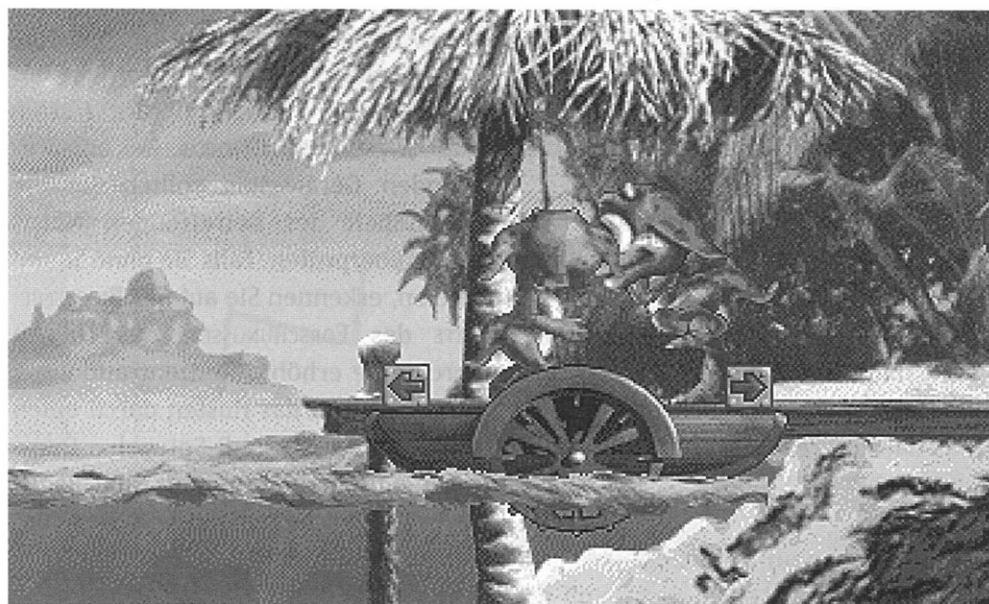
Albia simuliert ein kleines Biotop, in dem natürlich auch die kleinsten aller Lebewesen nicht fehlen dürfen – die *Bakterien*. Allerdings treffen Sie auf Albia nur Bakterien der schädlichen Art, nämlich solche, die bei Ihren Norns Krankheiten verursachen. Wie Sie solche Krankheiten erkennen und besiegen, erfahren Sie in diesem Kapitel.

Zudem ist ein Norn einer Reihe von Einflüssen ausgesetzt, die Sie stets im Auge behalten sollten, um einen guten Allgemeinzustand Ihres Norns aufrechtzuerhalten. Solche Einflüsse sind z.B. Kälte, Hitze, Schmerz, Angst, Ärger usw. Diese Einflüsse auf einen Norn müssen Sie möglichst perfekt kontrollieren. Auch das wird Ihnen in diesem Kapitel gezeigt.

Albianische Krankheiten – Entstehung und Erkennung

Auf Albia existieren eine Reihe von krankheitserregenden Bakterien, die Ihre Norns befallen können. Diese Bakterien produzieren Giftstoffe, die ganz unterschiedliche erkennbare Wirkungen auf Ihre Norns haben. Während einige Bakterien ein einfaches Niesen und Husten auslösen, können andere Bakterien das Leben Ihrer Norns in höchstem Maße gefährden, da sie einen so enormen Energieverlust (Glukose) bei Ihren Norns verursachen, daß die Lebenskraftanzeige im Sekundentakt heruntergezählt wird.





Wie, wo und wann sich Ihre Norns infizieren können

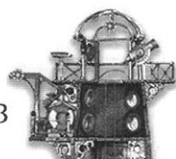
Krankheitsträger No. 1 ist der Grendel (vgl. auch »Die Bösewichte auf Albia«). Norns, die mit diesem Gesellen in Kontakt kommen, sind erhöht infektionsgefährdet. Dabei gibt es jedoch keine Infektion, die der Grendel »bevorzugt« an Ihre Norns weitergibt. Alle auf Albia existierenden Bakterien schleppt der Grendel (zufallsbedingt) mit sich herum.

Auch untereinander sind die Norns sehr geneigt, sich gegenseitig anzustecken. Insbesondere bei Krankheitsbegleiterscheinungen wie Niesen und

Husten ist die Gefahr einer Tröpfcheninfektion und damit einer Epidemie sehr hoch.

Kranke Norns sollten Sie deshalb immer möglichst schnell isolieren, um eine weitere Ausbreitung der Krankheit zu verhindern. Sollte die Isolation des betreffenden Norns nicht auf »normalem« Weg möglich sein, müssen Sie den infizierten Norn notfalls exportieren, um ihn später zu einem geeigneteren Zeitpunkt wieder zu importieren.

Mitunter führt aber auch ein Ausflug ans Meer oder der Aufenthalt auf dem zugigen Aussichtsturm zu einer Infek-





tion. Bei dieser Krankheitsentstehung ist offensichtlich mitentscheidend, wie lange der Norn der Kälte ausgesetzt ist bzw. wie kälteempfindlich ein Norn ist.

Ob ein Norn sich infiziert bzw. krank wird, hängt jedoch in allen Fällen vom Zustand des Immunsystems ab. Hierbei spielen v.a. zwei Faktoren eine Rolle: gute Ernährung und kein Stress (Ärger, Adrenalin, Schmerz, Einsamkeit usw.) und daraus resultierend eine hohe Lebenskraft.

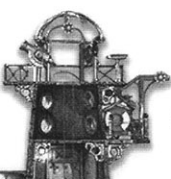
Die Diagnose von Infektionen

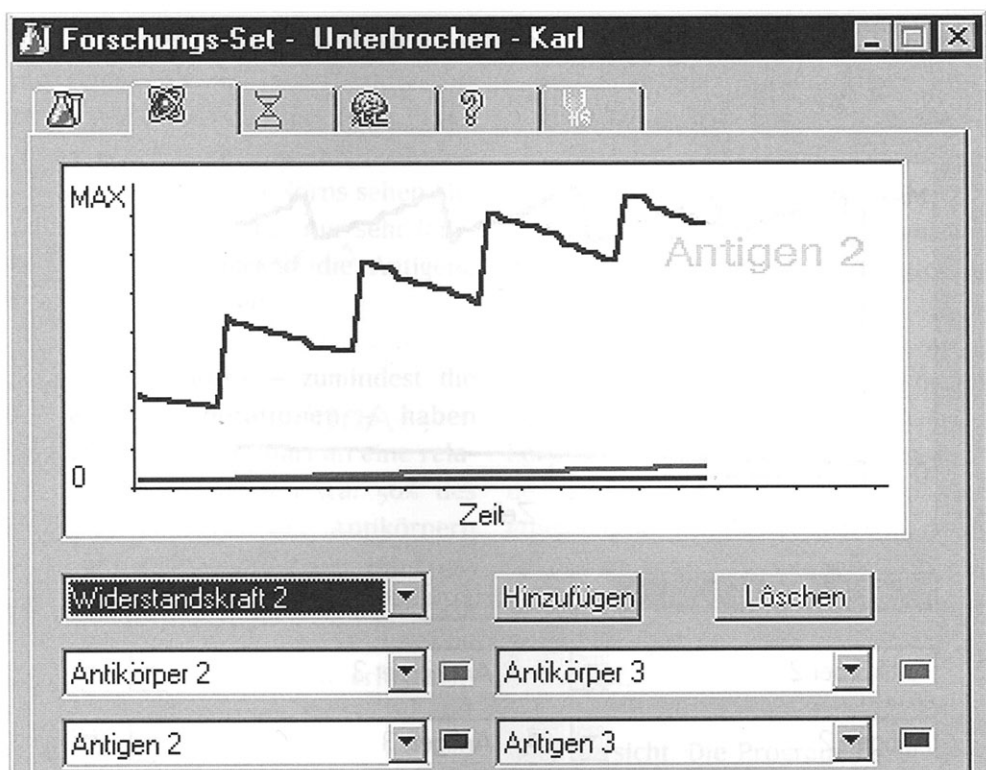
Wie im richtigen Leben auch, sind die Bakterien auf Albia nicht mit bloßem Auge erkennen. Zur Diagnose von Krankheiten müssen Sie auf die sogenannten *Antigene* achten – eine Chemikalie, von denen die verschiedenen Bakterien ummantelt sind, wobei jede Bakterie ein eigenes »Mäntelchen«, sprich Antigen, besitzt.

Von diesen Antigenen (bzw. Bakterien) gibt es auf Albia insgesamt acht Stück (ANTIGEN 0 bis ANTIGEN 7), d.h., Ihr Norn kann an insgesamt acht verschiedenen Infektionen erkranken.

Erstes Erkennungszeichen für die Infizierung eines Norns ist – sofern Sie mit Sound spielen – das hörbare *Husten oder Niesen* eines Norns. Bei entsprechenden Geräuschen sollten Sie die Gesundheit des betreffenden Norns sofort überprüfen. Falls Sie ohne Sound spielen, erkennen Sie auf der BIOCHEMIE-SEITE des FORSCHUNGSSETS das Niesen durch eine erhöhte Konzentration von HISTAMIN A und das Husten durch einen erhöhten HISTAMIN-B-Spiegel. Diese sogenannten »Irritationen« sind häufige Begleiterscheinungen von verschiedenen Infektionen.

Es gibt jedoch auch Infektionen, die ohne die Begleiterscheinungen Niesen und Husten verlaufen. In diesen Fällen ist der Verdacht einer akuten Infektion dann gegeben, wenn Sie bei einem Ihrer Norns einen *rapiden Abfall der Lebenskraft* beobachten, d.h., wenn der Lebenskraft-Wert schneller sinkt als normal. Auch dann sollten Sie einen Gesundheitscheck durchführen.





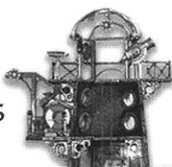
Die Überprüfung einer akuten Infektion erfolgt über das FORSCHUNGSSET. Öffnen Sie dieses, und wählen Sie dort die BIOCHEMIESEITE. Sie finden unter den Punkten WIDERSTANDSKRAFT 1 bis WIDERSTANDSKRAFT 4 die Konzentration aller auf Albia existierender Antigene im Körper des betreffenden Norns.

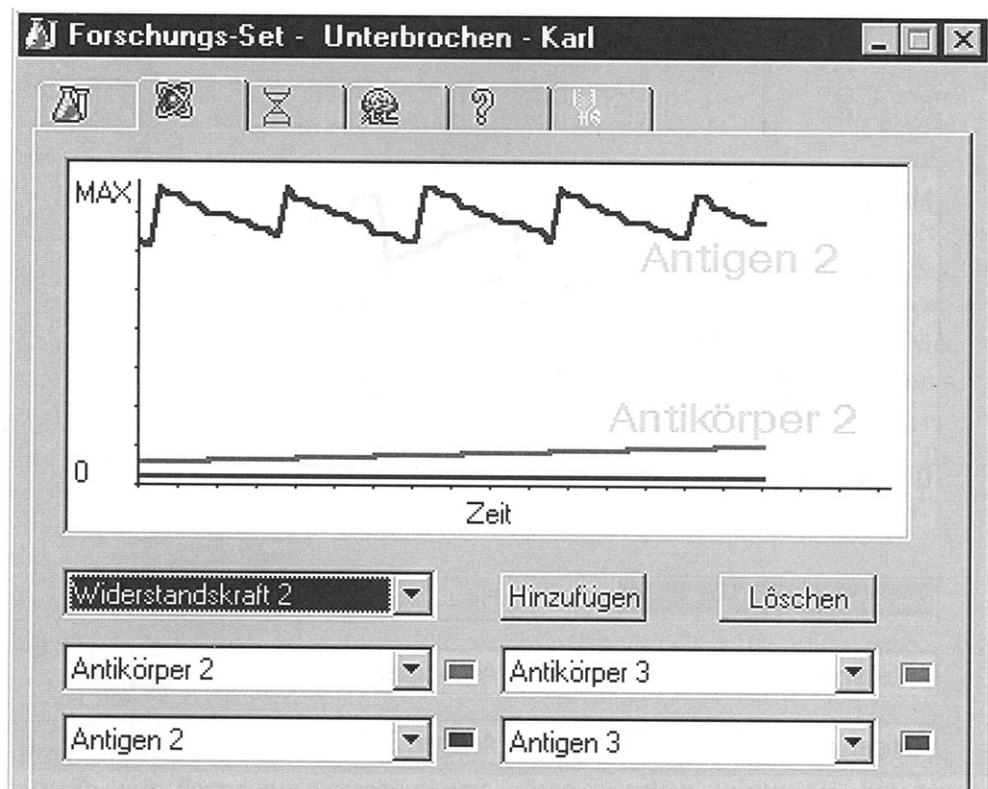
Ist bei einem dieser Themen die Konzentration eines Antigens hoch (so wie in der Abbildung oben), ist Ihr Norn infiziert.

Allheilmittel Antikörper

Sobald ein Norn infiziert ist, beginnt das Immunsystem des Norns, *Antikörper* zu bilden. Zu jedem der acht Antigene gibt es entsprechende Antikörper, die, sobald diese eine gewisse Konzentration erreicht haben, das entsprechende Antigen bzw. die entsprechenden Bakterien bekämpfen können.

Die Antikörper brauchen als Reaktion auf ein Antigen immer eine gewisse Zeit, um sich in ausreichender Zahl für





eine erfolgreiche Bekämpfung der Antigene zu bilden. Eine ausreichende Zahl von Antikörpern ist ungefähr bei 60–70% des Antikörper-Maximalwertes erreicht. Sobald die Antikörper diese Schwelle erreicht haben, geht die Konzentration des entsprechenden Antigens schnell zurück, gleichbedeutend mit einer Wiedergenesung des Norns.

Die Zeit, bis eine ausreichenden Menge an Antikörpern erreicht ist, ist einerseits bei den acht Antikörpern von Fall zu Fall unterschiedlich lang und hängt andererseits vom Zustand des Immunsystems beim betreffenden Norn ab, so daß einige Infektionen langwieriger sind als andere (siehe dazu weiter unten).

Auch die Entwicklung der Antikörper beobachten Sie auf der BIOCHEMIESEITE des FORSCHUNGSSETS unter dem Punkt WIDERSTANDSKRAFT. In der obigen Abbildung eines infizierten Norns sehen Sie, daß sich die Antikörper nur sehr langsam erhöhen, während die Antigene bzw. Bakterien wüten.

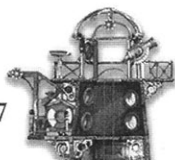
Neugeborene Norns — zumindest die der ersten Generationen — haben immer bereits von Geburt an eine relativ hohe Konzentration (ca. 50% des Maximalwertes) von den Antikörpern 0, 1, 3 und 4. Deshalb ist eine Infektion mit den Antigenen 0, 1, 3 und 4 nicht so dramatisch, da die für eine erfolgreiche Bekämpfung der Infektion erforderliche Menge Antikörper von ca. 60–70% relativ schnell erreicht ist.

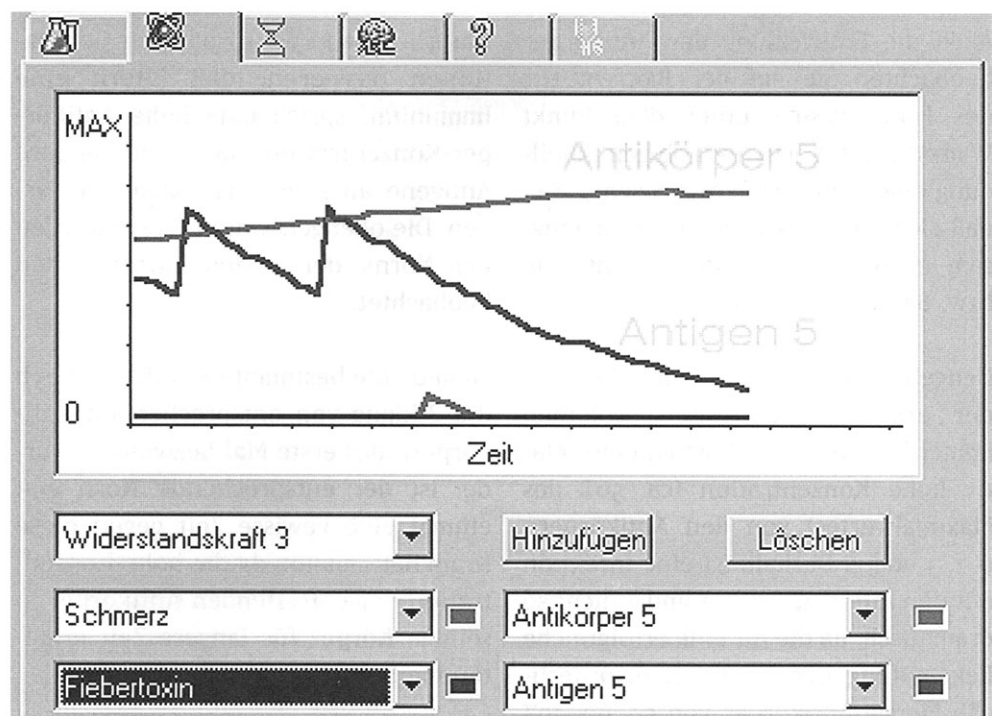
Die Antikörper 2, 5, 6 und 7 befinden sich bei jedem Norn dagegen von Geburt an praktisch noch auf dem Nullpunkt. Bei den letztgenannten Krankheiten dauert deshalb der Aufbau der Abwehrkräfte im Falle einer Infektion dementsprechend länger, so daß Ihre Norns bei einer ersten Infektion mit den Antigenen 2, 5, 6, und 7 stärker gefährdet sind als bei Infektionen mit den übrigen Antigenen.

Natürlich kann es in späteren Generationen passieren, daß Eltern eine Immunität, sprich eine hohe Antikörper-Konzentration, auch für andere Antigene an ihre Nachkommen vererben. Die obengenannten Werte wurden bei Norns der ersten Generationen beobachtet.

Sobald eine bestimmte Krankheit durch die Bildung von entsprechenden Antikörpern das erste Mal bezwungen wurde, ist der entsprechende Norn erst einmal eine gewisse Zeit gegen diese Krankheit immun, da die hohe Konzentration der betreffenden Antikörper in seinem Körper für längere Zeit erhalten bleibt.

Aber Vorsicht: Die Programmierer weisen darauf hin, daß auch die Bakterien auf Albia entwicklungsfähig sind. Dadurch entstehen veränderte, mit einem neuen, unbekannten Antigen ummantelte Bakterien, gegen die noch keine Antikörper gebildet sind. Der Autor konnte jedoch bislang in seiner Norn-Evolutionsgeschichte noch keine Hinweise auf die Existenz solcher Bakterien bzw. Antigene entdecken.

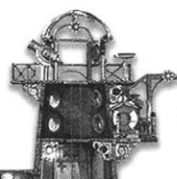


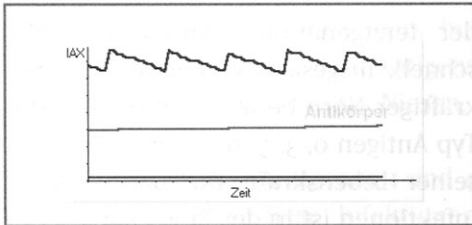


Der Schlüssel zum Erfolg bzw. zur Heilung des Norns ist also eine ausreichend schnelle Bildung von Antikörpern gegen den entsprechenden Erreger, noch bevor die Lebenskraft des Norns auf 0 sinkt.

Aber genau da liegt das Problem: Die Geschwindigkeit, mit der ein Norn Antikörper bildet, hängt nämlich in entscheidendem Maße vom Allgemeinzustand des betroffenen Norns ab. Ein Norn mit 70–100% Lebenskraft – und daraus resultierend mit einem intakten

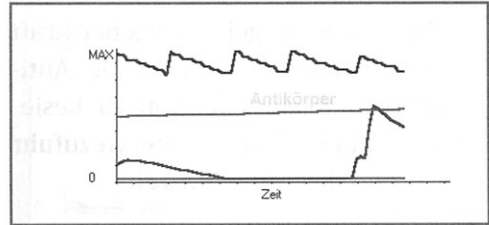
Immunsystem – bildet schnell Antikörper und hat dementsprechend mit der Überwindung einer Infektion weitaus weniger Probleme als ein Norn, der nur noch über 30–40% (oder noch weniger) Lebenskraft verfügt. Die folgenden zwei Abbildungen verdeutlichen dies: Sie zeigen beide den Verlauf der Antikörperbildung für denselben erkrankten Norn. In der ersten Abbildung verfügt der Norn jedoch nur über 28% Lebenskraft, in der zweiten Abbildung dagegen (nach einigen Energieinjektionen) über 70% Lebenskraft. Im zweiten





Fall erfolgt ein Anstieg der Antikörper in wesentlich kürzeren Zeitabständen.

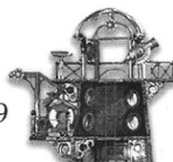
Zudem verfügen Norns mit einer hohen Lebenskraft auch direkt von Beginn an über einen höheren Vorrat von Antikörpern. Weiter oben wurde bereits erwähnt, daß Norns von Geburt an eine relativ hohe Konzentration (ca. 50% des Maximalwertes) von den Antikörpern 0, 1, 3 und 4 besitzen. Diese bleiben auch das ganze Nornleben so lange erhalten, wie der Norn über einen guten allgemeinen Zustand verfügt. Sinkt die Lebenskraft eines Norns jedoch ab, wird auch sein Immunsystem geschwächt. Das bedeutet, daß die erwähnten Antikörper bei schwachen Norns nur noch in einer Konzentration von ca. 30% oder weniger des Maximalwertes vorliegen. In Verbindung mit der, ebenfalls aus der geringen Lebenskraft resultierenden, langsamen Bildung von Antikörpern sind für solche Norn-Patienten intensive und schnelle Therapiemaßnahmen erforderlich.



Krankheitsverläufe

Keine der acht möglichen Infektionen zeigt jedesmal denselben Verlauf. Jede Infektion müssen Sie immer wieder neu dahingehend analysieren, ob sie für den betroffenen Norn gefährlich werden kann oder nicht. Folgende Faustregeln gelten dafür:

1. Für Norn-Greise und für Norns, deren Lebenskraft bei Infektionsbeginn unter 50% liegt, ist jede Infektion gefährlich, d.h. ohne entsprechende Erste-Hilfe-Maßnahmen Ihrerseits führt jede Infektion wegen des schwachen Immunsystems dieser Norns und der daraus resultierenden langsamen Bildung von Antikörpern zum Tod des entsprechenden Norns.
2. Norns (egal in welchem Alter) mit einer Lebenskraft von über 70% zu Infektionsbeginn (und damit mit einem funktionierenden Immunsystem), kommen mit den meisten Infektionen (Ausnahmen siehe unten) allein zurecht. Diese Norns





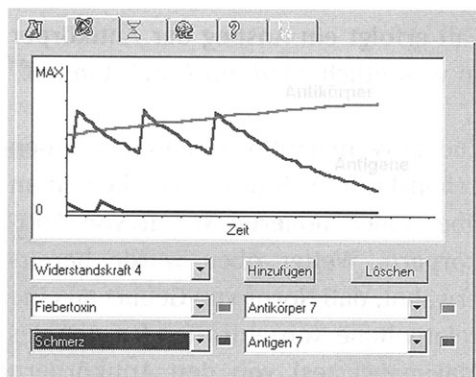
bilden in der Regel aus eigener Kraft schnell genug entsprechende Antikörper, um die Infektion zu besiegen, auch ohne Energiezufuhr während der Infektionszeit.

