

# Erben der Erde

Die  
große  
Suche



NEW  
WORLD  
COMPUTING®

# Erben der Erde

## Inhalt

Auszug aus dem „Buch der Hände“	5
Prolog	7
Das Buch der Disketten	9
Das Buch der Mäuse	11
Das Buch der Fenster	13
Das Buch der Optionen	19
Das Buch der Tasten	21
Das Buch der Stämme	23
Ein paar nennenswerte hohe Tiere	25
Das Buch der Erschaffer	27

Scanned

by

*Thallon*



Elara und das Heiligtum der Sturmkugel

## Auszug aus dem Buch der Hände

Um uns sind der Himmel, das Land und die Seen; und wir fragen uns - sind wir die Einzigen? Lange vor unserer Zeit herrschten die Menschen über die Erde. Sie taten wundersame Dinge und versetzten ganze Berge. Sie kannten das Geheimnis des Fluges, das Geheimnis der Fröhlichkeit und andere Geheimnisse, die unsere Vorstellungskraft übersteigen.

Außerdem kannten die Menschen das Geheimnis des Lebens. Und sie nutzten es, um uns die vier großen Geschenke zu geben - den denkenden Geist, das fühlende Herz, den sprechenden Mund und die greifende Hand.

Wir sind ihre Kinder.

Sie lehrten uns, zu sprechen und unsere Hände zu benutzen. Sie zeigten uns die Freude am Denken. Sie liebten uns, und wären wir bereit gewesen, hätten sie uns sicherlich das Geheimnis der Fröhlichkeit offenbart.

Nun sehen wir den Himmel, das Land und die Seen - unser Erbe. Und wir fragen uns -  
warum verschwanden sie?

Leben sie noch in den Sternen? In den Tiefen des Ozeans? Im Wind? Wir fragen uns -  
war ihr Schicksal gut oder böse...

... und wird uns eines Tages das gleiche Schicksal ereilen?



Das Lagerfeuer zeichnete auf die umstehenden Bäume einen warmen, gelben Glanz, der sich mit dem seichten Silber des Mondes abwechselte. Langsam drehte Rif eine frisch gefangene Forelle über dem Feuer, während Rhene Laubreste und kleine Dornen aus ihrem langen, buschigen Schweif bürstete. Sie waren erst vor drei Tagen im Lager des Fuchsstammes aufgebrochen, doch Rhene zeigte bereits die ersten Ermüdungserscheinungen. Rif hingegen schien, angespornt durch die bevorstehende Aufregung des folgenden Tages, mit jedem Schritt an Stärke zu gewinnen.

„Was glaubst Du, wann wir den Jahrmarkt erreichen, Rif?“, fragte Rhene.

„Wenn wir bei Tagesanbruch aufbrechen, sollten wir im Laufe des Vormittags ankommen“, antwortete Rif.

„Dann solltest Du Dir vielleicht noch etwas Schlaf gönnen“, sagte Rhene.

„Ich bin zu aufgeregt zum Schlafen. Ich freue mich schon seit einem ganzen Jahr auf den Rätseljahrmarkt, und morgen werde ich dort sein“. Rifs Augen beobachteten das Abendessen, doch sein Geist war bereits beim nächsten Tag.

Obwohl Rhene die Aufregung ihres Freundes nicht teilen konnte, war sie in der Lage, ihn zu verstehen. Schließlich war Rif der beste Rätsellöser unter den Füchsen. Er hatte alle Herausforderer seines Stammes in den verschiedensten Rätselaufgaben besiegt, und nun war er bereit, gegen die Besten der anderen Stämme anzutreten. Rhene kannte ihren Freund besser, als jeder andere und sie wusste, daß er gut ausgeruht sein mußte, um seine Bestform zu erreichen. Wenn sie ihn nur von dem Jahrmarkt ablenken könnte...

„Ist der Nachthimmel nicht wunderschön?“, fragte Rhene und rückte etwas näher ans Feuer.

„Äh... ja. Ganz nett“, entgegnete Rif geistesabwesend.

„Fragst Du Dich niemals, ob die Menschen nicht noch irgendwo da draußen sind und uns beobachten?“, träumte Rhene vor sich hin.