Die folgenden Abschnitte geben Ihnen einige Anhaltspunkte, wie die einzelnen Infektionen ablaufen können. Die im folgenden genannten Krankheitsbeschreibungen, -verläufe und -begleiterscheinungen sind die zusammengefaßten Ergebnisse aus mehreren Beobachtungen derselben Infektion bei verschiedenen Norns. Im Einzelfall wird jede Infektion im Detail variieren.

Infektionen mit den Antigenen 0, 3, 5, 6 und 7

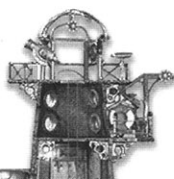
Eine Infektion mit Bakterien dieser Antigene ist für widerstandsfähige, d.h. lebenskräftige Norns mit einem guten Immunsystem kein Problem. Auch ohne die Zufuhr von Energie oder anderer heilender Maßnahmen während der Infektionszeit, bilden diese Norns die erforderlichen Antikörper sehr schnell. 50% der Maximalanzahl sind bei lebenskräftigen Norns von den Antikörpern 0 und 3 bereits von Geburt an vorhanden, der Antikörperspiegel 5, 6 und 7 steht dagegen noch auf null. Trotzdem bildet sich eine für die Krankheitsbekämpfung ausreichende Menge auch

der letztgenannten Antikörper sehr schnell. Insgesamt verliert ein lebenskräftiger Norn bei einer Infektion vom Typ Antigen 0, 3, 5, 6 und 7 nur ca. 20% seiner Lebenskraft. Die Dauer dieser Infektionen ist in der Regel kurz.



Beispiel einer Erkrankung mit Antigen 7. Die Antikörper bilden sich schnell!

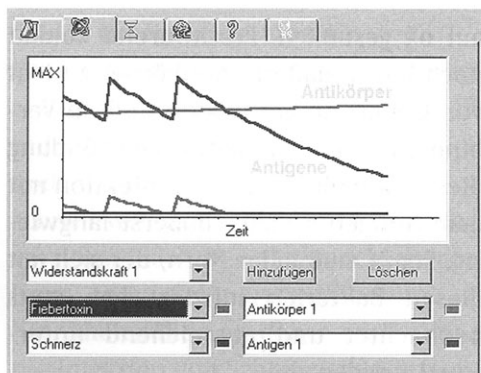
Schwache und alte Norns müssen jedoch bei einer Infektion mit den genannten Antigenen betreut werden, da ihr Immunsystem nicht in der Lage ist, die erforderlichen Antikörper schnell genug zu bilden. Ohne Ihre Hilfe werden solche Norns an den Infektionen sterben. Da sich die Antikörper bei diesen Norns entsprechend langsamer bilden, dauern die Infektionen auch länger. Es treten vor allem die Begleiterscheinungen Husten und Schmerz auf. Leichtes bis hohes Fieber



(Fiebertoxin) läßt sich besonders bei Infektionen mit Bakterien des Antigens 0 beobachten, ebenso wie das Niesen.

Infektionen mit den Antigenen 1 und 4

Im Prinzip gilt für diese Infektionen dasselbe wie für die vorgenannten Infektionen: Lebenskräftige Norns werden mit diesen Infektionen auch ohne Ihr Zutun gut fertig, während alte und schwache Norns auf Ihre Hilfe bei der Überwindung dieser Krankheiten angewiesen sind. Der Unterschied bei diesen beiden Infektionen liegt darin, daß sich die Antikörper 1 und 4 nicht so schnell bilden wie die vorgenannten Antikörper (0, 3, 5, 6, 7), so daß Infektionen dieses Typs etwas länger dauern und mehr an den Lebenskräften des erkrankten Norns zehren. Von daher sollten Sie auch bei lebenskräftigen Norns ein Auge auf den Verlauf solcher Infektionen werfen. Ohne Ihr Zutun und ohne Energiezufuhr verliert ein lebenskräftiger, an diesen Infektionen erkrankter Norn bis zu der Bildung einer ausreichenden Menge von Antikörpern ungefähr 30–40% seiner Lebenskraft.



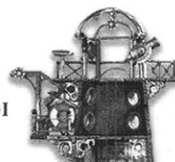
Beispiel einer Erkrankung mit Antigen 1. Die Antikörper bilden sich nicht sehr schnell, aber auch nicht zu langsam!

Bei diesen beiden Infektionen treten auch wieder insbesondere Schmerz und Husten auf. Fieber und Niesen wurden auch vereinzelt beobachtet.

Infektionen mit dem Antigen 2

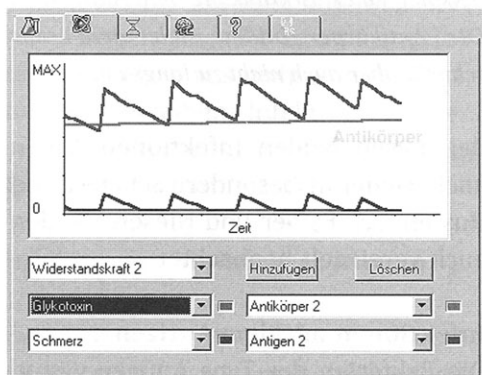
Die Bakterien des Typs Antigen 2 sind die gefährlichsten Erreger auf Albia. Eine Infektion mit diesen Bakterien ist für jeden Norn, egal welchen Alters und egal in welcher Verfassung, eine lebensbedrohende Angelegenheit.

Der Grund für die Gefährlichkeit dieser Infektion liegt einfach darin, daß sich die Antikörper 2 nur sehr, sehr langsam bilden. Bis sich zur Bekämpfung der Infektion genug Antikörper gebildet haben, ist ohne verstärkte Energiezufuhr bei jedem Norn die Lebenskraft





auf 0% gesunken. Erschwerend kommt noch hinzu, daß die Antikörper 2 nicht von Geburt an vorhanden sind. In Verbindung mit der langsamen Bildung dieser Antikörper ist eine Infektion mit dem Antigen 2 daher äußerst langwierig. Somit muß jeder Norn, der sich mit diesen Bakterien infiziert hat, stets beobachtet und ausreichend unterstützt werden.



Beispiel einer Erkrankung mit dem Antigen 2. Die Antikörper bilden sich sehr langsam!

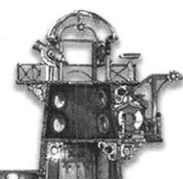
Bei dieser Infektion treten auch wieder insbesondere Schmerz und Husten auf, Fieber und Niesen dagegen nur vereinzelt.

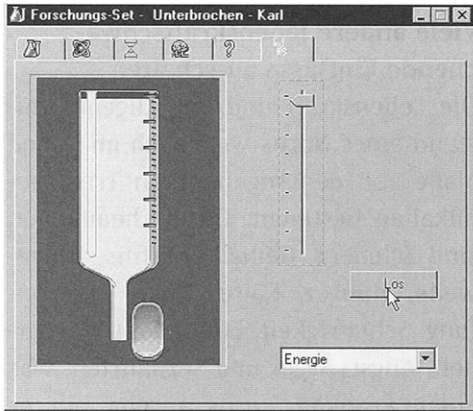
Erste Hilfe bei Infektionen

Bei einer Infektion wird der Energiehaushalt des betroffenen Norns stark strapaziert, d.h. die Lebenskraft sinkt schneller als normal. Wenn die Lebenskraft in bedenkliche Regionen sinkt (unter 30%) und eine Gesundung des Norns wegen der sich langsam vermehrenden Antikörper nicht in Sicht ist, müssen Sie spätestens zu diesem Zeitpunkt einschreiten und Ihrem Norn helfen. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen dabei u.a. offen:

Erkrankten Norn mit Energie versorgen

Die weitaus wichtigste Maßnahme in einer solchen Situation ist eine ausreichende Versorgung des kranken Norn mit Energie. Dies können Sie einmal erreichen, indem Sie den Norn verstärkt mit energiereichen Nahrungsmitteln füttern (insbesondere Käse, vgl. dazu »Mahlzeit – Die Norn-Ernährung«), oder indem Sie ihm Energie direkt injizieren. Eine Energieinjektion erfolgt über die Seite INJEKTIONSNADEL im FORSCHUNGSSET. Dort wählen Sie aus der Liste die gewünschte Injektions-Chemikalie (in diesem Fall ENERGIE), ziehen die Dosis auf und klicken auf Los. Eine einzelne maximale Energieinjektion führt Ihrem Norn direkt Glukose zu und bewirkt einen Anstieg der Lebenskraft





um ca. 5%. Scheuen Sie sich nicht, einem ernsthaft erkrankten Norn mehrere Energieinjektionen nacheinander zu verpassen.

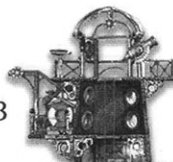
Wenden Sie direkte Energieinjektionen aber nur in solchen Ausnahmefällen an. Bei zu häufiger Anwendung dieser Energiezufuhr wird Ihr Norn nicht richtig lernen, selbständig zu essen. Ihr Norn hängt dann quasi »an der Nadel« und ist von Ihnen bzw. den Energieinjektionen abhängig.

Schlaf ist die beste Medizin

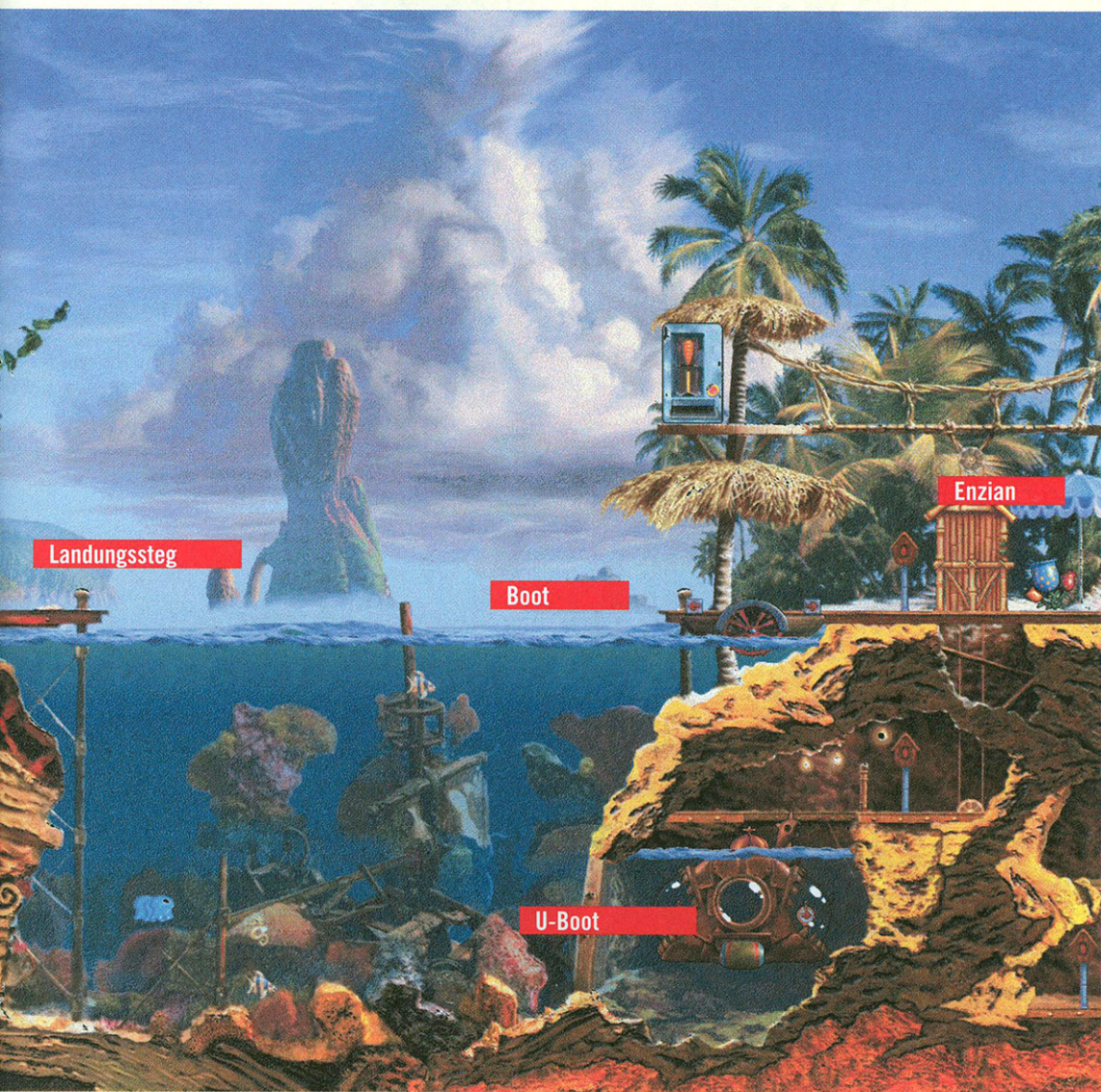
Dieses Hausrezept gilt auch (bedingt) auf Albia. Sobald ein Norn schläft, reduziert sich sein Energieverbrauch, und die Lebenskraft sinkt nicht so schnell wie im wachen Zustand. Zudem verringert sich bei einem schlafenden Norn die Schmerzempfindung. In Krankheitsfällen ist daher auch einmal die Injektion von Schlafmitteln erlaubt.

Norns warmhalten

Kranke Norns gesunden an warmen Orten besser. Stellen Sie einen infizierten Norn am besten vor den Feuerofen in der Küche oder unter die Dusche, damit er es schön warm hat. Die Lebenskraft wird in diesen Fällen nicht so schnell sinken, und die Antikörperbildung erhöht sich unter Umständen leicht.



Die Karte von Abbia



Die Karte von Abbia



Die Karte von Abbia



Die Karte von Abbia



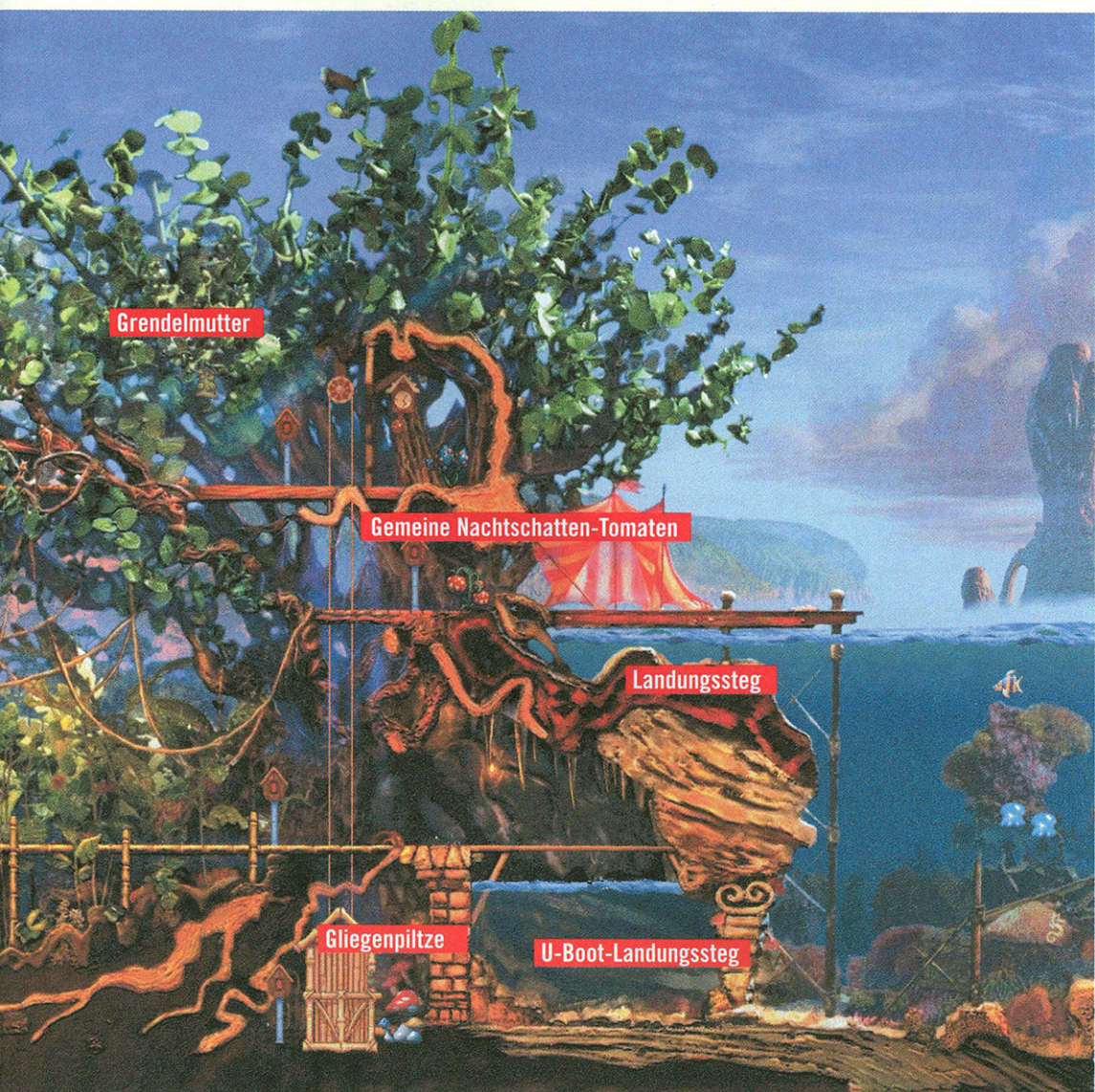
Die Karte von Abbia

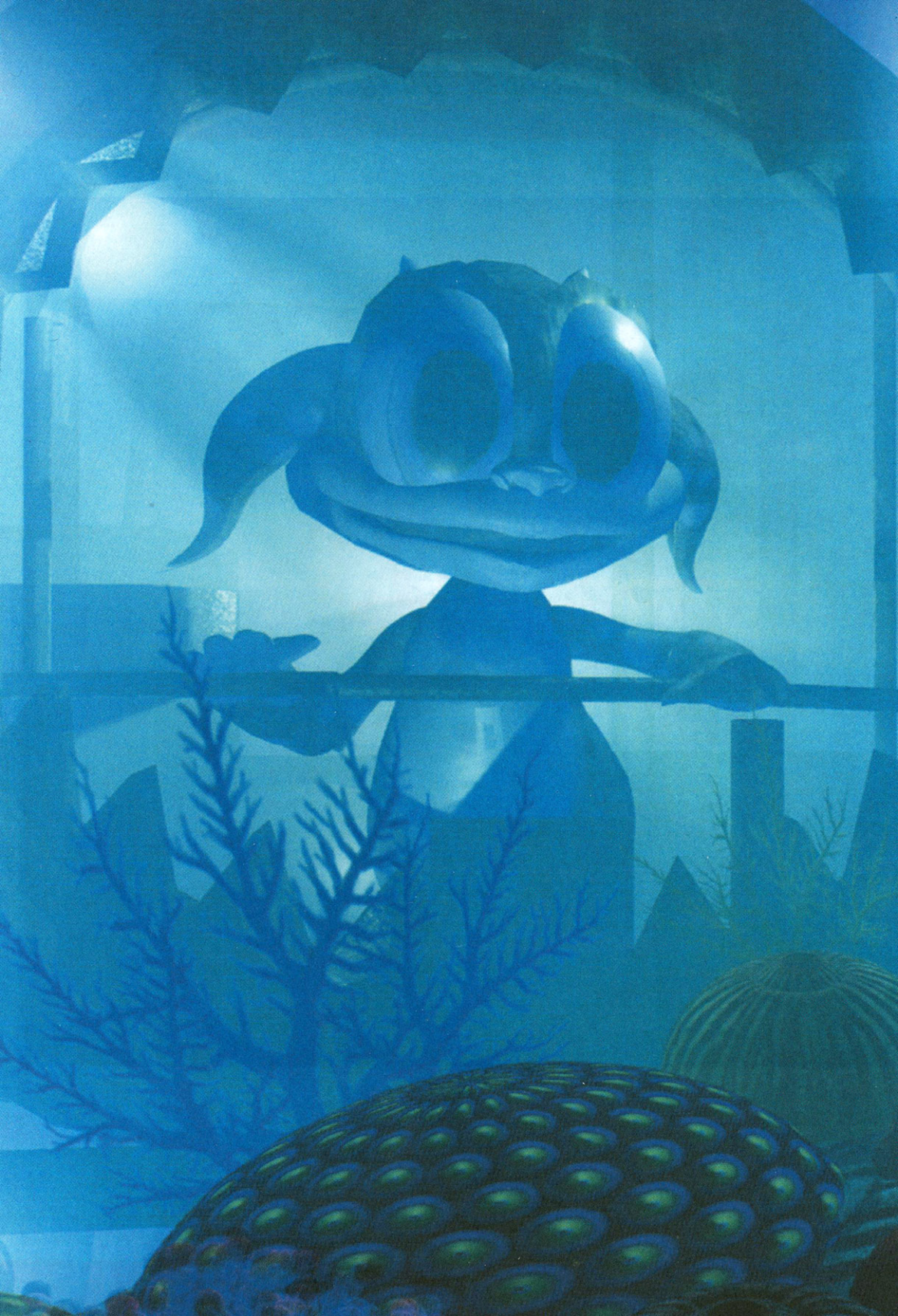


Die Karte von Abbia



Die Karte von Abbia







Kräuter sind nur Energiequellen

Die Kräuter auf Albia bewirken eine Heilung nur insofern, als daß mit der durch den Verzehr der Kräuter zugeführten Energie bzw. Stärke (vgl. dazu »Mahlzeit – Die Norn-Ernährung«) die Lebenskraft gestärkt wird. Kein Kraut hat eine spezifische Wirkung gegen ein Antigen bzw. gegen Bakterien, d.h. die speziellen Eigenschaften der einzelnen Kräuter (siehe dazu auch das o.g. Kapitel) sind nicht auf die Infektionen abgestimmt. Um einen Norn jedoch mit Energie zu versorgen, gibt es bessere und einfachere Methoden, z.B. die Verabreichung von Käse oder die Energieinjektion.

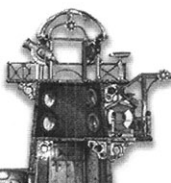
Auch der Versuch, durch den Verzehr des Enzians ein »künstliches« Fieber und damit eine Beschleunigung der Antikörperbildung zu erzeugen, funktioniert nicht. Das Fieber wird zwar erzeugt, ein beschleunigter Anstieg der Antikörper erfolgt jedoch nicht.

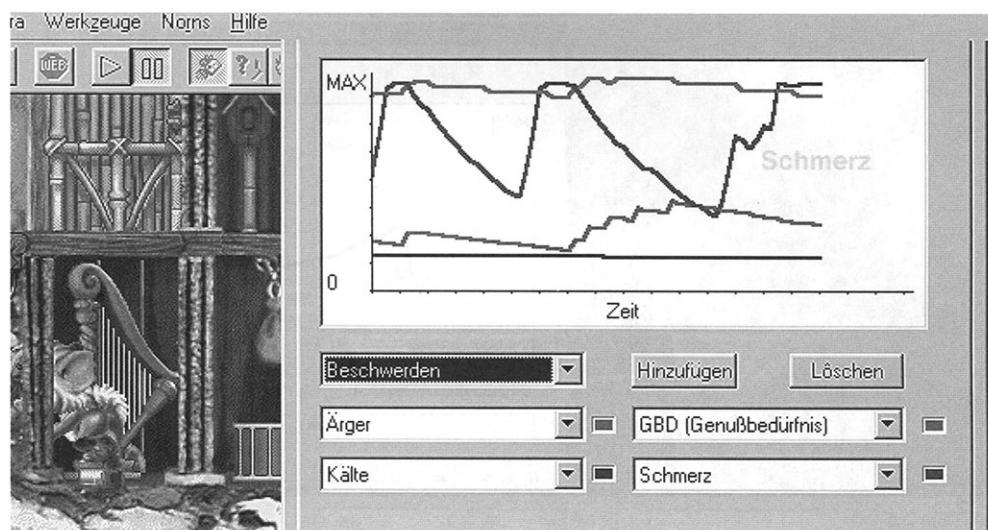
Viele andere lebenskraftschwächende Einflüsse ausschalten

Die Lebenskraft und der Allgemeinzustand eines Norns wird auch im hohen Maße von den sogenannten Triebchemikalien bestimmt. Diese Chemikalien sind Schmerz, Genußbedürfnis, Langeweile, Hunger, Kälte, Hitze, Erschöpfung, Schläfrigkeit, Einsamkeit, Beengtheit, Angst, Ärger und Sexualtrieb. Was einen kranken Norns angeht, gilt es darauf zu achten, daß möglichst viele dieser Triebe und Bedürfnisse ausgeglichen bzw. befriedigt werden. Wie Sie die wichtigsten dieser Triebe und Bedürfnisse unter Kontrolle halten, zeigt Ihnen der folgende Abschnitt.

Kontrolle der Triebchemikalien

Die *Triebchemikalien* spiegeln eine Reihe von Bedürfnissen und Empfindungen eines Norns wider. Diese Bedürfnisse und Empfindungen sind im einzelnen: Schmerz, Genußbedürfnis, Langeweile, Hunger, Kälte, Hitze, Erschöpfung, Schläfrigkeit, Einsamkeit, Beengtheit, Angst, Ärger und Sexualtrieb. Die Produktion dieser Chemikalien erfolgt durch direkte Umwelteinflüsse (z.B. Schmerz) oder durch Triebanreger und -reduzierer. Einige dieser Bedürfnisse und Empfindungen beeinflussen den Allgemeinzustand des Norns in solchem Maße, daß Sie von





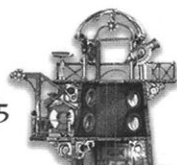
Zeit zu Zeit ein Auge darauf haben sollten, daß einige der Bedürfnisse und Empfindungen nicht Überhand nehmen bzw. reduziert werden. Einige der genannten Empfindungen (z.B. Hunger, Ärger, Sexualtrieb) sind bereits an anderer Stelle erwähnt worden. Über drei andere wichtige Empfindungen und Bedürfnisse sollen Sie hier noch etwas mehr erfahren:

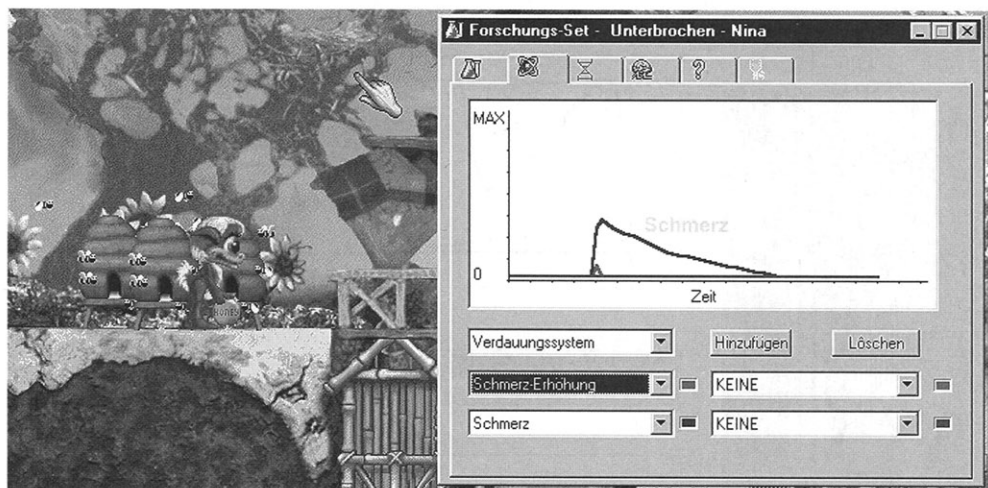
Der Schmerz

Schmerz entsteht in vielen Situationen. Meistens wird der betreffende Norn selbsttätig durch die Schmerzempfindung bzw. die dadurch erfolgende automatische Bestrafung lernen, daß er entsprechende Situationen zukünftig meiden sollte. Trotz dieser autodidakti-

schen Funktion des Schmerzes suchen einige der Norns »Schmerzsituationen« immer wieder auf. In diesen Fällen sollten Sie versuchen gegenzusteuern. Hierzu zwei wichtige Beispiele:

Fast alle Norns haben die Angewohnheit, trotz eines Hindernisses (z.B. eine Wand) in dieselbe Richtung weiterzulaufen. Sie treten dann quasi »auf der Stelle«. Dieses »mit dem Kopf durch die Wand wollen« erzeugt maximale Schmerzen, wie auf der Abbildung oben gut zu sehen ist. Versuchen Sie, einem solchen Norn dieses Verhalten



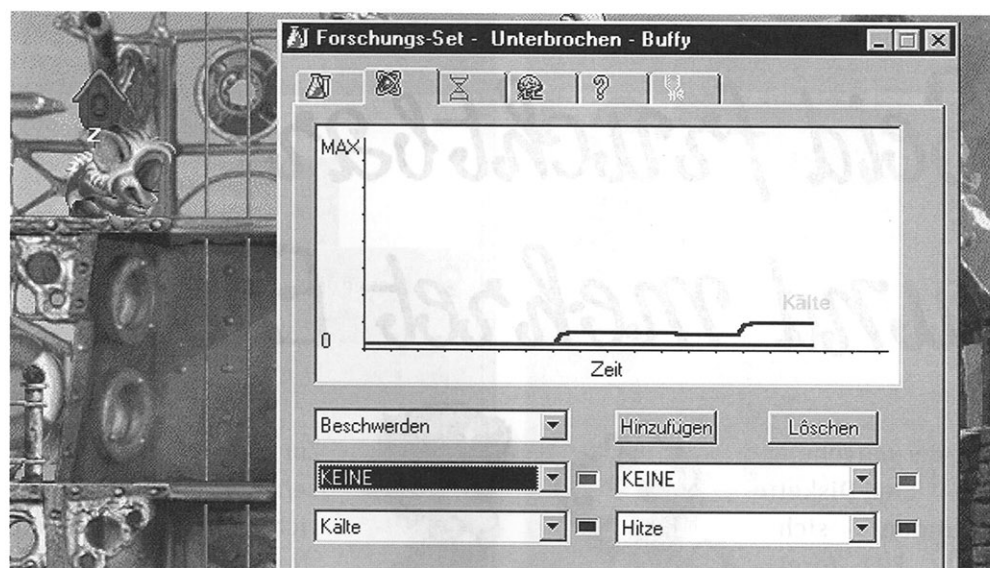


mit dem »links«- bzw. »rechts«-Kommando oder einem »Halt« abzugewöhnen. Auch ein Klaps auf den Allerwertesten kann den Norns vielleicht wieder die richtige Richtung weisen.

Norns werden bei den Bienenkörben die schmerzliche Erfahrung machen, daß Bienen stechen können. Wenn die Norns durch diese Erfahrung nicht selber lernen, daß sie zukünftig bei den Bienenkörben nichts zu suchen haben, sollten Sie auch in diesen Situationen Ihren Wunsch des Fernbleibens von den Körben durch Bestrafungen unterstreichen.

Genußbedürfnis

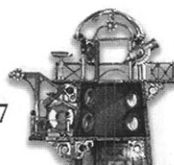
Das Genußbedürfnis bezieht sich nicht etwa nur auf den kulinarischen Genuß von Speisen und/oder Getränken, sondern ist auch auf den Spieltrieb der Norns gemünzt. Norns befriedigen Ihr Genußbedürfnis auch durch das Spielen mit Spielzeug (Ball, Kreisel, Springteufel usw.). Lassen Sie Ihre Norns deshalb ab und zu diesem Bedürfnis nachkommen. Wenn Sie bisher keine Begründung in der Beschäftigung mit dem vielen Spielzeug gesehen haben – jetzt sehen Sie eine.



Hitze und Kälte

Es gibt eine Reihe von Plätzen bzw. Situationen in Albia, an denen Ihre Norns verstärkt Hitze oder Kälte entwickeln. Auch diese beiden Empfindungen dürfen sich nicht zu stark entwickeln, da bei zu hoher Kälte- oder Hitzebelastung das Immunsystem und der Allgemeinzustand des Norns geschwächt werden. Kalt wird den Norns vor allem dann, wenn sie schlafen (siehe Abbildung). Eventuell hängt diese Auskühlung mit dem beim Schlafen zwangsläufig einsetzenden Bewegungsmangel zusammen. Je länger ein Norn dabei vor sich hin schlummert, desto mehr kühlt er mit der Zeit aus.

Heiß wird es den Norns an zwei Orten: erstens unter der Dusche und zweitens vor dem Feuerofen in der Küche. Unter der Dusche entwickelt sich die Hitze bei einem Norn in sehr kurzer Zeit. Am Feuerofen erfolgt die Hitzeentwicklung dagegen etwas moderater. Hitze und Kälte gleichen sich übrigens nicht unbedingt aus. Ein Norn kann durchaus gleichzeitig ein maximales Kälte- und eine maximales Hitzeempfinden aufweisen. Es funktioniert also nicht, daß Sie einen Norn, dem bitterkalt ist, einfach unter die Dusche stellen. In diesem Fall wird eventuell nur die Hitzeempfindung ansteigen. Die Kälte baut sich dadurch nicht unbedingt beschleunigt ab.



Seid fruchtbar und mehret Euch ...

Auf der mitgelieferten Eier-Diskette befinden sich sechs Eier (drei weibliche und drei männliche), die die Urmütter und -väter aller

Ihrer späteren Norn-Nachkommen sind. Sind die sechs Eier auf der Diskette verbraucht, gibt es erst einmal keinen Vorrat an Eiern mehr, auf den Sie zurückgreifen können. Die einzige Möglichkeit, weitere Norn-Eier zu bekommen, besteht in der Fortpflanzung existierender Norns auf Albia. Um Creatures also langfristig im Sinne einer erfolgreichen »Zucht« zu spielen, ist die Fortpflanzung ein ganz wichtiges Thema!

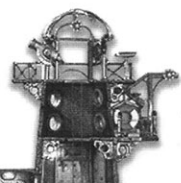


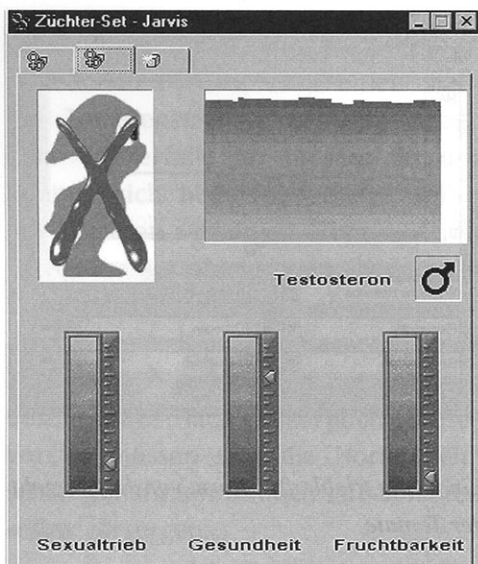
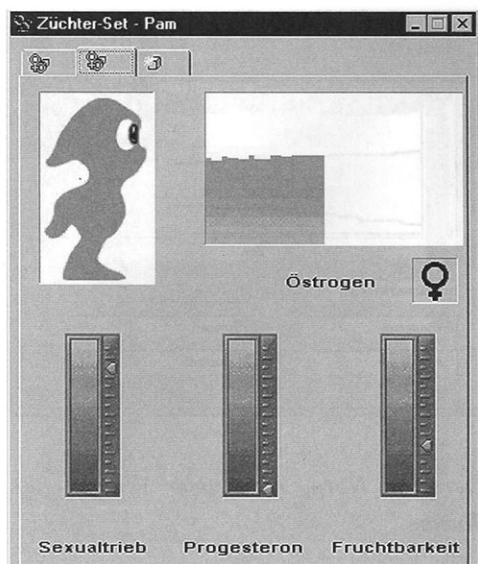
Zur Fortpflanzung müssen ganz einfach (wie im richtigen Leben) ein Norn-Männchen und ein Norn-Weibchen zusammenkommen, so daß das Weibchen schwanger wird und nach eini-

ger Zeit ein Norn-Ei legt. Was sich so einfach anhört, ist (wieder wie im richtigen Leben) manchmal aber doch gar nicht so einfach.

Der richtige Zeitpunkt

Zunächst müssen Sie erst einmal den richtigen Zeitpunkt für den Vermehrungsakt eines Norn-Weibchens und eines Norn-Männchens abwarten. Grundsätzlich sind Norns erst im Erwachsenenalter geschlechtsreif, d.h. nach etwa 80 Minuten Lebensdauer. Sobald die Geschlechtsreife erreicht ist, beginnen männliche Norns Testo-





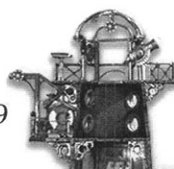
steron (das männliche Sexualhormon) und die Weibchen Östrogen (das weibliche Sexualhormon) zu produzieren.

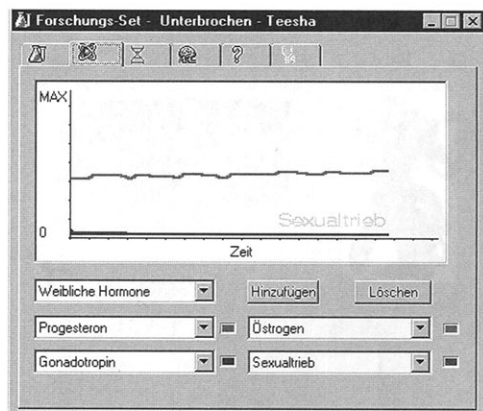
Die erste Voraussetzung für eine erfolgreiche Befruchtung ist, daß diese beiden Hormonspiegel Testosteron und Östrogen beim männlichen und beim weiblichen Norm stimmen! Die Produktion dieser beiden Hormone überwachen Sie im Züchterset auf der BEOBSACHTUNGSSEITE FÜR DAS FORTPFLANZUNGSSYSTEM.

Auf der Beobachtungsseite eines weiblichen Norms gibt Ihnen der Östrogenspiegel oben rechts Aufschluß über die Fruchtbarkeit des entsprechenden Weibchens. Der Östrogenspiegel steigt

und sinkt in regelmäßigen Zyklen. Der richtige Zeitpunkt für die Befruchtung des Weibchens ist dann erreicht, wenn der Östrogenspiegel seinen Höhepunkt (das signalisiert den Eisprung) erreicht hat und gerade wieder beginnt abzusinken. Die Befruchtung muß erfolgen, bevor der Östrogenspiegel wieder seinen niedrigsten Stand erreicht hat.

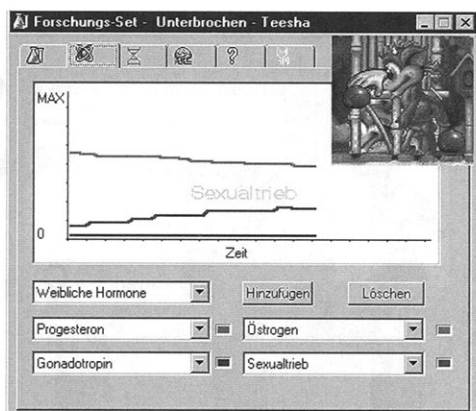
Ist bei einem Normweibchen der richtige Zeitpunkt für eine Befruchtung gekommen, steigt auch ihr Fruchtbarkeitspegel unten rechts entsprechend an.





Ein wenig triebhafter Norn, vor dem Verzehr der Tomate

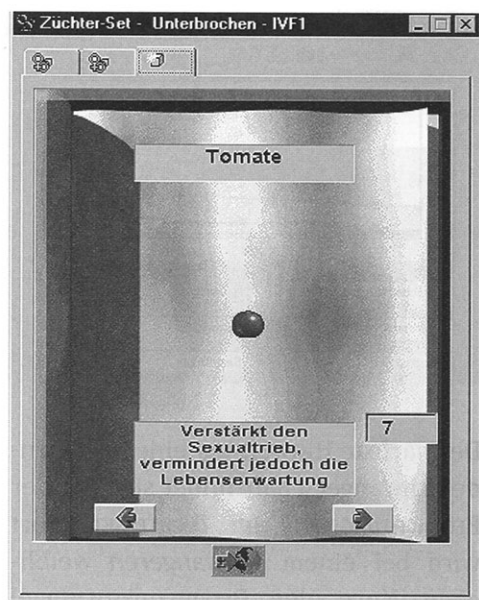
Der richtige Zeitpunkt für einen Fortpflanzungsakt beim männlichen Norn ist wesentlich einfacher zu bestimmen. Männliche Norns sind im Prinzip für die Dauer ihres gesamten Erwachsenenalters fruchtbar. Erst im Herbst des männlichen Nornlebens sinkt die Fruchtbarkeit. Auf der **BEOBSACHTUNGSSEITE** im Züchterset eines männlichen Norns bestimmen der Fruchtbarkeitspegel (unten rechts) und der Testosteronspiegel (oben rechts) die Chancen einer erfolgreichen Befruchtung.



Derselbe Norn, nach dem Verzehr der Tomate

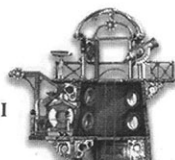
Der Sexualtrieb

Die richtige Ausgestaltung der weiblichen und männlichen Hormone bei einem sich vereinigenden Nornpaar ist aber nur eine Voraussetzung für eine erfolgreiche Fortpflanzung. Mindestens genauso wichtig ist, daß beide Elternteile auch ausreichend genug motiviert sind, den Fortpflanzungsakt zu vollziehen. Die Bereitschaft zur Vollziehung des Fortpflanzungsaktes äußert sich – sowohl beim weiblichen als auch beim männlichen Norn – in der Höhe des Pegels für den *Sexualtrieb* (s.o.). Für eine erfolgreiche Befruchtung müssen die Pegel für den Sexualtrieb bei beiden Elternteilen im grünen Bereich liegen.



Sollte es mit dem Sexualtrieb bei einem der beiden Norns nicht stimmen, können Sie auch dem wieder auf die Sprünge helfen. Das Zaubermittel dafür heißt schlicht, einfach und völlig unspektakulär »Tomate«. Die Tomate ist ein Aphrodisiaka bzw. ein Kraut, dessen Verzehr bei einem Norn zu einem erheblichen Anstieg des Sexualtriebs führt (in Albia halten die Aphrodisiaka – im Gegensatz zu vielen Aphrodisiaka des richtigen Lebens – das, was sie versprechen).

Die Tomate findet sich an zwei verschiedenen Stellen: Zum einen steht ein Tomatenstrauch in Albia neben dem Wasserfall. An diesem Strauch können sich bedürftige Norns selbst mit Tomaten versorgen. Zum anderen verfügen Sie über einen Vorrat an Tomaten im Züchterset auf der Aphrodisiaka-Seite. Dieser Vorrat ist für den Zuchteinsatz jedoch auf 12 Tomaten beschränkt. Nach Verbrauch dieses Vorrats müssen sich die Norns beim schon genannten Strauch mit Tomaten selbst versorgen.



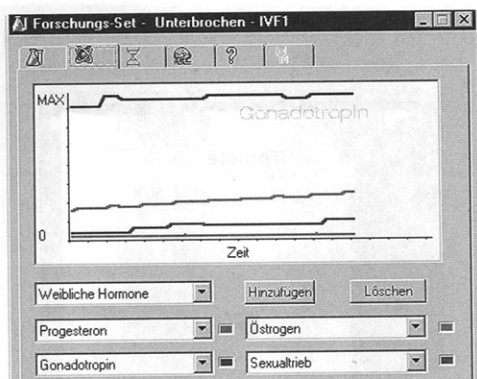


Übrigens: Der auf der Aphrodisiaka-Seite angefügte Vermerk, daß mit dem Verzehr einer Tomate die Lebenserwartung für einen Norn sinkt, konnte im Spiel so nicht festgestellt werden. Also, keine Hemmungen beim Verteilen der Tomaten!

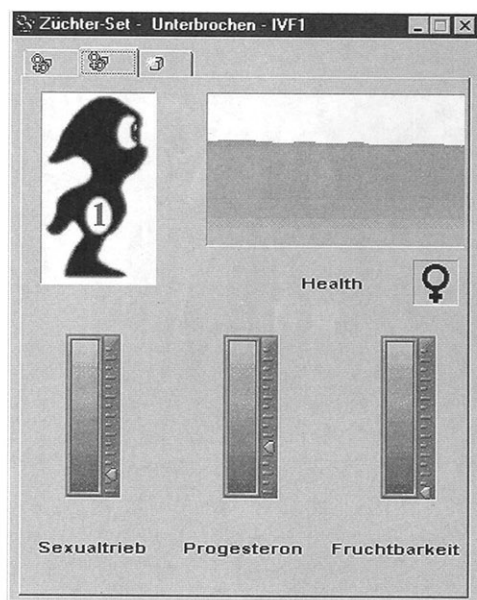
Schwanger oder nicht?

Wenn alle genannten Voraussetzungen bei einem weiblichen und einem männlichen Norn stimmen, müssen diese beiden Norns sich eigentlich nur noch treffen. Sobald die beiden sich gegenüberstehen, wird ein wildes Geknutsch beginnen, was aber noch nichts heißen will. Erst wenn Sie im Anschluß an einen Kuß ein lautes »Plop« hören, sollten Sie überprüfen, ob das Nornweibchen eventuell schwanger ist.

Sie müssen jetzt allerdings nicht mit einem dieser bekannten Tests hantieren und schauen, ob sich das Röhrchen blau verfärbt oder nicht. In Albia verhält sich das ganz anders: Dort öffnen Sie zunächst einmal nur die BIOCHEMIESEITE im FORSCHUNGSSET und schauen sich unter dem Thema WEIBLICHE HORMONE den Verlauf des Hormons GONADOTROPIN an. Dieses Hormon wird unmittelbar nach einer erfolgreichen Befruchtung rapide ansteigen.