„Menschen! Hmpf!“, spottete Rif. „Du glaubst doch wohl nicht wirklich an diese alten Geschichten, oder?“

„Aber denk' doch an diese Höhlenmalereien! Wie erklärst Du Dir diese Artefakte?“

„Vielleicht gab es mal irgendwann irgendwelche seltsamen, haarlosen Wesen auf der Erde, aber ich glaube bestimmt nicht daran, daß sie Flugmaschinen hatten und zu den Wolken hinaufstiegen und all dieser Quatsch.“

Rhene zog die Decke näher heran. „Was ist mit dem Buch der Hände?“



Rhene und Rif

„Nur Gutenachtgeschichten für die Kinder“, erklärte Rif. Er hatte natürlich alle diese Geschichten gehört, als er noch ein kleiner Fuchsjunge war – über die Menschen, die schon lange vor den Tieren hier waren; und daß die Menschen den Tieren gelehrt hatten, die Hände zu benutzen, ihnen Stimmen gaben, ihnen gezeigt hatten, wie man aufrecht geht, wie die Menschen in großen Himmelsmaschinen flogen und auszogen, um in den Wolken zu leben, um irgendwann zu den Tieren zurückzukehren. Er hatte schon als Kind nie richtig daran geglaubt, und jetzt würde er schon gar nicht daran glauben. Die Tiere waren schon immer da, dachte Rif – wie die Bäume, die Felsen oder der Himmel. Er ließ sich nicht von irgendwelchen Mythen zum Narren halten.

„Ganz nebenbei gesagt“, fuhr Rif fort, „wenn diese Menschen in der Lage waren, zu den Wolken und zurückzureisen, meinst Du nicht, sie wären inzwischen schon wieder hier? Warum sind sie fortgegangen? Warum sollte eine ganze Rasse einfach verschwinden?“

Rif blickte zu Rhene hinüber. Das sanfte Auf und Ab ihrer Decke sagte ihm, daß sie tief eingeschlafen war. Eigentlich ist das keine schlechte Idee, dachte Rif. Sobald sie den Jahrmarkt erreicht haben, würde es nicht mehr viel Gelegenheit für Schlaf geben. Rif nahm die Forelle und wickelte sie in ein großes Blatt. Sie würde ein gutes Frühstück abgeben, dachte er. Als die Kohlen des Lagerfeuers langsam ausglühten, lehnte Rif sich zurück und blickte zum Sternenhimmel hinauf. Könnte es dort draußen noch andere geben, fragte er sich? Was, wenn die Legenden wahr wären? Rif schüttelte diese Fragen von sich ab. Besser über sinnvollere Dinge nachzudenken. Mit geschlossenen Augen glitt sein Geist zum Jahrmarkt und zu den Herausforderungen, die vor ihm lagen. Er konnte kaum erahnen, wie herausfordernd seine Reise werden sollte...

## Das Buch der Disketten

### Installation von 'Erben der Erde'

#### Speicheranforderungen:

Festplatte: mind. 15.000.000 Bytes frei  
Hauptspeicher: mind. 589.000 Bytes frei  
Zusatzspeicher: mind. 960.000 Bytes frei (XMS oder EMS)

#### Installation:

1. Legen Sie Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk.
2. Wechseln Sie in der DOS-Ebene auf das Diskettenlaufwerk, indem Sie den Laufwerksbuchstaben (A oder B) gefolgt von einem Doppelpunkt eingeben und die Eingabe mit einem Druck auf die Taste [Enter] bestätigen.
3. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie erneut die Taste [Enter].
4. Das Programm fragt Sie zunächst nach dem Pfadnamen des Verzeichnisses, in welches das Spiel installiert werden soll. Sie können den vorgegebenen Pfadnamen (C:\ITE) übernehmen oder einen neuen Namen eingeben.
5. Als nächstes versucht das Programm automatisch festzustellen, welche Soundkarte Sie benutzen. Wenn die angezeigte Soundkarte die richtige ist, dann bestätigen Sie durch Drücken der Taste [J]. Sollte eine andere Soundkarte, oder die richtige Soundkarte mit falschen Einstellungen angezeigt werden, dann müssen Sie [N] drücken und anschließend die richtigen Angaben machen.
6. Das Programm fragt Sie dann, ob die momentane (angezeigte) Konfiguration benutzt werden soll. Drücken Sie [J], wenn das der Fall ist.
7. Im Folgenden werden die Daten des Spiels auf Ihre Festplatte kopiert. Wechseln Sie die Disketten, wenn das Programm Sie dazu auffordert.
8. Sobald die Installation abgeschlossen ist, wird das Programm beendet und Sie befinden sich in dem Verzeichnis des installierten Spiels. Geben Sie ITE gefolgt von einem Druck auf die Taste [Enter] ein, um das Spiel zu starten.

Wenn Sie nachträglich noch die Konfiguration des Spiels ändern wollen, dann müssen Sie im Verzeichnis des installierten Spiels das Programm INSTALL erneut aufrufen. Sie können dann die Soundkarteneinstellungen ändern.

## Das Buch der Mäuse

Sehr zur Verärgerung des Elefantenstammes ist zur Bedienung von 'Erben der Erde' eine Maus vonnöten. Das Spiel verwendet eine ebenso einfache wie bequeme Maussteuerung.

Mit der linken Maustaste kann der Spieler die meisten seiner Auswahlen treffen. Hiermit kann er Objekte benutzen, Konversationen führen (näheres dazu im 'Buch der Fenster'), der Spielfigur auf dem Bildschirm sagen, was sie zu tun hat, Gegenstände aus seinem Gepäck nehmen, usw. Bewegen Sie einfach den Mauscursor auf das gewünschte Objekt, bzw. den gewünschten Befehl und drücken Sie die linke Maustaste.

Die rechte Maustaste wird als 'Abkürzung' benutzt. Wenn der Mauscursor über ein Objekt bewegt wird, wird im Befehlsfenster automatisch der am häufigsten benutzte Befehl für dieses Objekt hervorgehoben. Drücken Sie dann einfach die rechte Maustaste und der Befehl wird automatisch ausgeführt.

Beispiel: Sie bewegen den Mauscursor über eine andere Person auf dem Bildschirm. Im Befehlsfenster wird nun automatisch der Befehl **Rede** mit hervorgehoben. Wenn Sie jetzt die rechte Maustaste drücken, wird dieser Befehl ausgeführt.

Manchmal wird es vorkommen, daß der Befehl dann nicht ausgeführt wird. Dies liegt dann daran, daß der Befehl zu diesem Zeitpunkt nicht ausgeführt werden kann. So gibt es zum Beispiel Situationen, in denen eine andere Person nicht angesprochen werden kann.



In der Halle des Waldkönigs

## Treffen einer Auswahl

Um ein Objekt oder einen Befehl auszuwählen, brauchen Sie nur den Mauscursor dort hinbewegen und die linke Maustaste drücken



Der sichtbare Bildschirm ist in fünf Abschnitte unterteilt:

## Das Aktionsfenster

Hier sehen Sie die Spielcharaktere, lesen Sie deren Dialoge und verfolgen Sie das Abenteuer. Hier können Sie den Mauscursor auf interessante Objekte und Personen bewegen und die linke Maustaste drücken, um einen entsprechenden Befehl zu geben, wie im 'Buch der Mäuse' beschrieben.

## Das Charakterfenster

Der kleine Abschnitt in der linken unteren Bildschirmecke ist das Charakterfenster. Hier sehen Sie ein Porträt des Charakters, um den sich die momentane Szene dreht. Dieser Charakter ist in der Regel auch derjenige, der von Ihnen gesteuert wird.



Die Wachen des Königs der Keller

## Das Befehlsfenster

In der Mitte des unteren Bildrandes befindet sich das Befehlsfenster. Dort sind acht verschiedene Auswahlmöglichkeiten (Verben) aufgelistet:

**Rede mit:** Hiermit geben Sie dem Hauptcharakter (zu sehen im Charakterfenster) den Befehl, mit einer anderen Person zu sprechen. Nachdem Sie diesen Befehl angeklickt haben, müssen Sie den Mauscursor auf die Person bewegen, mit der der Hauptcharakter sprechen soll und diese ebenfalls anklicken. Die nun folgende Unterhaltung können Sie im Aktionsfenster verfolgen.

**Schau an:** Dieser Befehl ermöglicht es dem Spieler, die verschiedensten Objekte anzusehen, bzw. zu untersuchen. Klicken Sie zunächst auf den Befehl SCHAU AN und danach auf das anzusehende Objekt. Im Aktionsfenster erscheint dann ein Text, in dem das Objekt beschrieben wird.