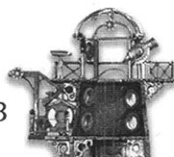


Der nächste Hinweis auf eine bestehende Schwangerschaft findet sich auf der BEOBACHTUNGSEITE im ZÜCHTERSET. Dort wird bei einem *schwangeren* weiblichen Norn der Progesteronspiegel langsam aber stetig steigen (Progesteron steigt nur in der Schwangerhaft an). Bei einer Schwangerschaft wechselt zudem das Profil des Norns oben links von Grau zu Schwarz, und ein Zähler im Bauch des Nornprofils dokumentiert das Heranwachsen des Eis (bei einem männlichen Norn ist dieses Profil übrigens immer mit einem roten Kreuz durchgestrichen, was nichts anderes heißt, als daß ein Männchen nicht schwanger werden kann). Sobald der Zähler im Bauch des Nornprofils die Zahl 8 zeigt, ist das Heranreifen des Eis fast vollendet.



Die Zeit der Schwangerschaft bedeutet für ein Nornweibchen eine große Anstrengung. Unterstützen Sie deshalb ein trächtiges Nornweibchen mit allen Kräften. Denn schon ein paar kleine Unregelmäßigkeiten reichen aus, die Schwangerschaft scheitern zu lassen. Beherrzen Sie deshalb bei der Pflege eines schwangeren Nornweibchens u.a. folgende Tips:

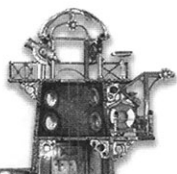
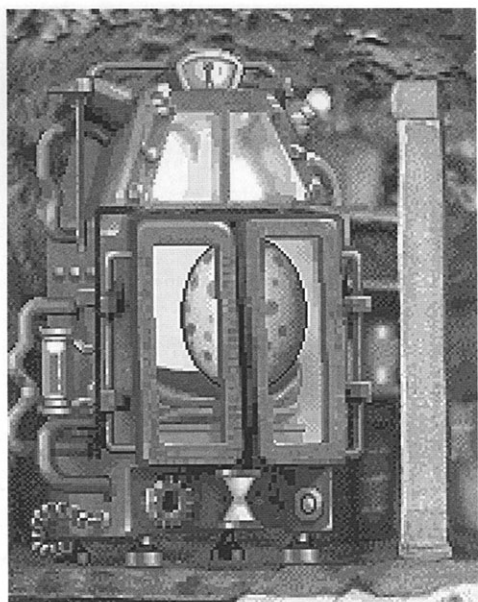
- Sorgen Sie dafür, daß das Weibchen gut ernährt wird. Wenn es sich nicht aus eigenem Antrieb ernähren kann oder will, füttern Sie es ausgiebig mit Käse aus dem Gesundheitsset.
- Es versteht sich von selbst, daß die Gesundheit des Weibchens höchsten Vorrang besitzen muß. Halten Sie das Weibchen deshalb unbedingt vom Grendel und von anderen kranken Norns fern. Um ein schwangeres Weibchen aus dem Dunstkreis von Krankheitserregern zu bringen, exportieren Sie das Weibchen im Notfall, um es anschließend wieder zu importieren. Nach dem Import wird es an einem anderen Platz, nämlich am Brutkasten erscheinen.
- Ein schwangeres Nornweibchen braucht absolute Ruhe, d.h. es darf keinen Streßsituationen ausgesetzt sein. Auch die Ablenkung durch andere Norns, die dauernd knutschen, schlagen, laufen usw. ist Gift für die Schwangerschaft, da sich auf diese Weise das Adrenalin, der Schmerz, die Erschöpfung usw. erhöhen. Sorgen Sie also auch in dieser Hinsicht dafür, daß »Ruhe herrscht«, notfalls wiederum durch Export und anschließenden Import.

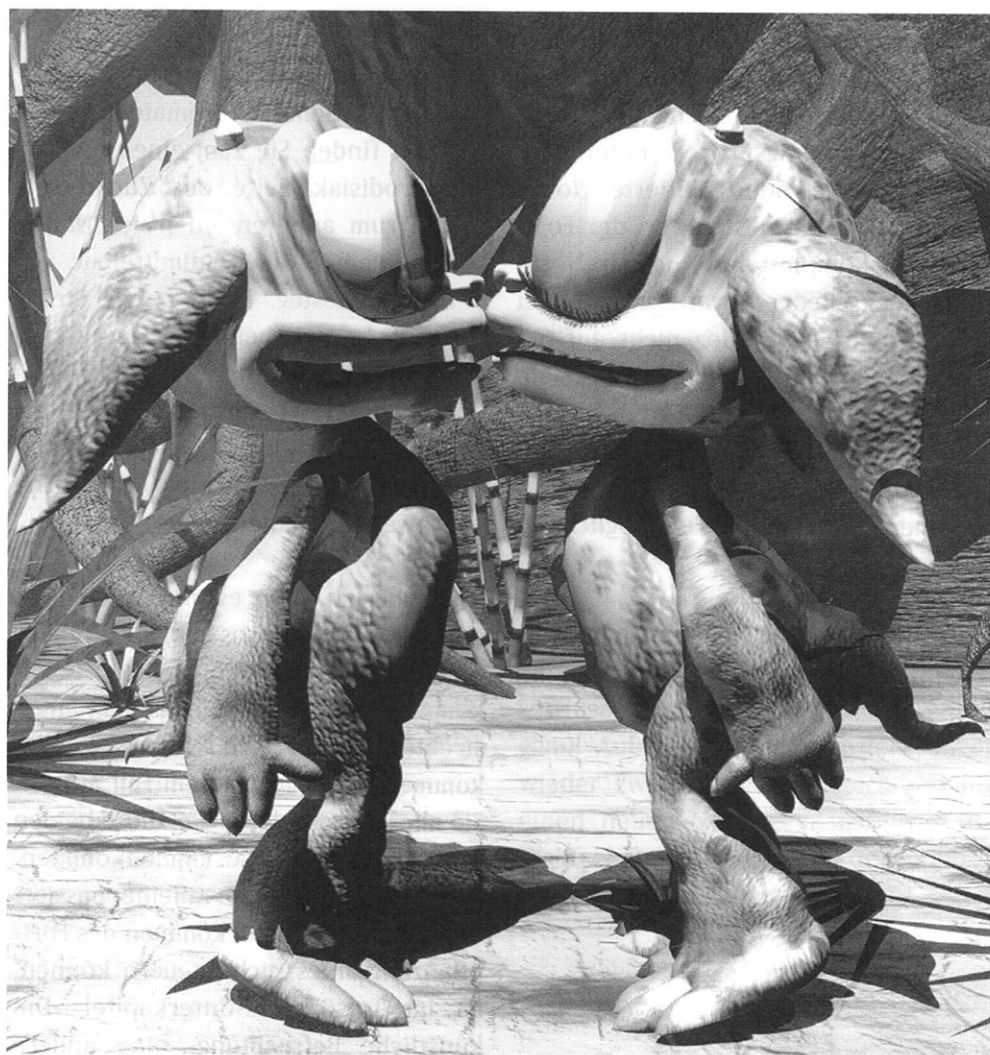




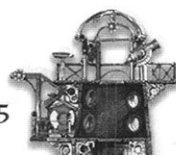
Der Brutkasten

Verläuft eine Schwangerschaft positiv, legt das Nornweibchen nach einiger Zeit ein Ei. Dieses Ereignis wird Ihnen durch die Meldung Ei in der Statusleiste angezeigt. Normalerweise brüten sich die Norn-Eier (egal ob von Diskette oder von einem Nornweibchen gelegt) in der freien Natur von Albia selbst aus. Um den Prozeß des Ausbrütens der Eier jedoch zu beschleunigen, stellten die Programmierer freundlicherweise einen *Brutkasten* für Norn-Eier zur Verfügung, den Sie in der Küche unten links finden. Ein dort eingelegtes Ei ist in ca. 30 Sekunden fertig ausgebrütet. In der freien Natur herumliegende Eier brauchen dagegen wesentlich länger, bis ihnen ein junger Norn entspringt. Zudem dürfen diese frei ausgebrüteten Eier in der Brutphase nicht gestört werden, d.h. nicht dauernd verschoben oder von anderen Norns als Spielzeug betrachtet werden. In diesen Fällen verlängert sich der Brutvorgang erheblich.





Möglichst viele Nachkommen zu erzeugen
gewünscht ist. Die Eltern investieren
gen.





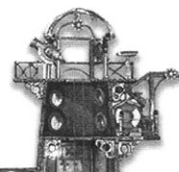
Die Zuchtauswahl

Im Sinne einer erfolgversprechenden Evolution sollten Sie nicht alle Norns am Fortpflanzungsprozeß beteiligen. Häufig kranke oder mutierte Norns schließen Sie am besten von der Fortpflanzung komplett aus. Auch ein Norn, der immer wieder negativ auffällt, da er z.B. nicht frißt oder nicht auf Sie hört, obwohl Sie ihm diese Dinge alle beigebracht haben, sollte keine Nachkommen zeugen. Zum Ausschluß solcher Norns vom Fortpflanzungsprozeß bestehen prinzipiell zwei Möglichkeiten:

1. Sie »verbannen« einen solchen Norn ganz einfach aus Albia, indem Sie ihn exportieren.

2. Sie unterdrücken den Sexualtrieb eines solchen Norns mit dem Aphrodisiaka »Gemeine Tomate«. Dieses Kraut finden Sie zum einen auf der Aphrodisiaka-Seite des Züchtersets und zum anderen »in freier Natur« an einem Strauch unmittelbar vor dem Bootssteg. Der Verzehr dieses Krauts bewirkt beim entsprechenden Norn erstens einen erheblich verminderten Sexualtrieb, zweitens aber auch einen beschleunigten Alterungsprozeß oder gar eine schwere Krankheit.

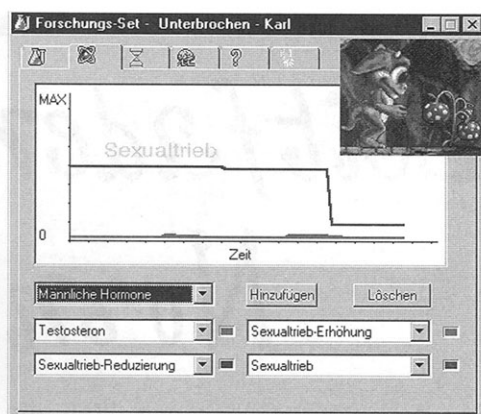
Andersherum kann es aber auch sein, daß Ihnen zwei Norns sehr positiv auffallen und Sie denken, daß ein Nachkomme dieser beider Norns dem angestrebten »Super«-Norn schon sehr nahe kommen müßte. In diesem Fall müssen Sie alles daran setzen, daß diese beiden Norns irgendwie zusammenkommen. Wenn dies nicht von alleine passiert oder Sie das Zustandekommen des Fortpflanzungsaktes nicht steuern können, ist im Tips&Tricks-Unterkapitel »Die künstliche Befruchtung« eine andere Möglichkeit beschrieben, um einen gewünschten Nachkommen zu erzeugen.





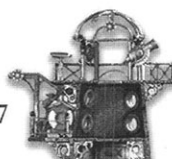
Ein Norn mit einem ausgeprägten Trieb.

Achten Sie aber darauf, daß Sie die vorhandenen Gene so oft wie möglich mischen. Das heißt im Prinzip nichts anderes, als daß zwei Norns (männlich und weiblich) immer nur einen gemeinsamen Nachkommen haben sollten. Ein zweiter Nachkomme sollte jeweils mit einem anderen Partner gezeugt werden.



Derselbe Norn, nach dem Verzehr der Gemeinen Tomate.

den. Monogamie ist also auf Albia nicht gefragt (im übrigen sind die Norns sowieso von Natur aus nicht monogam)! Auf diese Weise werden immer wieder zwei neue Genmaterialien für einen neuen Norn gemischt, was die Wahrscheinlichkeit von Weiterentwicklungen wesentlich erhöht.





Leitfaden für Norn-Züchter

In den vorangegangenen Kapiteln haben Sie bereits eine Menge Grundwissen und weiterführende Informationen über die Bedingungen erhalten, unter denen die Aufzucht der Norns stattfindet. Mit diesem Wissen ausgestattet, beginnen Sie nun mit der konkreten Aufzucht eines kleinen, aber feinen Nornvölkchens.

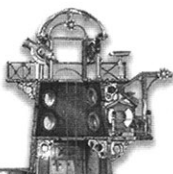
Bei der Führung und Erziehung der einzelnen Norns gibt es jedoch wieder eine Vielzahl von Dingen zu beachten. Diese erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

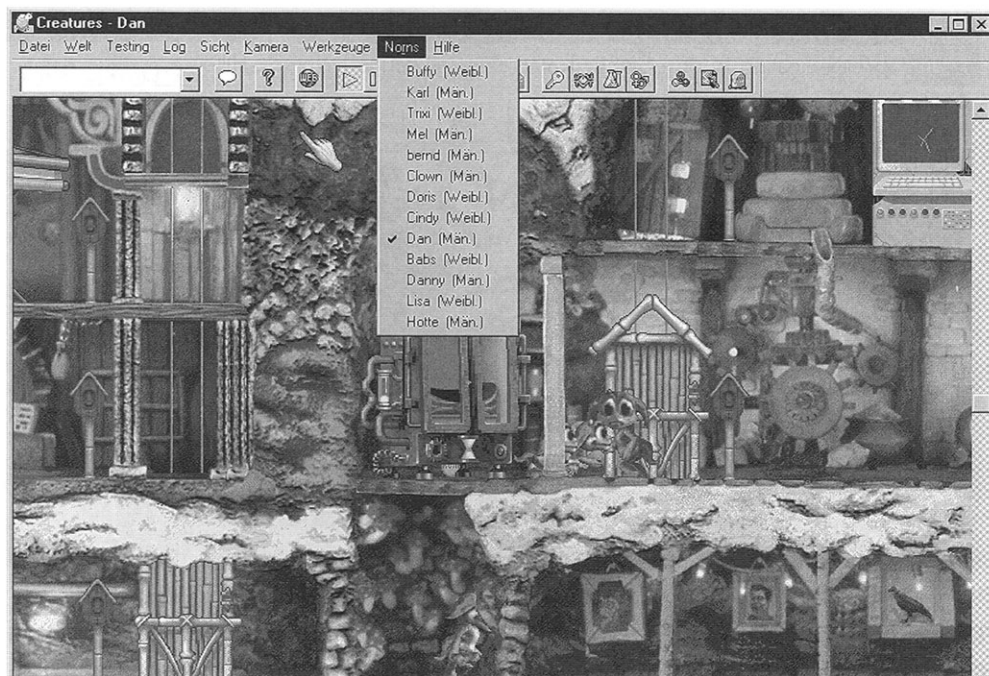
Die Stammespolitik

Eine erfolgreiche Evolution zu betreiben (sofern man eine Evolution überhaupt »betreiben« kann), erfordert bei Creatures eine sorgfältige Planung. Zu einer Evolution gehören nun mal mehrere Evolutionsteilnehmer (sprich Norns), und diese gilt es zu managen!

Wie viele Norns gleichzeitig?

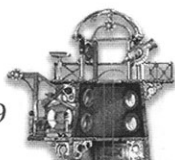
Creatures ermöglicht – sofern es die Rechenpower erlaubt – eine unbegrenzte Anzahl von gleichzeitig in Albia vorhandenen Norns. Die im Handbuch ausgewiesene Maximalzahl von acht Norns bezieht sich nur darauf, daß ab dieser Anzahl keine weiteren Norn-Eier mehr ausgebrütet werden. Jedoch ist das Importieren von zuvor exportierten Norns im Prinzip auch bei acht oder mehr Norns bis an die Grenzen der CPU-Leistungsfähigkeit möglich.





Da bei Erreichen der maximalen Norn-population keine Eier mehr ausgebrütet werden, die Norns sich aber fleißig weiter vermehren, haben Sie irgendwann einen »Eier-Stau« vor dem Brutkasten. Der Überblick darüber, welches Ei von welchen Eltern ist, geht dabei völlig verloren. Ab einer gewissen Anzahl von Eiern werden Norn-Weibchen dann auch nicht mehr schwanger. Mit anderen Worten: Managen Sie Ihr Nornvolk schlau, sonst stürzt das Chaos über Sie herein.

Die angesammelten Norn-Eier können *nicht* exportiert werden! Die einzige Möglichkeit zur Bewahrung des Überblicks ist, daß Sie jedes Ei sofort ausbrüten lassen, und den geschlüpften Norn anschließend gleich exportieren, um im späteren Verlauf des Spiels wieder auf ihn zurückzugreifen.

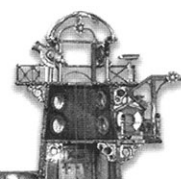




Erziehungs-Koordination

Da jeder Norn – vor allen Dingen in den ersten Minuten seines Lebens – Ihre hundertprozentige Aufmerksamkeit benötigt, können Sie eigentlich nicht mehrere junge Norns gleichzeitig betreuen. Norns sind zudem sehr gesellig. Wenn sich zwei oder mehr Norns erst einmal gegenseitig beschäftigen, treten Sie und Ihre Lehrbemühungen total in den Hintergrund, da die Norns nur noch Augen und Ohren für ihre Artgenossen haben. Mehrere, nebeneinander in Albia existierende Norns sind dem Spielziel einer erfolgreichen Evolution und einer »guten« Erziehung also nicht gerade dienlich.

Um dieses Problem zu umgehen, sollten Sie von den Norn-Export- und Norn-Importfunktionen reichlich Gebrauch machen. Gehen Sie dabei am besten so vor, daß Sie für jeden frisch geschlüpften Norn 100% Zeit haben, d.h., nur der Baby-Norn bevölkert Albia! Betreuen Sie den neuen Norn durch die Babyzeit, durch die Kindheit und durch die »Teenager«-Zeit *intensiv und exklusiv*. Danach exportieren Sie den »fertig erzogenen« Norn und ziehen einen weiteren Norn groß. Auch diesen zweiten Norn exportieren Sie, um anschließend einen dritten Norn zu erziehen, usw.



Haben Sie auf diese Weise vier oder fünf erwachsene Norns einer Generation groß gezogen, *importieren* Sie alle diese Norns wieder. Da die erwachsenen Norns nicht mehr so viel lernen müssen, können nun durchaus vier bis sechs Norns Albia bevölkern. Zudem müssen die Norns einer Generation jetzt auch gemeinsam auftreten, um für Nachwuchs zu sorgen.

Generationen-Management

Im fortgeschrittenen Spiel verlieren Sie spätestens ab der fünften Generation ohne eine eindeutige generationenbezogene Namensgebung den Überblick darüber, welcher Norn zu welcher Generation gehört.

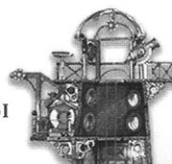
Bauen Sie deshalb in jeden Namen die Nummer der Generation mit ein, also z.B. »KarloI« (Karl ist ein Norn der ersten Generation), »PamII« (Pam gehört der elften Norngeneration an) usw.

Apropos Namensgebung: Suchen Sie für Ihre Schützlinge möglichst kurze Namen aus. Das erspart Ihnen bei der Eingabe von Anweisungen eine Menge Arbeit. »Pam komm« ist z.B. wesentlich schneller per Tastatur eingegeben als »Elisabeth-Dorothea komm«.

Auto-Spiel

Das Leben auf Albia nimmt automatisch seinen Gang. Deshalb ist der Versuch eines Auto-Spiels durchaus verlockend. Bei solch einem Spiel nach dem Motto »ich-kümmere-mich-um-nichts« lassen Sie den Rechner einfach über Nacht laufen und schauen am anderen Morgen, wie sich Ihr Nornvolk in diesen Stunden, wo es auf sich allein gestellt war, entwickelt hat.

Ein Auto-Spiel ist eine risikoreiche Sache. Während manche dieser Spiele durchaus funktionieren können, werden die Mehrzahl dieser Spiele eher einen Rückschritt statt einen Fortschritt für Ihr Nornvolk bedeuten. Die Norns benötigen nun einmal die meiste Zeit Ihre Aufmerksamkeit. Wenn Sie sie über 12 oder mehr Stunden alleine lassen, wird sehr viel — da können Sie sicher sein — völlig schief laufen. Trotzdem ist solch ein Auto-Spiel einen Versuch allemal wert. Probieren Sie einfach aus, ob es bei Ihnen funktioniert.



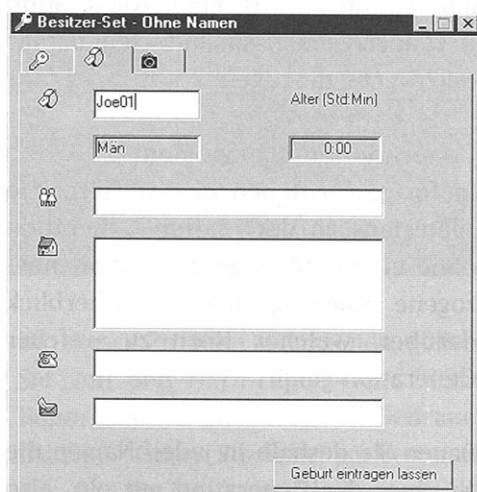
Was ein Baby-Norn unbedingt lernen muß (und wo)

Das Entwicklungsstadium »Baby« erstreckt sich für einen Norn ungefähr über die ersten 15 Minuten nach seiner Geburt. Diese ersten Minuten nach der Geburt sind offenbar prägend für die nächsten 8–10 Stunden, die ein Norn für gewöhnlich durch Albia springt. Die Programmierer selbst erwähnen, daß offensichtlich ganz besonders die ersten Minuten nach der Geburt über die Entwicklung des späteren Norns-Lebens entscheiden. Verlieren Sie also keine Zeit bei der Betreuung des Norn-Babys. Kümmern Sie sich diese ersten 15 Minuten ausschließlich um Ihr Neugeborenes, während Sie eventuell schon andere existierende Norns ihrem »Schicksal« überlassen bzw. exportieren (s.o.). Es gibt viel zu tun für einen neuen Norn-Bürger! Packen Sie's an!

Die ersten Schritte

Sie haben dem Nest ein Ei entnommen und es in den Brutkasten gelegt. Nach ungefähr 30 Sekunden ist es dann soweit – Ihr erster Norn erblickt das Licht der Welt Albia, schaut Sie mit großen Kulleraugen erwartungsvoll an und gibt ein »gugu« oder »gem da« oder etwas ähnliches von sich. Zuerst tragen Sie natürlich die Geburt im BESITZERSET ein. Dort verpassen Sie Ihrem neuen

Sprößling einen Namen. Mit der Namensgebung haben Sie dem neuen Norn auch gleichzeitig das erste Wort beigebracht – seinen eigenen Namen. Diesen wird er ab sofort zu allen passenden und unpassenden Gelegenheiten benutzen.



Verharren Sie beim Anblick Ihres neuen Norns jetzt aber nicht allzu lange in »Ach-ist-der-süß«-Gedanken, sondern sorgen Sie dafür, daß Sie mit ihm kommunizieren können, d.h. bringen Sie Ihrem Sprößling direkt die ersten wichtigen Wörter bei.



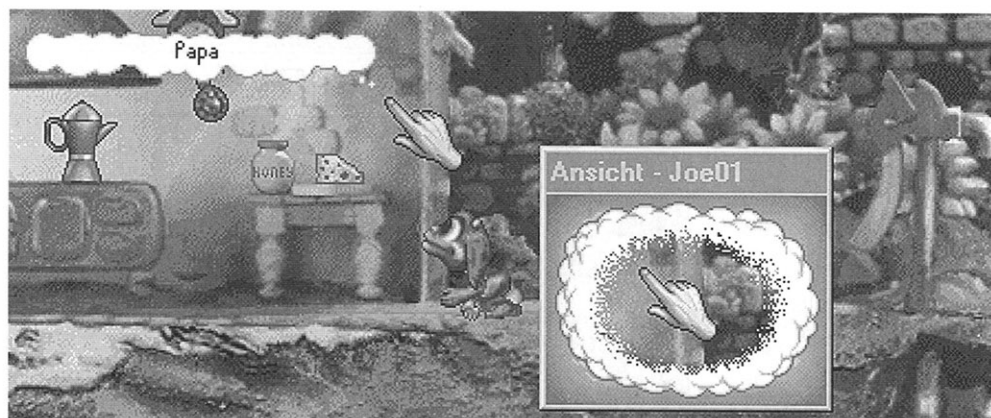
Sprechen beibringen

Vorweg: Bevor Sie Ihrem neuen Norn das Sprechen beibringen, sollten Sie die Ratschläge im Kapitel zur »Kommunikation in Albia« gelesen haben. Das haben Sie getan? Gut, dann bringen Sie Ihrem Sprößling die ersten Worte bei.

Aktivieren Sie (sofern noch nicht geschehen) zunächst aber das *Betrach-*

tungsfenster. Dieses Fenster rufen Sie über den Menübefehl WERKZEUGE — BETRACHTUNGSFENSTER oder über die entsprechende Schaltfläche in der Icon-Leiste auf. Im Betrachtungsfenster sehen Sie, welchem Gegenstand der gerade aktive Norn seine gesamte Aufmerksamkeit schenkt.

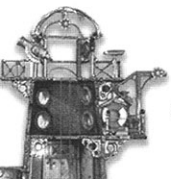




Stellen Sie sich Ihrem Norn jetzt erst einmal vor, damit er weiß, mit wem er es zu tun hat. Da Sie selbst in der Welt von Albia durch den Handcursor repräsentiert sind, müssen Sie dazu die Aufmerksamkeit des Norns auf diesen Handcursor lenken. Um sein Interesse für den Handcursor zu wecken, wedeln Sie einfach mit dem Handcursor vor seiner Nase herum. Hat der Norn den Cursor im Betrachtungsfenster erfaßt, tippen Sie schnell Ihren Namen («Papa» oder «Mama» tut es natürlich auch) auf der Tastatur ein. Mit der Taste ENTER teilen Sie dem Norn Ihren Namen mit. Wiederholen Sie das Namenlernen so lange (mit der Tastenkombination STRG + S), bis der Norn Ihren Namen richtig aussprechen kann.

Keine Geselligkeit fördern!

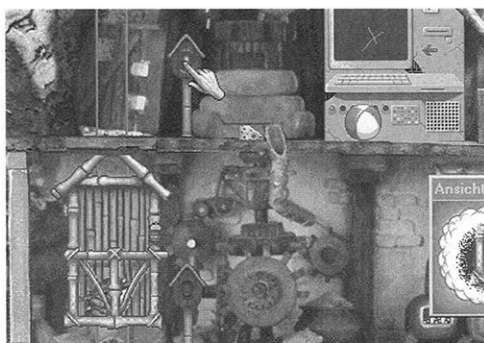
Norns sind äußerst gesellige Wesen. In dieser frühen Phase jedoch gilt es, diese Wesensart strikt zu unterdrücken und dafür zu sorgen, daß Ihr Norn-Baby nicht auf andere Norns trifft. Begegnet das Norn-Baby erst mal einem seiner Artgenossen, wird es nur noch Augen für diesen haben, und alle Aktionen und Maßnahmen Ihrerseits werden zweitrangig – auch wenn Sie mit dem Handcursor »Fliegen im Flug fangen«. Unter diesen Konstellationen ist es natürlich unmöglich, dem Baby-Norn irgend etwas beizubringen. Deshalb: Auch wenn es dem Wesen des Norns widerspricht, isolieren Sie einen frisch geschlüpften Norn, am besten per Export der übrigen Norns (wie Sie das am besten bewerkstelligen, wurde bereits weiter oben beschrieben), damit er/sie Zeit zum Lernen hat.



Andererseits sollen Ihnen die Nachteile dieser Isolation auch nicht verschwiegen werden: Norns lernen im allgemeinen besser von anderen Norns als von Ihnen. Wenn ein junger Norn also alleine auf Albia herumläuft, entfällt dieses, Ihre Arbeit unter Umständen sehr erleichterndes, »Abgucken« bei anderen Norns.

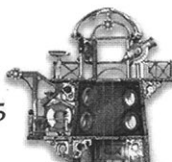
Norn zur Lernmaschine führen

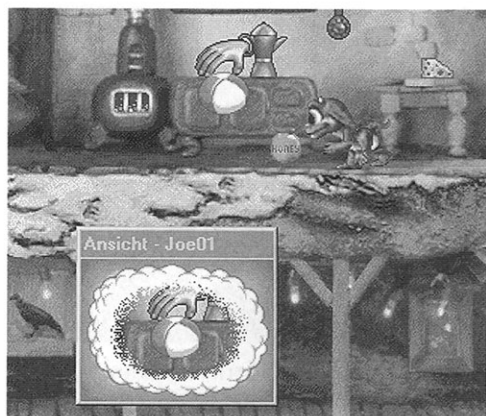
Das erste Ziel muß es für Sie sein, Ihrem Norn die komplexen Verben mittels der Lernmaschine beizubringen. Wenn Sie ganz viel Glück haben, wird Ihr junger Norn direkt den ersten Aufzug neben dem Brutkasten alleine bedienen und damit in das Stockwerk darüber zu der Lernmaschine gelangen. Der Regelfall wird jedoch sein, daß Sie Ihren Norn dorthin lotsen müssen – und das ist zu Beginn gar nicht so einfach. Achten Sie vor allem darauf, daß der Norn nicht aus eigenem Antrieb nach rechts in den Gemüsegarten entschwindet. Denn wenn der Fratz erst einmal alle dort vorhandenen Dinge – neugierig wie er ist – unter die Lupe nimmt, bekommen Sie ihn so schnell nicht mehr zu der Lernmaschine. Lenken Sie seine Aufmerksamkeit am besten direkt auf den Lift rechts neben dem Brutkasten, indem Sie mit dem Handcursor über dem Lift wedeln.



Beindet sich der Norn vor dem Aufzug, drücken Sie schnell den Liftknopf in dem Stockwerk darüber, so daß sich der Aufzug mit dem Norn darin in Bewegung setzt.

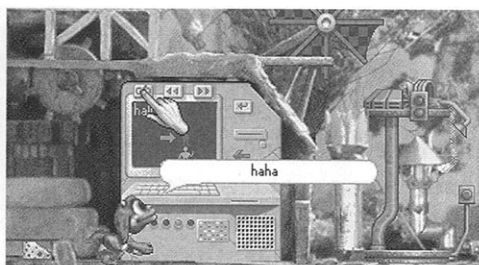
Es kann aber auch durchaus sein – je nachdem, welche Anlagen und Laune Ihr Norn besitzt –, daß Ihr Norn erst einmal alleine auf Entdeckungstour geht. In diesem Fall müssen Sie ihm mit irgendeinem Gegenstand – bevorzugterweise dem Ball oder dem Kreisel – den Weg weisen. Ist der Norn z.B. schon in den Gemüsegarten gelaufen, schnappen Sie sich mit der rechten Maustaste den Ball (den finden Sie zu Beginn auch dort) und wedeln ein kleines Stück vor dem Norn mit dem Ball herum. Sobald der Norn auf den Ball zugeht, ziehen Sie den Ball einfach immer ein Stück weiter, bis der Norn am gewünschten Ziel angekommen ist. Diese Methode der »Norn-Lotsung« gilt übrigens generell.





Lernmaschine benutzen

Ist der Norn schließlich bei der Lernmaschine angekommen, lassen Sie die 14 in dieser Maschine einprogrammierten Lernkonzepte ablaufen. Die Aufmerksamkeit des Norns muß sich direkt auf den Bildschirm der Maschine konzentrieren. Bewegen Sie dazu den Handcursor rechtzeitig über den Bildschirm, damit der Norn dorthin schaut und nicht an der Maschine vorbeiläuft. Ist der Norn erst einmal an der Lernmaschine vorbeigelaufen und am rechts danebenliegenden Teleporter angelangt, wird es Schwierigkeiten bereiten, ihn wieder zurückzulotsen. Sofern der Norn die Lernmaschine nicht selbst einschaltet, aktivieren Sie die Maschine höchstpersönlich über den oberen linken Knopf.



Lassen Sie alle Lernkonzepte so lange durchlaufen, bis der Norn jedes einzelne Wort perfekt beherrscht. Dabei sollte der Norn jedes Konzept mindestens dreimal fehlerfrei ausgesprochen haben. Sorgen Sie dafür, daß der Norn beim Lernen nicht durch andere Dinge abgelenkt wird.

Füttern erlaubt

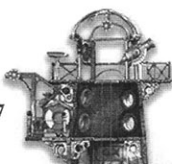
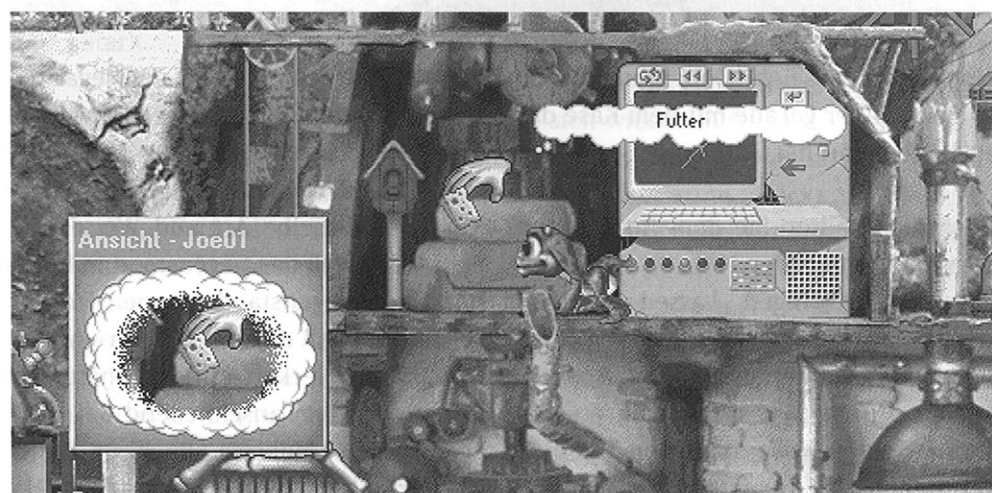
Das Lernen der 14 Verben wird sicherlich so viel Zeit in Anspruch nehmen, daß der junge Norn danach einen Bärenhunger verspüren wird. Bringen Sie ihm deshalb anschließend bei, was Nahrung ist und wo er diese findet.

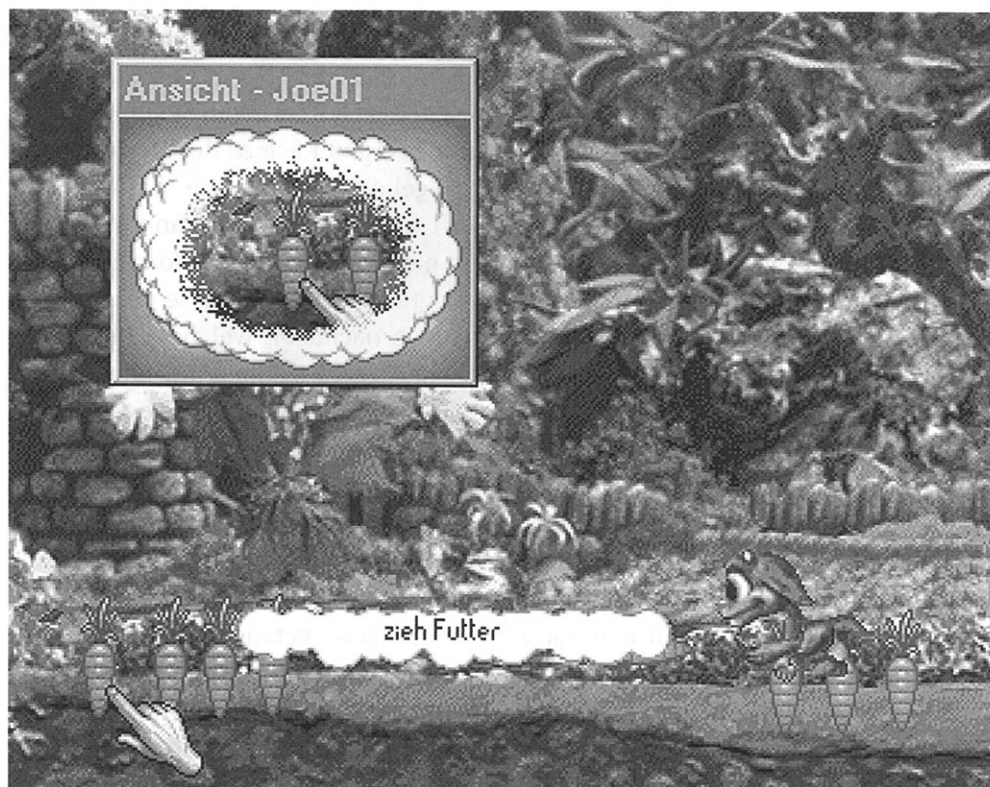
Nahrung existiert auf Albia in verschiedenen Formen. Ohne eine Wertung über die Nahrhaftigkeit vorzunehmen, ist Nahrung zunächst einmal alles, was der Norn zu sich nehmen kann, nämlich *Alkohol, Käse, Kaffee, Kräuter, Honig, Möhren und Zitronen*. Diese Nahrungsmittel haben natürlich alle einen anderen Zweck und unterschiedliche Nähr-

werte. Näheres zu diesem wichtigen Thema erfahren Sie in dem Kapitel zur Norn-Ernährung. Daneben gibt es noch andere »Nahrungsmittel«, z.B. Fliegenpilze, die der Norn zwar zu sich nehmen kann, deren Verzehr Sie ihm jedoch sofort abgewöhnen sollten – genauso wie übrigens das Verspeisen einiger Kräuter (siehe dazu auch das Kapitel zur Ernährung).

Bringen Sie Ihrem Norn also jetzt das Essen bei. Greifen Sie sich dazu mit der rechten Maustaste z.B. ein Stück Käse. Dieses finden Sie zu Beginn in dem Geschoß mit dem Brutkasten auf dem Tisch rechts. Wedeln Sie mit dem Käse in der Hand vor der Nase des Norns so lange herum, bis dieser sich das »Leckerchen« greift.

Wenn Sie im Betrachtungsfenster sehen, daß der Norn das Stückchen Käse fixiert hat, bringen Sie ihm schleunigst bei, daß Käse zu der Gruppe »Futter« gehört. Tippen Sie deshalb das Wort »Futter« ein. Jetzt kann es durchaus passieren, daß der Norn mit dem Stück Käse spielt, den Käse drückt oder zieht, je nachdem, welche Tätigkeit er aus der Vergangenheit für die Benutzung des Käses induziert. Eventuell legt er den Käse auch wieder beiseite und widmet sich anderen Dingen. Verlieren Sie nicht die Geduld. Geben Sie ihm das Stück Käse immer wieder in die Hand. Will der Norn den Käse partout nicht verschlingen, versuchen Sie es auch durchaus mal mit Streicheleinheiten. Irgendwann wird er den Käse schon verdrücken. Danach sollten Sie Ihren

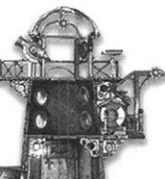


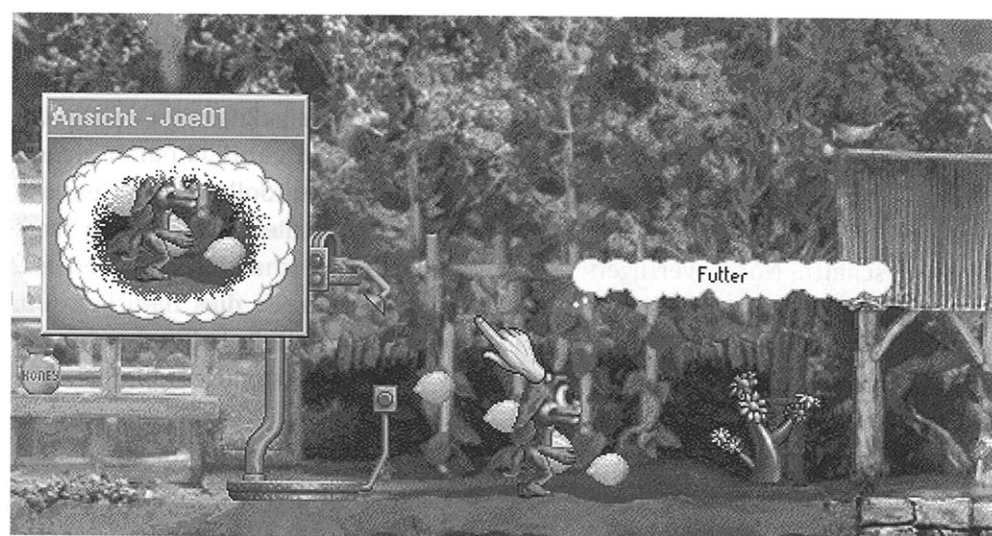


Norn sofort ausgiebig loben, um ihm zu zeigen, daß er gerade mit dem Käse das Richtige getan hat.

Zusätzlich sollten Sie dem Norn schon jetzt das Ernten der Möhren im Gemüsegarten beibringen. Lassen Sie aber etwas Zeit verstreichen, bis der Norn wieder über einen gesegneten Appetit, sprich Hunger, verfügt. Führen Sie Ihren kleinen Norn dann zum Teleporter neben der Lernmaschine, um ihn

per Knopfdruck in den Gemüsegarten zu verfrachten. Ziehen Sie zuerst selbst eine Möhre aus dem Boden (per rechtem Mausklick), und lehren Sie den Norn auf dieselbe Art und Weise wie beim Käse, daß der Gegenstand in Ihrer Hand zur Gegenstandsgruppe »Futter« gehört und daß diese (die Möhre, nicht Ihre Hand!) lecker und nahrhaft ist. Bringen Sie ihm anschließend bei, daß er nicht auf Möhren aus Ihrer Hand warten soll, sondern daß er sich gefäl-

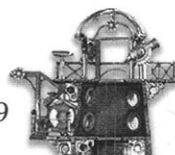




ligst selbst um die Beschaffung der Möhren kümmern soll. Geben Sie ihm dazu die Anweisung »zieh Futter«. Mit ein wenig Geduld und einigen Wiederholungen der Anweisung wird Ihr Norn in puncto Möhrenbeschaffung bald sehr autark.

Möhren wachsen in Albia übrigens ganz von alleine, genauso wie die Zitronen und die Kräuter. Die Möhren benötigen jedoch drei Wachstumsphasen, um zu einer ausgewachsenen und damit für den Norn nahrhaften Speise heranzuwachsen. Gewöhnen Sie deshalb einem Norn – sofern Sie ihn dabei »erwischen« – das Ernten von Möhren-Keimlingen mit einem Klaps auf das Hinterteil ab.

Rechts neben dem Gemüsegarten finden Sie eine Staude, an der Zitronen wachsen. Machen Sie Ihren Norn auch auf diese Nahrungsquelle aufmerksam. Bewegen Sie dazu den Handcursor auf die Staude bzw. auf eine dort hängende Zitrone, und locken Sie Ihren Norn mit der Anweisung »komm« dorthin. Üben Sie sich wieder in Geduld, bis der Norn genügend Hunger verspürt und sich selbst eine Zitrone pflückt, um diese zu verspeisen. Zu diesem Zeitpunkt sollte der Norn schon selber merken, daß eine Zitrone »Futter« ist und die Zitrone entsprechend mit diesem Begriff bezeichnen. Andernfalls müssen Sie auch für den Fall der Zitrone erklären, daß die Zitrone »Futter« heißt bzw. ist.



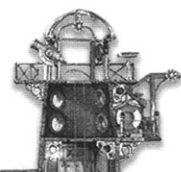


Es kann übrigens fatal sein, wenn Sie dem Norn in dieser frühen Lernphase jedes Nahrungsmittel aus Ihrer Hand geben. Der Norn muß nicht nur wissen *was* er essen kann, sondern auch, *wo* er diese Nahrung findet und *wie* er sich diese beschafft. Norns verfügen nämlich über ein (primitives) Ortsgedächtnis und werden deshalb zu dem Ort, an dem sie Futter finden, immer wieder zurückkehren. Wenn Sie ihm dagegen wiederholt eine Zitrone, eine Möhre usw. aus Ihrer Hand geben, wird der Norn irgendwann Ihre Hand als einzige Quelle der Nahrung erkennen und in Zukunft bei aufkommendem Hunger auf Nahrung aus dieser Quelle (nämlich aus Ihrer Hand) warten. Wenn Sie ihm dagegen beibringen, sich Zitronen von der Staude zu pflücken oder Möhren aus dem Boden zu ziehen, wird er (wenn Sie ein wenig Glück mit der Veranlagung Ihrer Sprößlinge haben) zu diesen Plätzen zurückkehren und sich die erforderliche Nahrung selbst beschaffen, sobald er Hunger verspürt.

Was es sonst noch zu tun gibt

Für die oben genannten Lehrstunden und Erziehungsmaßnahmen reicht die »Baby«-Zeit von ca. 15 Minuten eigentlich kaum aus. Sollten Sie dennoch etwas Zeit für die Unterrichtung Ihres kleinen Norns in anderen Dingen finden, so dürfen Sie dies natürlich tun. Bringen Sie ihm z.B. jeden Gegenstand bzw. jede Gegenstandsgruppe, den/die er auf seinem »Krabbelpfad« durch Albia findet, ausgiebig und mit Geduld bei.

Letztere dürfen Sie übrigens nie verlieren. Junge Norns sind, was ihre Aufmerksamkeit für bestimmte Gegenstände angeht, sehr sprunghaft – erkennbar an dem ständigen Scrollen im Betrachtungsfenster. Wenn der Norn z.B. sein Interesse auf einen Gegenstand gelenkt hat und Sie ihm den Gegenstand (z.B. das Mutterkraut) per Tastatureingabe erklären wollen, wird es Ihnen sicherlich oft passieren, daß der Norn – noch bevor Sie den Gegenstandsbegriff vollständig eingetippt haben – seine Augen schon wieder ganz woanders hat (z.B. auf der Orgel). Wenn Sie dann nicht aufpassen, machen Sie ihm eine »Orgel« für ein »Mutterkraut« vor. Also: Bei einem guten Norneltern teil sind flinke Finger gefragt.



Für das Leben lernen wir —**Die Kindheit**

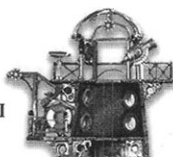
Nach der Babyphase durchlebt ein Norn in den nächsten ca. 25 Minuten seine Kindheit. Konzentrieren Sie in dieser Phase Ihre Lehrbemühungen auf das Erlernen weiterer Gegenstandsgruppen und auf das Erlernen der »komplexen« Kommunikation.