**Gib (X) an (Y):** Der Hauptcharakter kann mit Hilfe dieses Befehls Gegenstände aus seinem Gepäck an eine andere Person im Spiel abgeben. Klicken Sie zuerst auf den Befehl und dann auf den Gegenstand, der abgegeben werden soll. Klicken Sie zuletzt auf die Person, welche den Gegenstand erhalten soll. In der Statuszeile wird dann der Satz GIB (X) AN (Y) gebildet, wobei (X) und (Y) für beliebige Gegenstände und Personen stehen können (z. Bsp.: Gib Ring an Sist). Sie können dann im Aktionsfenster beobachten, wie der Gegenstand übergeben wird.

**Benutze:** Diesen Befehl muß der Hauptcharakter ausführen, wenn er einen Gegenstand benutzen soll. Man muß hier jedoch zwischen zwei Kategorien von Gegenständen unterscheiden:

### 1. Gegenstände, die allein benutzt werden:

Sie klicken auf den Befehl BENUTZE und danach auf den Gegenstand, der benutzt werden soll. Der Befehl wird dann ausgeführt. Beispiel: Sie klicken auf BENUTZE und danach auf KAMM. Der Befehl ist somit vollständig und wird dann ausgeführt. Der Hauptcharakter wird den Kamm benutzen, um sich damit zu kämmen.

### 2. Gegenstände, die mit anderen Gegenständen benutzt werden:

Sie klicken auf den Befehl BENUTZE und danach auf den Gegenstand, der benutzt werden soll. Fehlt bei dieser Anweisung noch ein Element, um Sinn zu ergeben, dann erscheint in der Statuszeile zusätzlich noch das Wort MIT, und es muß noch ein weiterer Gegenstand angeklickt werden. Beispiel: Sie klicken auf BENUTZE und danach auf HAMMER. Da der Charakter den Hammer nicht an sich selbst benutzen kann, fehlt noch eine weitere Information. In der Statuszeile steht dann deshalb BENUTZE HAMMER MIT. Sie müssen nun einen weiteren Gegenstand anklicken, um den Befehl zu vervollständigen, z. Bsp.: BENUTZE HAMMER MIT NAGEL.

**Öffne:** Mit diesem Befehl können Sie Objekte öffnen. Klicken Sie auf den Befehl und danach auf den Gegenstand, der geöffnet werden soll. Beispiel: ÖFFNE TÜR, oder ÖFFNE TRUHE.

**Schließe:** Mit diesem Befehl können Sie Objekte schließen. Klicken Sie auf den Befehl und danach auf den Gegenstand, der geschlossen werden soll. Beispiel: SCHLIESSE TÜR oder SCHLIESSE TRUHE.

**Gehe zu:** Dieser Befehl veranlaßt den Hauptcharakter, zu einer beliebigen Stelle im Aktionsfenster zu gehen. Klicken Sie einfach auf den Befehl und dann auf die Stelle im Aktionsfenster, zu der der Hauptcharakter gehen soll.

**Nimm:** Der Hauptcharakter kann mit Hilfe dieses Befehls einen beliebigen Gegenstand aufnehmen, der im Aktionsfenster zu sehen ist. Klicken Sie auf den Befehl und dann auf den Gegenstand, der aufgenommen werden soll. Entweder nimmt der Charakter dann den Gegenstand auf und verstaut ihn in seinem Gepäck, oder erklärt, warum er ihn nicht nehmen kann. Einige Gegenstände können natürlich nicht aufgenommen werden, wie zum Beispiel eine Tür (Sie würden doch nicht ernsthaft versuchen, eine Tür mitzunehmen, oder?..... ODER?).

## Das Gepäckfenster

Wenn der Hauptcharakter einen Gegenstand aufnimmt (näheres dazu im Abschnitt 'Das Befehlsfenster') wird dieser im Gepäck abgelegt. Ein kleines Bild des Gegenstands erscheint dann in einem der leeren Felder in der rechten unteren Bildschirmecke. Diese Felder stellen das Gepäckfenster dar. Es können bis zu 24 Gegenstände ins Gepäck aufgenommen werden. Da jedoch nur 8 Gegenstände auf dem Bildschirm gleichzeitig angezeigt werden können, erscheinen rechts neben den Feldern Pfeile, sobald mehr als 8 Gegenstände aufgenommen wurden. Mit diesen Pfeilen kann man den Bildausschnitt des Gepäckfensters verschieben, so daß Sie somit alle Gegenstände betrachten können.