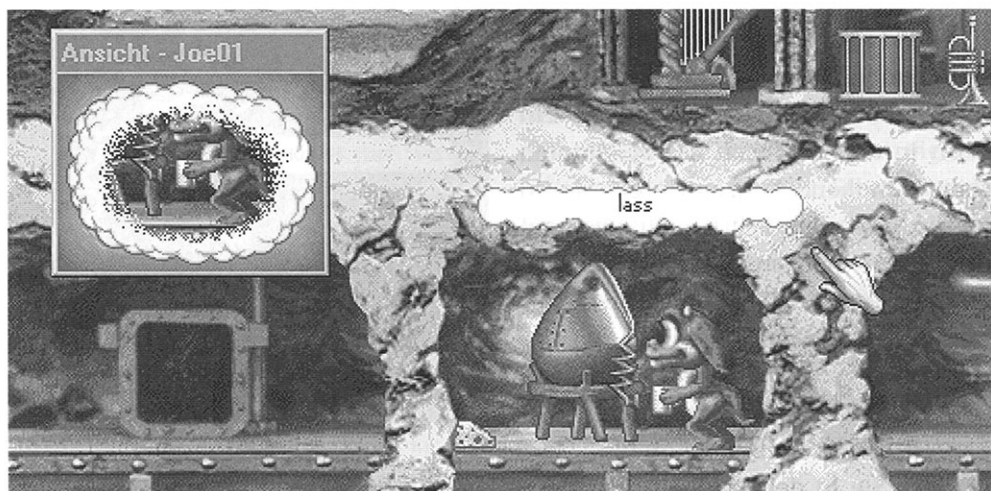
»Norn komm Papa« — Erlernen komplexer Kommunikation

Fördern Sie in der Kindheitsphase des Norns ganz besonders die Kommunikationsfähigkeit. So ist z.B. die Befolgung bzw. das Erlernen der Anweisung »komm« für die Entwicklung eines Norns immens wichtig. Denn nur wenn der Norn die »komm«-Anweisung versteht und sie befolgt, können Sie ihn (einigermaßen!) durch die vielen Klippen des Albia-Lebens schippern. Üben Sie deshalb einfache »komm«-Anweisungen mit Ihrem Norn, z.B. »Norn komm« oder »Norn komm Papa« (wobei das Wort »Norn« natürlich durch den konkreten Namen des Norns ersetzt wird). Belohnen Sie die korrekte Befolgung der »komm«-Anweisung überschwenglich, d.h. verpassen Sie dem Norn, wenn er sich dann tatsächlich in Richtung Ihrer Hand bewegt bzw. beim Handcursor ankommt, drei oder vier »Streicheleinheiten«!



Auch das Erlernen anderer Anweisungen erfolgt am sinnvollsten in der Kindheitsphase, da das Norn-Kind die größte Lernfähigkeit besitzt. Üben Sie deshalb z.B. das Kommando »lass«. Denn wenn ein Norn erst einmal ein schädliches Kraut oder eine schädliche Nahrung in den Fingern hat, können Sie nicht mehr mit der rechten Maustaste einschreiten, um dem Norn dieses Futter wegzunehmen. In solch einem Fall muß das »Lass«-Kommando seine Wirkung zeigen. Üben Sie deshalb dieses Kommando mit beliebigen Gegenständen.





Erlernen weiterer Gegenstandsgruppen

Bringen Sie dem kindlichen Norn weiterhin soviel wie möglich neue Gegenstände bzw. Gegenstandsgruppen bei. Achten Sie dabei darauf, daß Sie jeden Gegenstand der richtigen Gruppe zuordnen (zur Gruppeneinteilung siehe das Kapitel »Die Kommunikation in Albia«), damit später keine Verwechslungen entstehen.

Sorgen Sie vor allem dafür, daß der kindliche Norn zwischen schädlichen und nützlichen Kräutern unterscheiden lernt. Führen Sie ihn dazu nacheinander zu so vielen Kräutern wie möglich. Lenken Sie bei jedem Kraut seine Aufmerksamkeit auf die entsprechende Pflanze mit dem Befehl »Guck«. Bringen

Sie ihm dann für die nützlichen Kräuter und für die schädlichen Kräuter jeweils einen Begriff bei (z.B. »GoodStuff« und »BadStuff«). Welche Kräuter zu welcher Gruppe gehören, entnehmen Sie dem Kapitel »Die Kommunikation in Albia«.

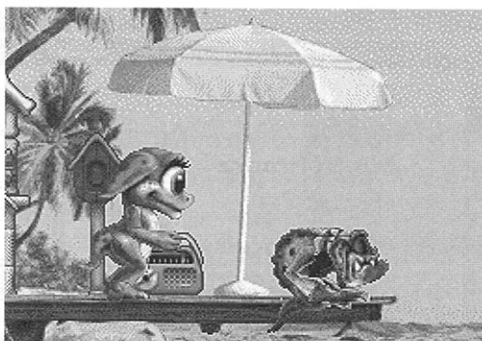


Der jugendliche Norn

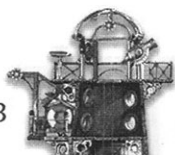
Die nächsten ca. 40 Minuten des Nornlebens wird Ihr Norn als »Jugendlicher« erleben. Der Norn sollte zu diesem Zeitpunkt bereits alle Gegenstandsgruppen beherrschen sowie auf die wichtigsten Kommandos einwandfrei hören. Sollte Ihr Norn in diesen Punkten noch Lücken aufweisen, dann ist es spätestens jetzt an der Zeit, diese zu schließen.

Falls Sie noch einige Kommandos üben wollen, dann wundern Sie sich nicht, wenn der jugendliche Norn schlecht hört. Offensichtlich stellt die pubertäre »Aufmüpfigkeit« auf Albia dasselbe Problem dar wie im richtigen Leben.

Ihr Norn wird auch spätestens jetzt seine »Sturm-und-Drang«-Phase erleben. Lassen Sie ihn dabei gewähren, indem Sie ihm freie Hand bei der Erkundung seiner Welt geben. Auf dieser Erkundungstour wird er auch – sofern dies nicht schon früher geschehen ist – den Grendel kennenlernen. Wie Sie auf dieses erste Zusammentreffen am besten reagieren, ist im Grendel-Kapitel ausführlich beschrieben.



Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihr Norn »fertig« ist, d.h., wenn es nichts mehr gibt, was Sie ihm beibringen können, exportieren Sie den fertigen Norn kurz vor dem Erwachsenwerden (s.o.).





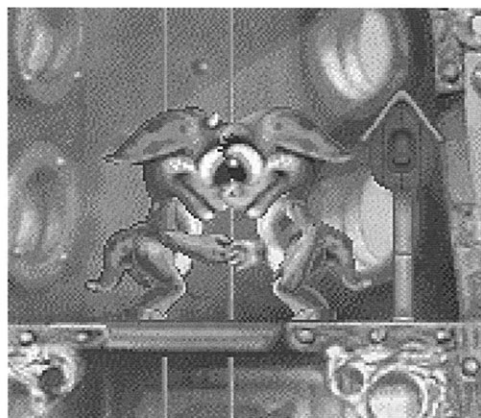
Erwachsene und alte Norns

Der Zeitraum von 1 h und 20 Minuten bis hin zu ca. 8 Stunden umfaßt die Erwachsenenzeit des Norns. Erwachsene Norns sollten keinen Lernbedarf bezüglich Begriffen u.ä. mehr aufweisen. Es ist relativ schwierig, den erwachsenen Norns noch etwas beizubringen, da die Lernfähigkeit mit zunehmendem Alter rapide abnimmt.

Ihre Hauptaufgabe in dieser Phase besteht darin, dafür zu sorgen, daß sich erwachsene Norns »vernünftig« und ausreichend fortpflanzen. Entweder Sie lassen die Norns gewähren und schauen, was dabei herauskommt, oder aber Sie steuern durch gezielten Ex- und

Import die Nachkommenschaft (siehe dazu auch das Kapitel »Seid fruchtbar und mehret Euch ...«).

Ansonsten müssen Sie bei erwachsenen Norns noch darauf achten, daß Sie nicht einiger Norns durch Krankheit oder Verhungern verlustig werden. Ein Problem bei erwachsenen Norns kann eventuell noch die aufkommende Langeweile sein. Das Ausmaß der Langeweile läßt sich im Gesundheits-Set auf der Seite TRIEB- UND BEDÜRFNISBEOBACHTUNG beobachten. Aber auch andere Indikatoren weisen auf einen hohen Langeweile-Pegel bei Ihren Norns hin, z.B. wenn sich Ihre Norns gegenseitig schlagen (dieses Phänomen kann allerdings

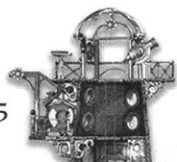


auch in einem hohen Pegel von Beengtheit oder Ärger begründet sein).

Ab ca. 8 Spielstunden erreichen Ihre Norns das gesetzte Alter, den Herbst des Norn-Lebens. Die Norn-Opis und -Omis zeigen sich aufgrund des nachlassenden Immunsystems sehr anfällig für Infektionen, vergessen einige wichtige Dinge (z.B. wo sie Nahrung bekommen) und verlieren darüber hinaus ihre Fruchtbarkeit (Ausnahmen gibt es natürlich immer wieder).

Es gibt drei Möglichkeiten des Umgangs mit den alten Norns: Entweder Sie kümmern sich weiter aufopferungsvoll um jeden alten Norn, bis

dieser an Altersschwäche stirbt, oder aber Sie kümmern sich überhaupt nicht mehr um sie und überlassen die alten Norns ihrem Schicksal. Ganz hartherzige Zeitgenossen exportieren die alten Norns einfach und löschen die Exportdatei von der Festplatte.





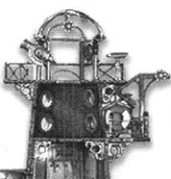
Cheats, Tips, Tricks und Co

Creatures ist ein Computerspiel – somit bieten sich zwangsläufig Möglichkeiten der Datenveränderung, die Ihnen das Spiel (eventuell) leichter machen. Diese Möglichkeiten sind bei Creatures – wie Ihnen die folgenden Abschnitte zeigen werden – ganz besonders ausgeprägt. Beachten Sie bei den folgenden Hinweisen jedoch, daß die Gefahr des Datenverlustes bei gezielten Datenmanipulationen immer präsent ist! Alle beschriebenen Vorgehensweisen unternehmen Sie auf eigene Gefahr. Der Autor und der Verlag übernehmen keinerlei Haftung im Falle von Datenverlusten und Daten- oder Hardwareschäden, die eventuell infolge der Nachvollziehung der beschriebenen Methoden entstehen! Zudem beziehen sich alle folgenden Beschreibungen auf die Version 1.0 des Programms Creatures. Bei nachfolgenden Programmversionen funktionieren die einzelnen Methoden möglicherweise nicht mehr.

Aktivieren der »Hyperdrive«-Funktionen

In den Tiefen des Programmcodes von Creatures schlummern einige Funktionen, die Creatures im wahrsten Sinne des Wortes zum »Kinderspiel« machen. Diese sogenannten »Hyperdrive«-Funktionen sind offenbar von den Programmierern zu Programm-Testzwecken eingebaut worden und bieten Ihnen u.a. folgende erweiterte Spiel-Möglichkeiten:

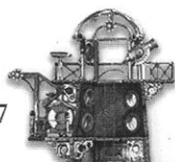
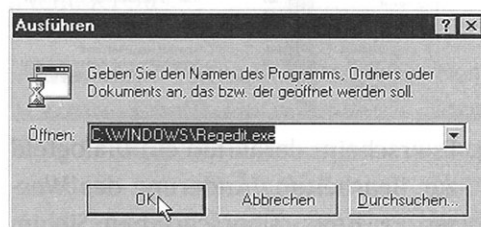
- eine Speicherfunktion (umgeht das automatische Speichern bei Verlassen des Spiels)
- eine »Datei-öffnen«-Funktion (jede gespeicherte Welt kann wieder geladen werden)
- ein komplettes freies Scrolling durch Albion



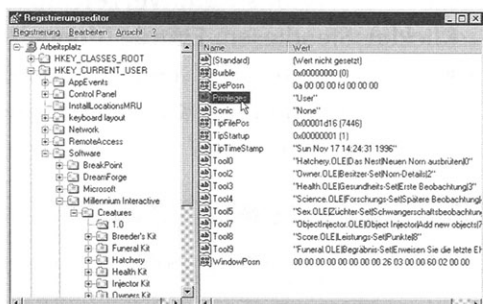
- die Schaffung von Norns, ohne ein Ei auszubrüten
- das Lehren eines kompletten Verben-Wortschatzes (in Englisch) mit einem Mausklick
- das Versetzen von Norns per rechter Maustaste an einen beliebigen Ort in Albia
- das gezielte Infizieren, Einschläfern und Altern von Norns

Aber Vorsicht: Mit den Hyperdrive-Funktionen wird Creatures zu einem völlig neuen Spiel. Wenn Sie den Charme und den Reiz des Programms in seiner Ur-Version schätzen gelernt haben, sollten Sie die Hyperdrive-Funktionen unbedingt weglassen. Alle anderen Spieler jedoch, die schon von Anfang an die oben genannten Funktionen in Creatures vermisst haben, können mit einer kleinen Änderung an einem Registrierungseintrag von Creatures zukünftig auf die »Hyperdrive«-Funktionen zugreifen. So geht's:

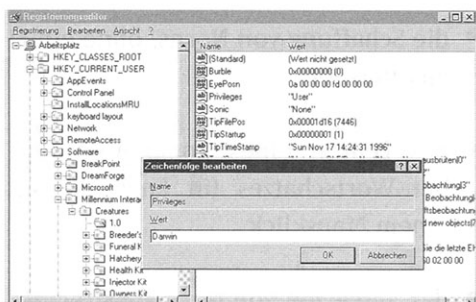
1. Da mit den »Hyperdrive«-Funktionen eine völlig neue Welt Albia geschaffen wird, sollten Sie vor Aktivierung dieser Funktionen alle Ihre bisher geschaffenen Norns über den Menübefehl DATEI — AKTUELLES WESEN EXPORTIEREN auf der Festplatte sichern. Nach erfolgreichem Export Ihrer existierenden Norns beenden Sie Creatures.
2. Öffnen Sie den REGISTRIERUNGSEDITOR. Bringen Sie dazu über START — AUSFÜHREN das AUSFÜHREN-Dialogfeld auf den Bildschirm. Klicken Sie dort auf DURCHSUCHEN, und suchen Sie die Datei REGEDIT.EXE. Diese finden Sie im WINDOWS-Hauptverzeichnis. Klicken Sie diesen Eintrag doppelt an, und starten Sie den REGISTRIERUNGSEDITOR mit einem Klick auf Ok im Dialogfeld AUSFÜHREN.



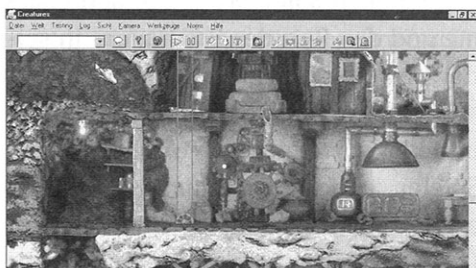
- Im REGISTRIERUNGSEDITOR klicken Sie im linken Bereich des Editors nacheinander jeweils doppelt auf die Einträge (bzw. Schlüssel, so werden die Einträge im Registrierungseditor genannt) HKEY_CURRENT_USER, SOFTWARE, MILLENNIUM INTERACTIVE, CREATURES und i.o. Der dann geöffnete Schlüssel offenbart nun im rechten Bereich des Editors eine Reihe von sogenannten Werten. Im Zusammenhang mit den »Hyperdrive«-Funktionen ist von diesen Werten der Wert PRIVILEGES »USER« von ganz besonderem Interesse. Dieser Wert soll geändert werden und muß dazu doppelt angeklickt werden.



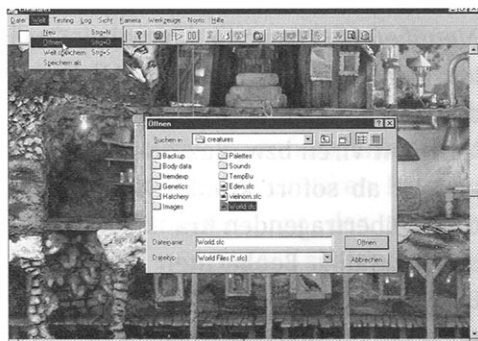
- Es erscheint daraufhin ein Dialogfeld zur Bearbeitung/Änderung des Wertes PRIVILEGES. Überschreiben Sie im unteren Feld WERT den aktuellen Wert »User« mit dem Wert »Darwin«.



- Schließen Sie nun den REGISTRIERUNGSEDITOR (Sie müssen nichts abspeichern), starten Sie Windows neu und anschließend Creatures. Sie erhalten eine komplett leere Welt Albion, völlig ohne Gegenstände und Norns. In der Menüleiste existieren nun drei neue Menüs: WELT, TESTING und LOG.



- Laden Sie über den Menübefehl WELT – ÖFFNEN entweder die Datei EDEN.SFC – dies ist die Anfangswelt – oder die Datei WORLD.SFC – das ist die zuletzt per automatischer Sicherung gespeicherte Welt, mit der Sie Ihr laufendes Spiel weiterführen können. Nach dem Laden einer Welt erscheinen wieder alle Gegenstände von Albion.



Sie können im Registrierungseditor den Wert PRIVILEGES auch mit dem Wert »Cheese« statt »Darwin« überschreiben. Dies sorgt dafür, daß bei jedem Starten von Creatures die Datei WORLD.SFC automatisch geladen wird.

7. Wenn Sie nun noch über den Menübefehl DATEI — WESEN IMPORTIEREN Ihre zuvor exportierten Norns wieder laden, können Sie Ihr laufendes Spiel fortsetzen. Der einzige Unterschied zu vorher besteht darin, daß Ihnen nun eine Menge weiterer nützlicher (Hyper-)Funktionen zur Verfügung stehen, und zwar:

Menübefehl WELT — NEU: Erzeugt eine völlig neue und leere Welt Albia, ohne Gegenstände und Norns.

Menübefehl WELT — ÖFFNEN: Lädt ein zuvor abgespeichertes Spiel.

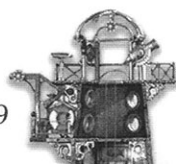
Menübefehl WELT — WELT SPEICHERN: Sichert das laufende Spiel unter dem aktuellen Namen auf Festplatte.

Mit der Aktivierung der Hyperdrive-Funktionen fällt die automatische Sicherung des Spiels bei Beenden des Programms weg. Sie müssen also vor dem Beenden von Creatures Ihr Spiel abspeichern. Es erfolgt auch keine automatische Sicherheitsabfrage bei Beenden des Programms!

Menübefehl WELT — SPEICHERN ALS: Sichert das laufende Spiel unter einem neuen Namen auf Festplatte.

Menübefehl TESTING — ENDLOS-SCROLL: Ermöglicht das Scrollen mittels der Rollbalken durch die *gesamte* Albia-Welt. An- und ausgeschaltet wird das Endlos-Scrolling durch Anklicken des Menübefehls.

Menübefehl TESTING — MÄNNLICHEN NORN SCHAFFEN: Schafft ein männliches Norn-Baby (welche Gen-Dateien dazu benutzt werden, ist nicht bekannt). Nach Anklicken des Menübefehls erscheint ein männlicher Norn an Ihrem Handcursor, den Sie per rechtem Mausklick an einer beliebigen Stelle in Albia absetzen können.





Menübefehl TESTING — WEIBLICHEN NORN SCHAFFEN: Schafft ein weibliches Norn-Baby; entspricht ansonsten dem vorherigen Menüpunkt.

Menübefehl TESTING — ERZWUNGENES ALTERN: Durch Anklicken dieses Menübefehls erreicht der aktuelle Norn jeweils den nächsthöheren Lebensabschnitt. Dies geschieht in insgesamt sieben Stufen: Stufe 1 läßt den Norn vom Babystadium in die Kindheit wechseln usw. In Stufe 6 wird der Norn zum Greis, Stufe 7 führt zum Tod des aktuellen Norns.

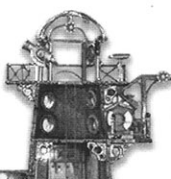
Menübefehl TESTING — SOFORTIGER VERBENWORTSCHATZ: Mit einem Mausklick auf diesen Menübefehl lernt der aktuelle Norn alle Verben bzw. Lernkonzepte sofort, ohne sich durch die Programme der Lernmaschine durcharbeiten zu müssen. Allerdings lernt der Norn »nur« die englischen Verben, also »push« statt »Drück«, »rest« statt »schlaf« usw.

Menübefehl TESTING — WESEN PLAPPERN: Schaltet die Sprache der Norns an und aus.

Menübefehl TESTING — AKTUELLEN NORN INFIZIEREN: Durch einen Mausklick auf diesen Menübefehl wird der aktuelle Norn mit Viren bzw. Bakterien infiziert und ist ab sofort krank. Die Auswahl der zu übertragenden Krankheit erfolgt dabei zufällig. Beobachten Sie auf der BIOCHEMIESEITE bei den Themen WIDERSTANDSKRAFT 1 bis WIDERSTANDSKRAFT 4 die Entwicklung der *Antigene*, um herauszufinden, an welcher Krankheit Ihr Norn nun leidet.

Menübefehl TESTING — EINSCHLÄFERN: Wie der Menübefehl schon sagt: Ein Mausklick auf diesen Befehl tötet — nach einer vorherigen Sicherheitsabfrage — Ihren aktuellen Norn.

Die Befehle des LOG-Menüs sind nicht anwählbar. Offensichtlich wurden diese Funktionen von den Programmierern für die Release-Version von Creatures — aus welchen Gründen auch immer — doch noch deaktiviert. Schade eigentlich, denn wenn man die einzelnen Befehle mit der Maus anwählt und sich in der Statusleiste die Funktion (zumeist ein umfangreiches Kontrollinstrument) des entsprechenden Befehls zeigen läßt, merkt man, welche Funktionen einem entgehen!



Zusätzlich sind Sie mit den »Hyperdrive«-Funktionen nun auch in der Lage, einen beliebigen Norn mit der rechten Maustaste aufzunehmen und an einem beliebigen anderen Platz in Albia – wiederum mit der rechten Maustaste – wieder abzusetzen – genau so, wie Sie es von der Handhabung der Gegenstände her gewohnt sind.

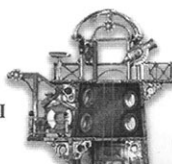
Mit den »Hyperdrive«-Funktionen benötigt man auch keine Eier-Diskette mehr im Laufwerk, wenn auf das Nest zur Auswahl eines Norns-Eis zugegriffen wird. Das Programm greift statt dessen zur Heranziehung der für ein Ei erforderlichen mütterlichen und väterlichen GEN-Dateien auf die Festplatte zu. Dort finden sich im Unterverzeichnis GENETICS sechs MUM*.GEN- und sechs DAD*.GEN-Dateien, die für die Schaffung eines Norns herangezogen werden. Somit finden sich bei jeder Öffnung des Nestes auch immer wieder sechs Eier.