## Die Statuszeile

Die Zeile unter dem Aktionsfenster ist die Statuszeile. Sie trennt nicht nur das Aktionsfenster von den übrigen Fenstern. In ihr werden auch die Befehle und weitere Informationen an den Spieler ausgegeben.



Sist in seiner Schreibstube

## Das Dialogfenster

Wenn der Hauptcharakter mit anderen Spielcharakteren spricht, wird das Befehlsfenster vorübergehend durch das Dialogfenster ersetzt, und in der rechten unteren Bildschirmcke erscheint ein Porträt des Gesprächspartners.

In dem Dialogfenster erscheinen dann mehrere Fragen bzw. Antworten, die Sie zur Auswahl haben. Klicken Sie einfach auf den Text, den der Hauptcharakter sagen soll. Wenn mehr Aussagen zur Auswahl stehen als in dem kleinen Fenster angezeigt werden können, erscheinen am rechten Rand Pfeile, mit denen man zwischen den Texten auswählen kann.



## Das Optionssymbol

Am rechten Rand der Statuszeile befindet sich das Optionssymbol (dargestellt durch eine kleine Diskette). Wenn Sie dieses anklicken, gelangen Sie in ein Auswahlmenü. Dieses Menü gibt Ihnen die Möglichkeit, Spiele zu sichern, zu laden und verschiedene Einstellungen vorzunehmen. Näheres dazu im folgenden Kapitel.

Nach jeweils ca. 30 Minuten beginnt das Optionssymbol zu blinken, um Sie daran zu erinnern, daß Sie das Spiel sichern sollten.



## Das Buch der Optionen

Wenn Sie das diskettenförmige Optionssymbol am rechten Rand der Statuszeile anklicken, erscheint das Optionsmenü. Folgende Optionen können über dieses Menü abgerufen werden:

### Lesegeschwindigkeit

Hiermit kann eingestellt werden, wie lange die Dialogtexte der Spielcharaktere im Aktionsfenster angezeigt bleiben sollen.

Der Spieler kann zwischen vier verschiedenen Geschwindigkeiten wählen: Langsam (L), Mittel (M), Schnell (S) und Klick. Bei der Einstellung KLICK bleibt der Text solange auf dem Bildschirm stehen, bis eine Maustaste gedrückt wird.

### Musik

Sie können die Musik ständig im Hintergrund laufen lassen, oder das Spiel in völliger Ruhe spielen.

### Sound

Mit dieser Option können Sie sämtliche Geräuscheffekte sowie Sprachausgabe ein- und ausschalten.

### Weiterspielen

Das aktuelle Spiel wird fortgesetzt.

### Spiel beenden

Das Spiel wird beendet und der Computer kehrt in die DOS-Ebene zurück.

### Laden und Speichern

Eine Liste der gesicherten Spielstände finden Sie im rechten Bereich des Optionsmenüs. Wenn Sie einen Spielstand laden wollen, brauchen Sie lediglich auf den Namen des Spielstandes und danach auf die entsprechende Schaltfläche zu klicken. Sollten Sie bisher noch keinen Spielstand gesichert haben, so ist diese Schaltfläche deaktiviert und kann nicht angeklickt werden.

Zum Speichern müssen Sie genauso vorgehen. Klicken Sie auf den gewünschten Namen des Spielstandes und danach auch die Schaltfläche für SICHERN. Wenn Sie den obersten Eintrag in der Liste 'Neuer Spielstand' anklicken, können Sie einen neuen Spielstand anlegen und diesem einen eigenen Namen geben. Insgesamt können bis zu 24 Spielstände angelegt werden. Sobald Sie diese Anzahl erreicht haben, verschwindet der Eintrag 'Neuer Spielstand' und es wird automatisch der Spielstand angewählt, den Sie als letztes gesichert haben.



Der Prinz und sein Harem



Der Stamm der Katzen

## Das Buch der Tasten

Die Befehle, die bereits im Buch der Fenster und im Buch der Optionen beschrieben wurden, können nicht nur per Mausclick, sondern auch per Tastendruck angewählt werden. Im folgenden finden Sie eine Aufstellung der Befehle und der Tasten, durch welche diese ausgeführt werden können.

### Tastaturbelegung im Befehlsfenster

- |                              |                |
|------------------------------|----------------|
| [Z] - Gehe zu                | [B] - Benutze  |
| [A] - Schau an               | [G] - Gib      |
| [R] - Rede mit               | [F] - Öffne    |
| [N] - Nimm                   | [S] - Schließe |
| [Tab] - Optionsmenü aufrufen |                |

### Tastaturbelegung im Optionsfenster

- [ESC] - Weiterspielen
- [B] - Spiel beenden
- [G] - Lesegeschwindigkeit
- [M] - Musik an/ aus
- [E] - Soundeffekte an/ aus
- [L] - Spielstand laden
- [S] - Spielstand sichern

### Tastaturbelegung im 'Spiel beenden'-Fenster

- [ESC] - Zurück zum Optionsfenster
- [B] - Spiel beenden

Achtung: Wenn Sie das Spiel beenden, sollten Sie vorher den Spielstand sichern. Dies geschieht NICHT automatisch!

### Die [ESC]-Taste

Wenn auf dem Bildschirm ein sehr langer Dialog oder eine filmartige Sequenz stattfindet, während der Sie nichts machen können (Mauscursor ist nicht zu sehen), können Sie die [ESC]-Taste drücken, um diese Sequenz vorzeitig zu beenden. Dies ist jedoch nur dann zu empfehlen, wenn Sie diese Sequenz schon kennen, denn sonst könnten Ihnen wichtige Informationen, die zur Lösung des Spiels notwendig sind verlorengehen.

## Der Stamm der Elche

Dieser Stamm wird als der wahrscheinlich edelste aller Stämme betrachtet. Die Elche können auf eine lange Geschichte voller Ritterlichkeit und Edelmut zurückblicken, in denen immer wieder davon die Rede ist, wie sie andere Stämme beschützten und ihnen halfen. Sie werden für gewöhnlich sogar als Wächter des Waldes bezeichnet, obwohl ihre Autorität permanent von anderen, eher kriegerischen, Stämmen herausgefordert wird. Ihr König ist als 'Der Waldkönig' bekannt, und es wurden bereits viele Dispute zwischen anderen Stämmen von ihm beigelegt. Seine Warmherzigkeit und seine Weisheit sind in den erforschten Ländern wohl bekannt.

## Der Stamm der Ratten

Die Ratten sind der älteste und wohl auch der mysteriöseste Stamm der Tiere. Auch sind sie der einzige Stamm, der schriftliche Aufzeichnungen seiner Geschichte führt, die fast bis in die Zeit der Menschen zurückreichen. Die Ratten führen in ihren Untergrundhöhlen ein mönchähnliches Dasein. Sie haben kaum Kontakt mit anderen Stämmen, und trotzdem wurden Sie aufgrund ihrer Weisheit und Verschwiegenheit zu perfekten Diplomaten zwischen den Stämmen. Sie sind regelrecht süchtig nach neuen Informationen und lösen mit Hingabe die schwersten Rätsel.

## Der Stamm der Füchse

Aufgrund ihres zigeunerartigen Lebensstils werden die Füchse im allgemeinen als ländlich und zurückgeblieben angesehen. Sie sind jedoch recht gewitzt und beweisen sich als gewiefte Überlebenskünstler. Obwohl sie ihren eigenen Familien gegenüber sehr loyal und liebevoll sind, hängt ihnen der Ruf nach, hinterhältig und vertrauensunwürdig zu sein. Die meisten anderen Stämme betrachten die Füchse grundsätzlich als Diebe.

## Der Stamm der Keiler

Der Keilerstamm ist der kriegerischste aller Stämme. Die meisten Keiler sind dickköpfig und kämpfen nur des Späßes wegen. Sie sind hedonistisch und chauvinistisch und stellen fressen, Wein, Sex und Schlammisohlen über alles andere. Sie betreiben Handel, indem sie ihre 'Handelspartner' einschüchtern und die Waren für sich beanspruchen. Die meisten anderen Stämme fürchten und hassen die Keiler. Sie selbst fürchten und hassen die Elche und sehen sie als einziges Hindernis vor der Herrschaft über alle anderen Stämme.