Schnelles Ändern des Norn-Wortschatzes

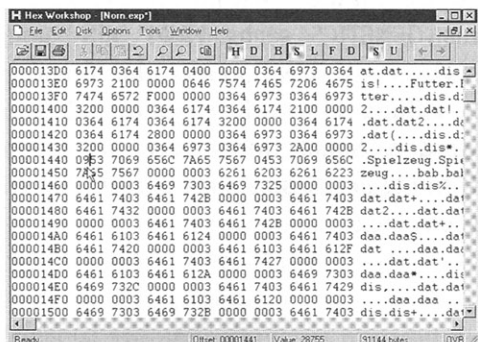
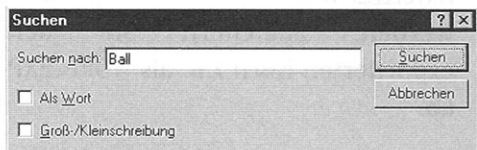
Wenn Sie einem Norn erst einmal einen falschen Begriff für einen Gegenstand beigebracht haben oder Ihnen das Wort, das Sie einem Norn für einen Gegenstand beigebracht haben, nicht mehr zusagt, können Sie entweder dem Norn in mühseliger Kleinarbeit den Begriff für den Gegenstand neu beibringen, oder Sie »bewaffnen« sich mit einem Texteditor und einem Hex-Editor, um den gelernten Begriff schnell per Hand in der Export-Datei des entsprechenden Norns selbst zu ändern. Hierzu gehen Sie folgendermaßen vor:



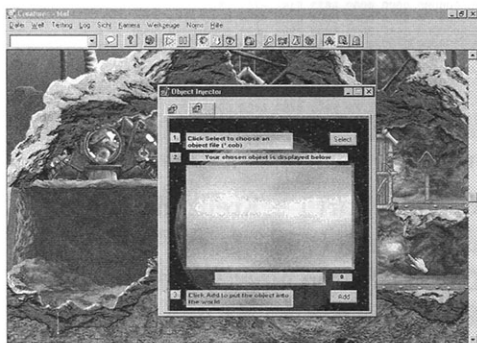
1. Der Norn, dem ein neuer Wortschatz beigebracht werden soll, muß zuerst einmal über den Menübefehl DATEI – AKTUELLES WESEN EXPORTIEREN exportiert werden. Speichern Sie den exportierten Norn z.B. als NORN.EXP ab.



- Öffnen Sie einen Texteditor, z.B. WordPad (optimal wäre das Starten eines Editors, der sowohl den ASCII- als auch den Hex-Code einer Datei anzeigen kann). Laden Sie dort die Exportdatei (NORN.EXP).
- Angenommen, Sie möchten, daß der betreffende Norn ab sofort zum Ball »Spielzeug« statt »Ball« sagt. Suchen Sie in der geöffneten EXP-Datei deshalb nach dem Wort »Ball«. In WordPad erfolgt das Suchen über den Menübefehl BEARBEITEN – SUCHEN.
- Ist das Wort »Ball« gefunden, überschreiben Sie es mit dem neuen Begriff »Spielzeug«. Das unmittelbar folgende Wort muß ebenfalls ersetzt werden. Hat der Norn gut gelernt, kann es durchaus noch einmal das Wort »Ball« sein. Möglicherweise handelt es sich bei dem folgenden Wort auch um eine Baby-Artikulation wie »Ba« oder »Baba« o.ä.. Ersetzen Sie also das folgende Wort ebenfalls durch den neuen Begriff »Spielzeug«.
- Speichern Sie die an der EXP-Datei vorgenommenen Änderungen. Schließen Sie dann den Texteditor wieder, und öffnen Sie einen Hex-Editor. Laden Sie auch im Hex-Editor die entsprechende EXP-Datei. Suchen Sie im Hex-Code nach dem neuen Begriff – in diesem Fall also »Spielzeug«.
- Vor dem Begriff »Spielzeug« steht ein Wert, der die Länge des Begriffes (in Buchstaben) definiert. Dort ist noch der Wert für die Länge des alten Begriffes (»Ball«), also 04 eingetragen. Überschreiben Sie den alten Wert mit dem neuen Wert für die Wortlänge – in diesem Fall für »Spielzeug« also 09 (09-Hex-Wert für die Zahl 9).



7. Speichern Sie den geänderten Hex-Code ab. Der entsprechende Norn beherrscht nun — nach seinem Import — den neuen Begriff.



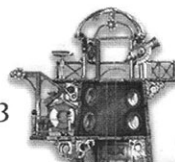
Erhöhen der einfügbaren Objekte

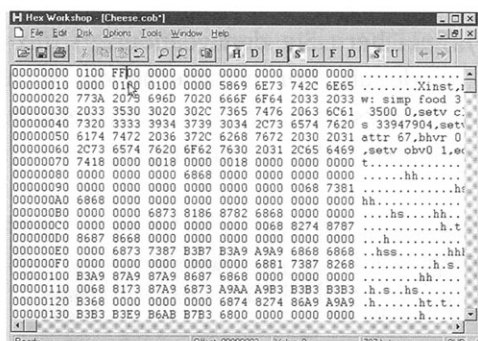
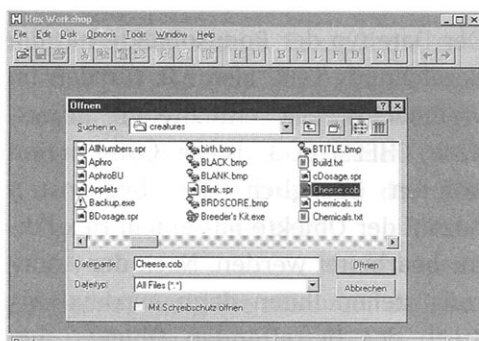
Die Installation des Weihnachts-Packs erweitert Creatures um eine Funktion: das Objekt-Einfügen. Dazu steht Ihnen in der Symbolleiste ein weiteres Icon zur Verfügung, das den OBJECT INJECTOR aufruft.

Über den OBJECT INJECTOR sind Sie in der Lage, alle Erweiterungen des Weihnachts-Packs sowie alle zukünftigen Bonus-Objekte (Ostern, Holiday usw., wer weiß, was uns noch erwartet) in Albia einzufügen. Von diesen Bonusobjekten werden Ihnen jedoch nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung gestellt, z.B. waren im Weihnachts-Pack 12 Stück Bonus-Käse enthalten.

Der Dateityp der Bonusobjekte hat die Bezeichnung COB, also z.B. für den im Weihnachts-Pack enthaltenen Bonus-Käse CHEESE.COB. Diese COB-Dateien können bezüglich der begrenzten Anzahl der Objekte mit einem Hex-Editor bearbeitet werden. Nach der Änderung stehen Ihnen dann maximal 255 Stück des betreffenden Objekts zum Einfügen zur Verfügung. So geht's:

Die Bonus-Packs haben immer nur eine begrenzte Gültigkeitsdauer. So hatten beispielsweise die Bonusobjekte des Weihnachtspacks nur Gültigkeit bis zum 05. Januar 1997. Nach diesem Datum konnten die Bonusobjekte nicht mehr eingefügt werden. Trotzdem können Sie das Weihnachtspack auch noch nachträglich installieren, um die Zusatzfunktion des OBJECT INJECTORS zu erhalten. Wie Sie danach trotzdem an die Bonusobjekte des Weihnachtspacks — auch nach dem »Verfalldatum« — gelangen können, ist übrigens im Kapitel *Tools und Updates aus dem Internet* beschrieben.



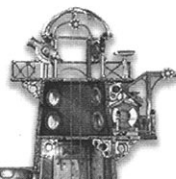


1. Öffnen Sie einen Hex-Editor, und laden Sie die COB-Datei, deren Objektanzahl Sie ändern wollen, z.B. CHEESE.COB. (Obacht: Diese Datei steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie das Weihnachts-Pack oder andere Erweiterungen, die Bonus-Käse enthalten, installiert haben.)
2. Ändern Sie das dritte Byte. Dort ist die Anzahl der Objekte gespeichert. In CHESSE.COB ist z.B. standardmäßig dort »0C« eingetragen. Dies bedeutet – hexadezimal gesprochen – 12 Stück. Ändern Sie dieses Byte ab in »FF«. So stehen Ihnen ab sofort über den Object Injector 255 Stück Käse zur Verfügung.
3. Speichern Sie die COB-Datei unter demselben Namen ab, und beenden Sie den Hex-Editor.

Grendel Part 1 – Kreuzung von Norn und Grendel

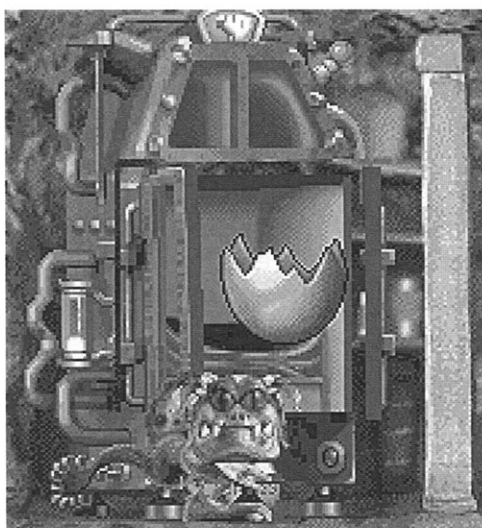
Das Erschaffen eines »Grenorns« durch kreuzen eines Norns und eines Grenfels geschieht folgendermaßen:

1. Kopieren Sie die Eier-Diskette. Auf der Eier-Disketten-Kopie löschen Sie alle EGG-Verzeichnisse, bis auf eines, z.B. EGG1.
2. Wenn der Vater des »Grenorns« ein Norn sein soll, kopieren Sie aus dem Creatures-Unterverzeichnis GENETICS die Datei DAD1.GEN auf die Diskette in das Verzeichnis EGG1. Soll die Mutter des »Grenorns« ein Norn sein, kopieren Sie statt dessen die Datei MUM1.GEN.

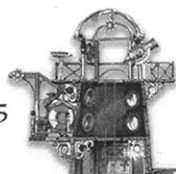


3. Wiederum aus dem Creatures-Unterverzeichnis GENETICS kopieren Sie nun die Datei GREN.GEN (das ist die Gen-Datei für den Grendel) auf die Diskette in das Verzeichnis EGGi.
4. Auf der Diskette benennen Sie die Datei GREN.GEN um. Wenn die Mutter des »Grenorns« ein Grendel sein soll, benennen Sie die Datei in MUMi.GEN um, soll der Vater ein Grendel sein, verwenden Sie entsprechend DADi.GEN. Im Unterverzeichnis EGGi auf der Diskette müssen nun zwei Dateien vorhanden sein: DADi.GEN und MUMi.GEN.
5. Über das Nest-Menü in Creatures kann nun das Ei von der Diskette nach Albia transportiert und ausgebrütet werden. Nach dem Brutvorgang entspringt dem Ei ein »Grenorn«.

Ein Grenorn läßt sich wie ein normaler Norn behandeln, d.h. Sie können ihm Sprechen beibringen, Sie können ihn zur Fortpflanzung benutzen usw. Sein Verhalten ist »nornisch« und keineswegs »grendelisch«. Der »Grenorn« ist optisch jedoch identisch mit den »normalen« Grendels. Das macht es später schwierig, diese beiden unterschiedlichen Charaktere auseinanderzuhalten.



Leider läßt sich der geschlüpfte »Grenorn« nicht kontrollieren, da er nicht im NORN-Menü auftaucht, auch wenn Sie seine Geburt eingetragen haben. Nach dem Schlüpfen ist der »Grenorn« noch der aktive »Norn«. Sobald Sie jedoch einen anderen Norn aktivieren, können Sie den »Grenorn« nicht mehr anwählen. Um ihn also wieder loszuwerden, müssen Sie ihn direkt nach dem Schlüpfen exportieren. Auf dieselbe Art und Weise ist übrigens auch die Züchtung von »reinen« Grendels möglich. In diesem Fall kopieren Sie einfach die Datei GREN.GEN zweimal in das Verzeichnis EGG* auf der Diskette und benennen die erste Kopie in MUM*.GEN und die zweite Kopie in DAD*.GEN um.





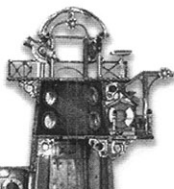
Grendel Part 2 — Norns statt Grendels

Sie wissen bereits, daß in regelmäßigen Abständen in den Baumwipfeln neue Grendels auftauchen, die von der (fast) unsichtbaren Grendelmutter geboren werden. Wie wäre es, wenn die Grendelmutter statt der fiesen Grendelkinder harmlose Norns in die Welt setzt? So geht's:

1. Kopieren Sie aus dem Creatures-Unterverzeichnis GENETICS eine beliebige DAD*.GEN- oder MUM*.GEN-Datei (z.B. DAD1.GEN) in ein beliebiges anderes Verzeichnis Ihrer Festplatte (z.B. TEMP). Benennen Sie dort die kopierte Datei in GREN.GEN um.
2. Überschreiben Sie mit der neuen umbenannten Datei GREN.GEN die Originaldatei GREN.GEN im Creatures-Unterverzeichnis GENETICS. Kopieren Sie dazu einfach die neue GREN.GEN-Datei in das Verzeichnis GENETICS, und beantworten Sie die Sicherheitsabfrage, ob die schon existierende Datei GREN.GEN ersetzt werden soll mit »Ja«.

Die anstatt der Grendel erscheinenden Norns werden namentlich im NORN-Menü aufgeführt, lassen sich also komplett kontrollieren. Aus diesem Grund ist der Austausch der Original-Gendel-Gen-Datei durch eine Norn-Gen-Datei eine elegante und zudem nützliche Methode (da Sie immer wieder neue Norns bekommen), den Grendel loszuwerden.

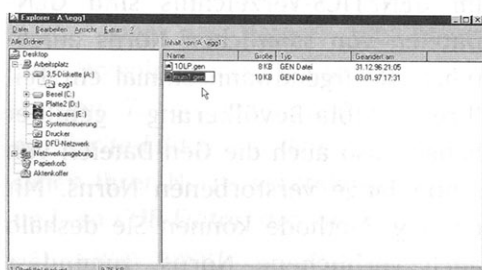
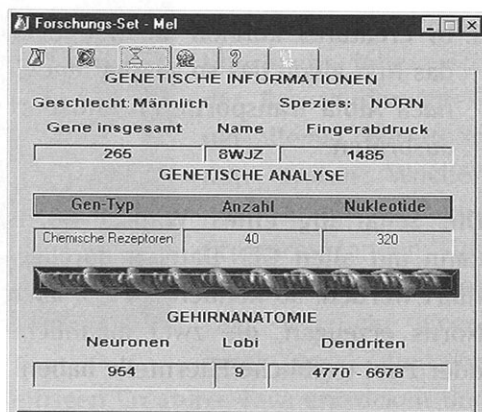
Allerdings sehen die auf diese Weise geschaffenen Norns immer gleich aus und besitzen immer dieselben Eigenschaften, da bei ihrer Erzeugung nur auf eine Gen-Datei zugegriffen wird (nämlich GREN.GEN) und nicht zwei Gen-Dateien (von Norn-Vater und -Mutter) gemischt werden. Wenn Sie das umgehen wollen, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als von Zeit zu Zeit die GREN.GEN-Datei immer wieder durch eine neue, andere Norn-Gen-Datei zu ersetzen.



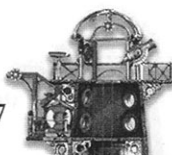
Die künstliche Befruchtung

Paaren sich bei Ihnen immer die falschen Norns? Sie hätten z.B. viel lieber, daß der Nornemann Heinz und die Nornenfrau Hilde einen Nachkommen zeugen, anstatt Heinz und Helga, weil Sie sich von dem Nachkommen der erstgenannten beiden Eltern mehr versprechen als im zweiten Fall? Dann steuern Sie die Zeugung der Norn-Nachkommen einfach durch ein paar Kopien der »richtigen« GEN-Dateien. So geht's:

1. Suchen Sie die beiden Norns aus, die zusammen einen Nachkommen zeugen sollen. Schauen Sie bei beiden dieser Norns in das FORSCHUNGSSET auf die Seite GENETISCHE INFORMATIONEN. Dort sind jeweils die NAMEN der Norns aufgeführt. Dieser NAME besteht immer aus einer Zahl, gefolgt von drei Buchstaben, z.B. »9MKZ«. Notieren Sie sich die Namen der beiden ausgesuchten Norns.
2. Schauen Sie mittels des Explorers in das Creatures-Unterverzeichnis GENETICS. Dort finden Sie zwei Gen-Dateien, die mit den Namen der ausgesuchten Norns korrespondieren. Heißt der Norn z.B. 9MKZ, so finden Sie im GENETICS-Verzeichnis die Datei 9MKZ.GEN.



3. Kopieren Sie die beiden gewünschten Dateien aus dem GENETICS-Verzeichnis auf eine Kopie der Eier-Diskette in ein beliebiges leeres EGG#-Verzeichnis. Ist auf der Diskette kein leeres EGG#-Verzeichnis vorhanden, erstellen Sie einfach eines (z.B. EGG1, s.o.). In dem EGG-Verzeichnis benennen Sie nun die beiden kopierten Dateien in DAD#.GEN und MUM#.GEN um. Das »#« steht natürlich für die Nummer des EGG-Verzeichnisses und muß entsprechend ersetzt werden.





4. In Creatures können Sie nun über das NEST-Menü das so geschaffene Ei nach Albia transportieren und dort ausbrüten.

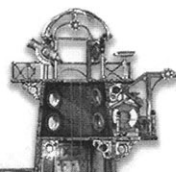
Die Schaffung eines Wunsch-Norns kann mit allen GEN-Dateien durchgeführt werden. So können Sie z.B. auch Norns erzeugen, die zwei männliche oder zwei weibliche Elternteile haben!

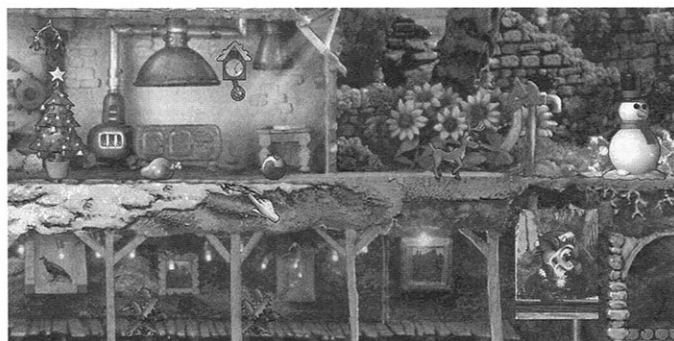
Im GENETICS-Verzeichnis sind GEN-Dateien von sämtlichen Norns aufgeführt, die irgendwann einmal ein Teil Ihrer Albia-Bevölkerung gebildet haben, also auch die Gen-Dateien von schon lange verstorbenen Norns. Mit der o.g. Methode können Sie deshalb auch verblichene Norns, zumindest gentechnisch, wieder ins Spiel bringen. Auf diese Weise steht einer perfekten Zucht, sofern Sie fleißig Buch führen und sich von jedem Norn den Namen notieren, nichts mehr im Wege.

Einziger Nachteil dieser Methode ist, daß bei auf diese Art geschaffenen Norns im Besizerset die Namen der beiden Elternteile – wie bei Eiern, die von der Eier-Diskette kommen üblich – nicht aufgeführt werden. Unter den Einträgen VATER und MUTTER steht leider ein »Unbekannt«.

Tools und Updates aus dem Internet
Millenium Interactive hat von Beginn an eine Reihe von Updates und Erweiterungen für Creatures angekündigt. So erschien auch kurz vor Weihnachten 1996 das angekündigte Weihnachts-Pack, das den Creatures-Spielern eine neue Funktion (den OBJECT INJECTOR) und eine Reihe weiterer nützlicher Bonus-Objekte im wahrsten Sinne des Wortes »bescherte«. Im einzelnen enthielt das Weihnachtspack die sehr nahrhaften Speisen *Truthahn* und *Pudding*, einen *Weihnachtsbaum* zum Aufstellen in der Küche, ein (dem Weihnachtsmann entlaufenes?) *Rentier*, ein *Mistelzweig* (unter dem sich Norns gerne küssen), einen *Schneemann* für den Gemüsegarten und ein undefinierbares Kraut namens *XMasholly*.

Zusätzlich konnte ein *Weihnachtsnorn* (im klassischen Weihnachtskostüm) zum Importieren heruntergeladen werden. Das Weihnachtspack stand nur begrenzte Zeit zum Download zur Verfügung. Außerdem konnten die darin enthaltenen Objekte nur bis zum 05.01.97 benutzt werden. Nach diesem Datum waren die Objekte »out of Date«. Ein nachträgliches Installieren des Weihnachtspacks ist jedoch durchaus sinnvoll, da mit dem Pack der OBJECT INJECTOR zum Einfügen der COB-Objekte (s.o.)





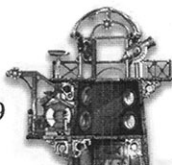
angekündigt sind. Überhaupt lohnt sich der Besuch des Internet allemal. Bereits in den ersten Wochen nach Erscheinen von *Creatures* fanden sich im WorldWideWeb sehr nützliche *Creatures*-Tools, die von

installiert wird. Außerdem gibt es im Internet inzwischen die »bearbeiteten« Versionen der Weihnachts-Objekte (COB-Dateien), die das Zeitlimit nicht enthalten und sich so das ganze Jahr über fleißig in Albia eingefügen lassen. Wo Sie diese Sachen downloaden können, erfahren Sie im Kapitel *Webweiser*.

Weiterhin bietet Millenium in lockerer Reihenfolge fertige Norns zum Download an (z.B. das SIXPACK). Die von Millenium bereitgestellten Norns sollen jedesmal eine besondere Eigenschaft aufweisen. Für Anfang 1997 ist von Millenium ein hochinteressanter Editor angekündigt worden, der es erlaubt, die Gene der einzelnen Norns gezielt zu verändern bzw. zu gestalten. Bei Manuskriptabgabe lag dieses Tool allerdings noch nicht vor. Zusätzlich warten alle *Creatures*-Spieler natürlich auch auf neue Welten, die ebenfalls

eifrigen *Creatures*-Fans entwickelt und im Internet auf diversen Homepages (siehe dazu das Kapitel *Webweiser*) zum Download zur Verfügung gestellt wurden. Zu erwähnen sind vor allem ein *Sprite-Editor*, mit dem Sie das Aussehen Ihrer Norns verändern können, und ein *COB-Editor*, der das Bearbeiten der schon mehrfach erwähnten COB-Dateien ermöglicht.

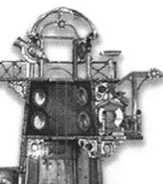
Zusätzlich finden Sie dort so nette Spielereien wie z.B. eine Mutation des Trutzhahns aus dem Weihnachts-Pack, der beim Verzehr den sofortigen Tod bewirkt — sicherlich denken Sie jetzt auch, daß dies eine angebrachte Speise für den Grendel wäre!! Auch eine »Selector«-Zitrone wird im Internet feilgeboten. Wenn Sie diese dem Grendel zu fressen geben, ist dieser anschließend aktiviert bzw. das »aktuelle Wesen«, so daß Sie ihn z.B. direkt exportieren können.