## Der Stamm der Frettchen

Die Frettchen haben sich der Arbeit verschrieben. Sie sind hochbegabte Handwerker und lieben es, Dinge zu bauen. Alles was neu und anders ist, ist für sie von allergrößtem Interesse. Jeden Tag treffen sie sich in ihrem Versammlungsraum und besprechen neue Ideen und Konstruktionsmethoden. Ihre handwerkliche Begabung ist regelrecht zwanghaft. Deshalb werden sie wegen ihrer hervorragenden Arbeiten, welche von Holzschnitzereien zu Glasbläsereien reichen, hoch angesehen.



Das Lager der Wölfe

### Stamm der Frettchen

Handwerkermeister:	Zak
Amtierender Gildenmeister:	Daggle
Jüngster Gesellenlehrling:	Jark
Entdecker der Glasmacherei:	Zheet

### Stamm der Mäuse

Letzter Gewinner des Preises 'Bester Händler':	Callis Brückenblau
Erster Erforscher des östlichen Waldes:	Chabys Morgenglocke
Amtierender Tanzchampion der westlichen Region:	Tyran Weißbach

### Stamm der Hunde

Erster König:	Hasso Neumond
Herzog der Knochenhügel:	Ajax Rotfell
Hoher Kanzler:	Bello Leichtfuß
Ritter der hohen Wache:	Max Schäfer

### Stamm der Katzen

Anführerin des nördlichen Stammes:	Miwrrow
Gemahl der nördlichen Anführerin:	Priwan
Anführerin des südlichen Stammes:	Mirrm
Gemahl der südlichen Anführerin:	Tirm



### Das Buch der Erschaffer

Director	Talin
Assistant Director	Allison Hershey
Producer	Walter Hochbrueckner
Executive Producer	Robert McNally
2nd Executive Producer	Jon Van Caneghem
Production Management	Mark Caldwell Scott McDaniel
Screenplay	Robert Leh
Original Concept	Robert McNally Talin Joe Pearce
Additional Story Material	Len Wein Bill Rotsler Katherine Lawrence
Game and World Design	Talin Robert McNally Carolly Hauksdottir
Music and Sound	Matt Nathan
Music Driver	ALC by Miles Design
CD-ROM Voice Production	Sy Prescott
Animators	Glenn Price April Lee Lisa Iennaco Brian Dowrick Reed Waller
Background Art	Edward Lacabanne Talin Alison Hershey
Choreography	Robert Wiggins
Programming	Talin Walter Hochbrueckner



Der Stamm der Katzen

Additional Programming	Joe Burks
Additional Utilities	Mark Iennaco Joe Pearce John Clark Mark Caldwell
SAGA Scripting Language	Talin
Character Design Artists	April Lee Edward Lacabanne Talin Eric Blumrich Monika Livingston Heidi Suedel Lisa Iennaco Ed Kline
Playtest Manager	Mario Escamila
Testers	Steven McNally Jean-Marc Zuczek David Vela Peter Ryu Hollis Hill Jeff Narvid
Reality Check	Carolly Hauksdottir Mark Iennaco Lisa Iennaco
Cover Art	Alicia Austin
Manual Layout	Richard Espy
Manual Art	April Lee
Package Design	Absolute Productions
Special Thanks to	Terrie Smith Curtis Norris Michael Breault Jack Cavanaugh

General MIDI timbres for Yamaha OPL-2 and OPL-3 based sound cards were produced by The Fat Man TM and developed by K. Weston Phelan and George Alistair Sanger. Copyright 1993, The Fat Man TM

Ihr Bundeskatzenminister rät: Catniping gefährdet Ihre Gesundheit.

## Credits deutsche Version

Deutsche Version:	Softgold Computerspiele GmbH
Projektleitung:	Jörg Gräfinholt
Qualitätssicherung:	Christian Schneider
Handbuch Übersetzung:	Jörg Gräfinholt
Lektorat:	Annette Khartabil, Antje Sprekeler
Koordination:	Kristin Dodt
Artdirector:	Sir Oliver Dannat
Produktion:	Josch
Satz/Reinzeichnung:	Matthes Berghaus, Otti, Heiko Höpfner
Belichtungen:	DTK-Publishing-Service
Druck:	Lippert Druck & Verlag

Software © 1994 The Dreamers Guild.

Alle anderen Materialien © 1994 New World Computing, Inc. Inherit The Earth ist ein Warenzeichen von New World Computing, Inc. New World Computing und das entsprechende Logo sind eingetragene Warenzeichen von New World Computing, Inc.

Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Lizenz: Softgold Computerspiele GmbH