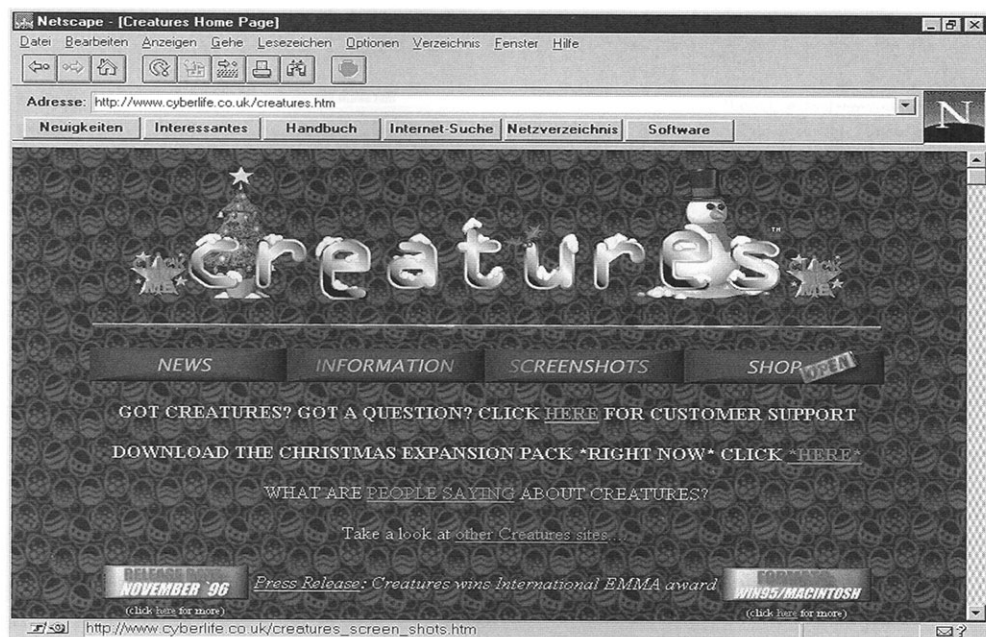




Im Internet finden Sie bereits so kurze Zeit nach Erscheinen von Creatures (Stand: 12.01.97) eine Vielzahl von offiziellen und inoffiziellen Creatures-Homepages, die allesamt vollgepackt sind mit Tips, Tricks, Tools, Erfahrungsaustausch, Norns zum Downloaden usw. Wenn Sie bislang noch keinen Zugriff auf das Internet haben, sollten Sie sich spätestens jetzt diesen Zugang beschaffen, um an dem regen Meinungs- und Datenaustausch zu Creatures teilnehmen zu können. Aber auch ohne Internet-Zugang sind Sie nicht verloren. Lesen Sie dazu mein Serviceangebot im übernächsten Kapitel.

Vorgestellt werden im folgenden »nur« Seiten aus dem Internet. Da die meisten der großen Online-Dienste (T-Online, CompuServe, AOL, MSN usw.) inzwischen den Zugriff auf das Internet ermöglichen, wird sicherlich jeder Online-Teilnehmer auf die genannten Seiten zugreifen können. Bei den anderen Online-Diensten (z.B. CompuServe und AOL) existieren zwar auch verschiedene Foren zu Creatures, jedoch sind die Inhalte bei weitem nicht so ergiebig wie die Gesamtheit der Internet-Creatures-Homepages.





Offizielle Seiten

Beginnen wir – wie es sich gehört – mit den »hochoffiziellen« Seiten zu Creatures. Zunächst ist in diesem Zusammenhang natürlich die Seite des Herstellers *Millenium Interactive Ltd.* zu nennen. Diese Seite erreichen Sie unter der Adresse

<http://www.cyberlife.co.uk/creatures.htm>

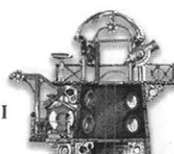
Hier finden Sie alle offiziellen News und neuen Angebote zu Creatures, wie z.B. Erweiterungspacks (z.B. das Weihnachtspack), den (angekündigten) Gen-

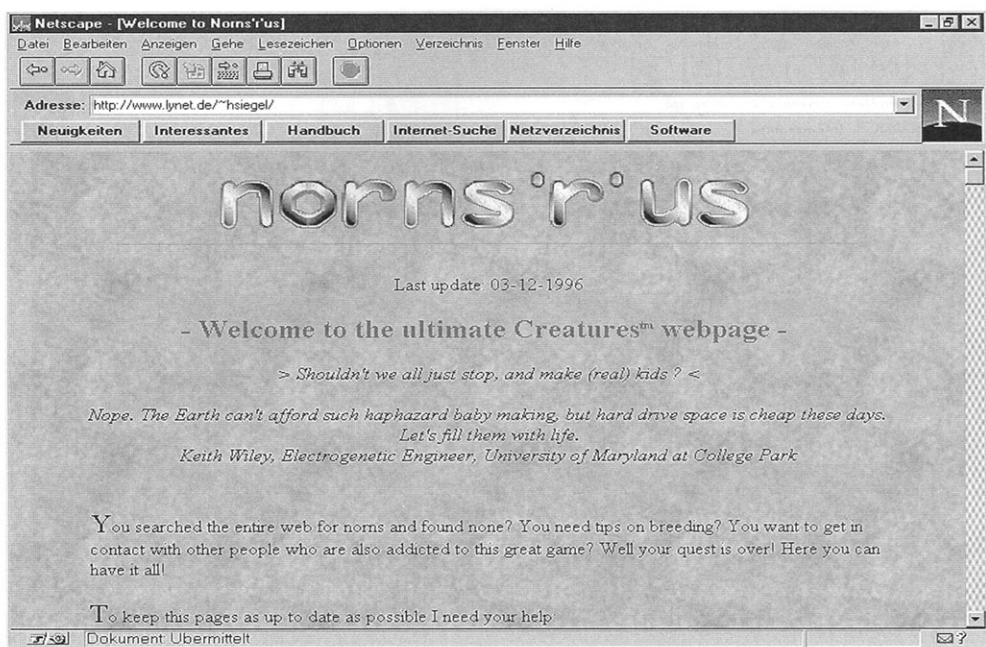
Editor, Norns mit besonderen Eigenschaften (z.B. das Sixpack) usw.

Die zweite »offizielle« Seite ist die Seite von *Inscape*, die entscheidend an der Entwicklung des Cyberlife-Konzeptes für Creatures beteiligt waren. Diese Seite erreichen Sie unter der Adresse

<http://pathfinder.com/@hm1kkgQAJmtxAWKz/inscape/creatures/home/>

Auf diesen Seiten finden Sie reichlich Informationen und Links zum Thema AI (Artificial Intelligence).

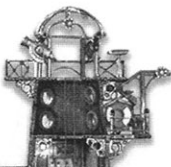


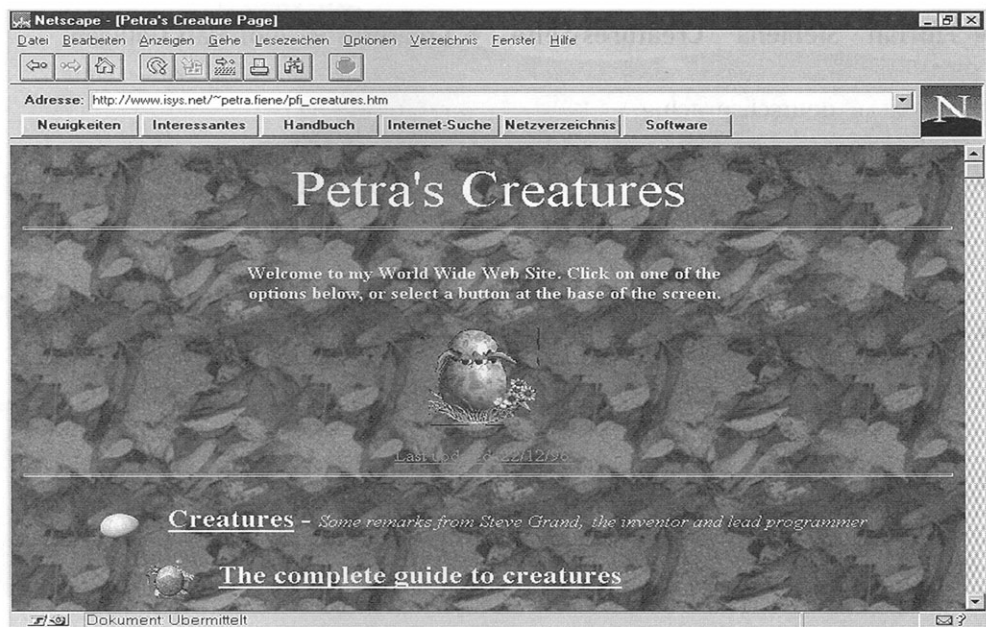


Inoffizielle Seiten

An inoffiziellen Homepages zu Creatures mangelt es im Internet nicht:

- Harry Siegels »Norns'r'us«-Page (<http://www.lynet.de/~hsiegel/>) ist inhaltlich und gestalterisch sehr gut gelungen. Die englischsprachige Seite bietet haufenweise Tips, Tricks, Tools, Downloads und Links.
- Petra Fienes »Petra's Creature Page« (http://www.isys.net/~petra.fiene/pfi_creatures.htm) ist im gleichen Atemzug zu nennen. Auch hier finden Sie sehr übersichtlich angeordnet eine Vielzahl von nützlichen Hinweisen und detaillierten Informationen. Petra Fiene kann zudem als DIE Grendel-Expertin bezeichnet werden. Alles was Sie über Grendels wissen wollen (oder müssen), finden Sie hier. Außerdem wird auf dieser Seite ein über 50 Stunden altes Norn-Weibchen zum Download angeboten, das immer noch schwanger wird!

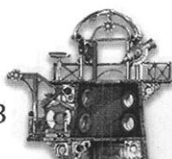




- Die deutschsprachige »Inoffizielle deutsche Creatures Homepage« von Holger Niessen (<http://members.aol.com/hniessen/index.htm>) bietet, neben Tips, Tricks, Hinweisen usw., einen regen Erfahrungsaustausch zu Creatures im Frage-Antwort-Stil. Wenn Sie Fragen zu Creatures haben oder Antworten suchen, sollten Sie hier unbedingt einmal vorbeischauen.

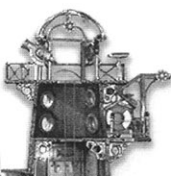
Weitere interessante Seiten finden Sie unter folgenden Adressen (soweit nicht anders erwähnt, sind die Seiten in englischer Sprache):

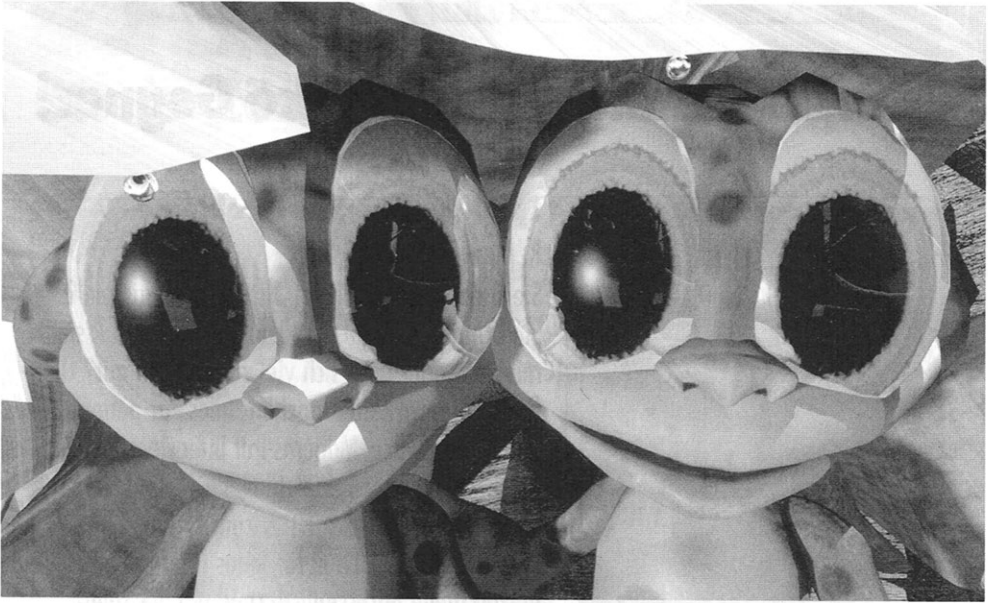
- Damaris Gronckis' Creatures-Welt (<http://home.t-online.de/home/Groncki.W@t-online.de/norn.htm>), deutschsprachig
- Norns (<http://members.aol.com/norns2/norns.htm>), deutschsprachig





- **Florian Siemens' Creatures-Seite**
(<http://www.yi.com/home/Siemens/Florian/>), **deutschsprachig**
- **Creatures Page of Matt Galligan**
(<http://www.itlabs.umn.edu/~gal10103/creatures.html>)
- **The Norn Lab**
(<http://www.uk.digiserve.com/whiteoak/creatures/>)
- **Equinox Creatures Page**
(<http://www.co.jyu.fi/~equinox/private/creatures/>)
- **The Norn Exchange**
(<http://mudhole.ehche.ac.uk/~addicted/creatures.html>)
- **Chris Huelsbeck's Creatures Page**
(<http://www.stealth.net/~ch/creatures.html>)
- **Nooga's Artificial Life and Creatures Page** (<http://www.preece.demon.co.uk/>)
- **The Norns Cyber Home**
(<http://www.robin.no/~wafp/norn/norn.htm>)
- **Paul A. Sturm Creatures Page**
(<http://www.cs.umn.edu/~sturm/creatures.cgi>)

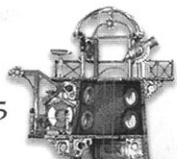




Wenn Sie keinen Internet-Zugang haben ...

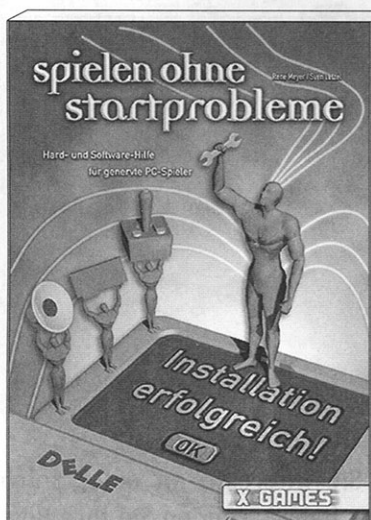
Alle diejenigen Leser, die über keinen Zugang zum Internet verfügen, müssen trotzdem nicht auf die zahlreichen Tips, Tricks, Hinweise und Tools aus dem Internet verzichten. Als besonderen Service für diese Leser möchte ich (der Autor) in regelmäßigen Abständen eine aktualisierte Diskette mit den wichtigsten und interessantesten Internet-Inhalten zu Creatures (Textversionen der Creatures-Homepages, Tools, Norns aus dem Internet usw.) zusammenstellen, die Sie bei mir anfordern können.

Wenn Sie Interesse an einer solchen Diskette haben, senden Sie Ihre Bestellung an Markus Betz, Tuchstr. 16, 42477 Radevormwald. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß ich für diese Diskette eine Bearbeitungsgebühr (Porto, Verpackung, Diskettenmaterial, Downloadgebühren, Arbeitsaufwand usw.) in Höhe von 10,— DM erheben muß. Legen Sie Ihrer Bestellung also bitte einen 10-Mark-Schein oder einen Verrechnungsscheck über diesen Betrag bei. Vergessen Sie bitte auch nicht, bei der Bestellung Ihre Anschrift anzugeben!



X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Spielen ohne Startprobleme

R. Meyer / S. Letzel

Sie suchen die Hotline zu Ihrem Lieblingsspiel? Sie bringen es nicht zum Laufen? Die Grafik sieht mies aus oder baut sich viel zu langsam auf? Hier finden Sie, was Sie brauchen: Alles zur neuen Spiele-Hardware, Modems mit integrierter Soundkarte, 3D-Beschleunigerchips, ISDN- und Netzwerkkarten. Und zusätzlich zum praktischen Frage- und Antwortteil für jedes Problem gibt's die hochaktuelle Adressenliste rund um die Spielbranche (»Webweiser«).

200 Seiten

ISBN 3-8272-9012-0

DM 24,95 / öS 182,- / sFr 21,-



Ihre Bestell-Hotline:

(0 21 91) 99 11 00

Rufen Sie gleich an!

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

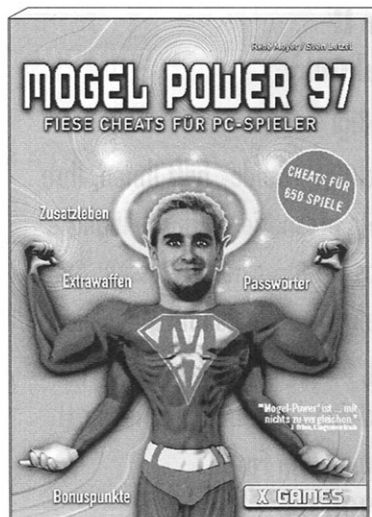
X GAMES

ist ein Imprint

der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Mogel Power '97

R. Meyer / S. Letzel

Der X-Games-Bestseller auf dem aller-neuesten Stand, mit den aktuellsten Mogeleyen zu den neuesten Spielen, die umfangreichste Cheatsammlung im deutschsprachigen Raum. Jeder Spieler braucht das Buch!

240 Seiten

ISBN 3-8272-9011-2

DM 24,95 / öS 182,- / sFr 21,-



Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

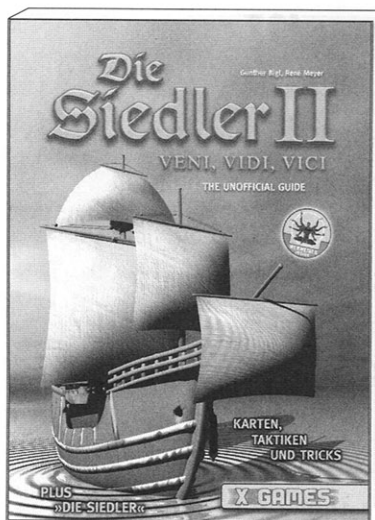
X GAMES

ist ein Imprint

der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Die Siedler II The Unofficial Guide

R. Meyer / G. Bigl

Der farbenprächtige »Guide« hilft Ihnen, Ihre Siedlungsgebiete prosperieren und feindliche Übermächte das Weite suchen zu lassen. Außerdem gibt es viele tolle Cheats und Mogeleyen, die Ihren Erfolg noch steigern. Ein Leckerbissen für Alt-Fans: (kleiner) Buchteil mit Siedler II!

128 Seiten, komplett in Farbe

ISBN 3-8272-9007-4

DM 24,95 / öS 182,- / sFr 23,-



Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

CompuServe: GO GERMUT

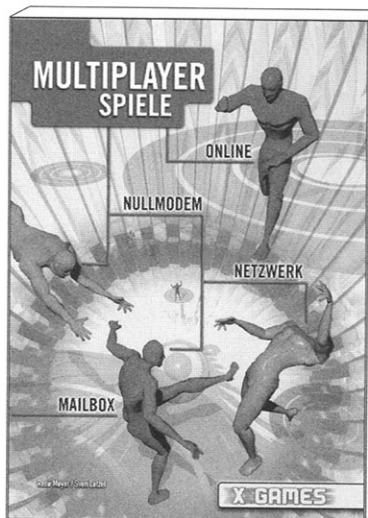
Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100

X GAMES

Starke Lösungen für starke Gegner!



Multiplayer Spiele

Multiplayer-Spiele via Nullmodem,
Netzwerk, Internet

R. Meyer / S. Letzel

Dieses hochaktuelle Buch setzt sich mit dem heißesten Thema auf dem Spielemarkt auseinander. Alle Mehrspieler-Möglichkeiten werden besprochen: Via Mailbox, lokales Netzwerk, Nullmodem und Internet. Sie erfahren alles über die neuesten und besten Spiele, die einen Mehrspieler-Modus unterstützen, und erhalten Lösungen und Tips zu Konfigurationsproblemen. 192 Seiten, mit großem Farbteil

ISBN 3-8272-9004-X

DM 29,95 / öS 219,- / sFr 25,-



Ihre Bestell-Hotline:
(0 21 91) 99 11 00
Rufen Sie gleich an!

Informationen zu allen Neuerscheinungen
von Markt&Technik finden Sie rund um die Uhr in:

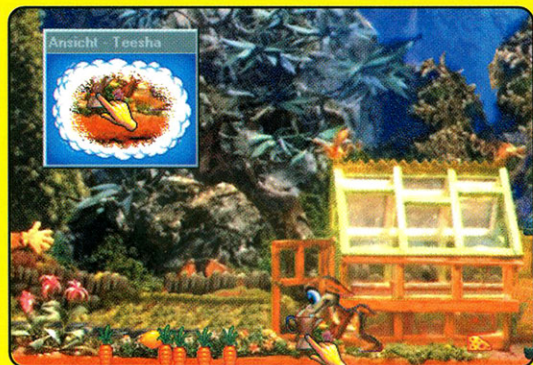
CompuServe: GO GERMUT

Internet: <http://www.mut.com>

XGAMES-Bücher erhalten Sie im Buchhandel, Fachhandel und Warenhaus.

X GAMES

ist ein Imprint
der Markt&Technik Buch- und Software-Verlag GmbH
Hans-Pinsel-Straße 9b, 85540 Haar bei München
Telefon (0 89) 4 60 03-222, Fax (0 89) 4 60 03-100



creatures

THE OFFICIAL GUIDE

Das offizielle Buch für alle Creatures-Züchter. Hier finden Sie die Informationen, die Sie bislang vermißt haben. Holen Sie sich Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Aufzucht eines Norns oder Beratung zum Management eines ganzen Norn-Volkes.

Verschaffen Sie sich einen Überblick mit einer Gesamtkarte von Albia. Lassen Sie Ihre Norns zu gelungenen Sprößlingen heranwachsen, lesen Sie dazu Tips, wie man am besten mit ihnen kommuniziert, welche Nahrungsmittel und Kräuter sie aufs Schönste gedeihen lassen und wie man sie am erfolgreichsten von allen Krankheiten heilt.

Viele nützliche Tricks gibt's als Extras dazu: Wollen Sie nicht auch gerne durch ganz Albia frei scrollen oder Ihr Spiel jederzeit abspeichern und wieder laden können? Hätten Sie Lust, »künstliche« Norns zu züchten oder den Grendel ganz aus Albia verschwinden zu lassen? In der ausführlichen »Cheat«-Abteilung steht, wie's geht.

Inhalt:

- Ganz Albia für Sie aufgedeckt
- Wichtige Tips zur Norn-Kommunikation
- Belohnung und Bestrafung sinnvoll einsetzen
- Detailliert: effiziente Norn-Ernährung
- Grendel-Vertreibungsstrategien
- Krankheiten und Pflege
- Fortpflanzung und Zuchtauswahl
- Schritt für Schritt: Norn-Erziehung
- Supertips, Tricks und Cheats
- Ausführlicher WebWeiser (wo der »Züchter« im Internet fündig wird)



X GAMES

ISBN 3-8272-9018-X



9 783827 290182

DM 19,95 öS 146,- sFr 19,-